

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL BLOQUE I

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
 Planeación Didáctica de Bloque I
 Campo de Formación: Manejo y uso básico de la computadora
 Asignatura: Informática
 PRIMER GRADO
 (Formato PBM-S3)

Bloque: I	Semana	1	a	8	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC		
Aprendizajes esperados	Ejes				Producto final	Evaluación	Fechas	
La clase de informática							De	A
Conocer y aplicar las reglas de conducta dentro del laboratorio de informática para generar una convivencia armoniosa entre sus compañeros y docente.	Conocer las reglas de conducta dentro del laboratorio de informática.				Práctica	Continua	4 de septiembre	8 de septiembre
Partes básica de la computadora							De	A
Reconocer el monitor, el CPU, el teclado, el ratón, la impresora y las bocinas así como sus funciones y su aplicación.	Conocer las partes básicas de la computadora				Práctica	Continua	4 de septiembre	8 de septiembre
Enciendo y apago mi computadora							De	A
Conoce el procedimiento de encendido y apagado de la computadora y lo aplica en clase de manera correcta.	Conocer la forma correcta de encender y apagar una computadora.				Práctica	Continua	11 de septiembre	15 de septiembre

Uso el ratón correctamente				De	A
Utiliza el ratón, aplica sus diferentes funciones y domina su uso por medio de la práctica de diferentes actividades con el software.	Utiliza el ratón para dominar su uso.	Práctica	Continua	18 de septiembre	27 de septiembre
Mi primer computadora					
Diferencia cada una de las partes de la computadora para su armado.	Aprende la forma correcta de conectar una computadora	Práctica	Continua	28 de octubre	13 de octubre
Actividades permanentes					
SEGUIR REGLAS DE LA CLASE					
USO ADECUADO DE LA COMPUTADORA					
PRACTICAS EN CLASE					
Director:		Vo. Bo.		Fecha	

PLANEACION DIDÁCTICA SEMANAL

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 1	Del	4	al	8 de septiembre	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
-----------------	-----------------	------------	----------	-----------	------------------------	--	-------------------------------

Tema: La clase de informática
Eje(s): Conocer las reglas de conducta dentro del laboratorio de informática.
Aprendizajes esperados: Conocer y aplicar las reglas de conducta dentro del laboratorio de informática para generar una convivencia armoniosa entre sus compañeros y docente.

Actividades	Recursos
Se pregunta a nivel grupal, ¿Qué es un reglamento? ¿Porqué son útiles las reglas? ¿Qué ocurriría si no se llevan a cabo? Los alumnos dan a conocer sus respuestas de forma grupal, y de forma oral. Realizan portada de la materia.	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Cuaderno de la materia Colores, pegamento, lápiz y goma

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
Lectura en voz alta Cuestionario Pegar reglamento en el cuaderno Crean portada en el cuaderno de la materia.	Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma

Observaciones y comentarios

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
-----------	----------------	--	--------------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 2	Del	11 de sept.	al	15 de septiembre	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
-----------------	-----------------	------------	--------------------	-----------	-------------------------	--	-------------------------------

Tema: Partes básica de la computadora
Eje(s): Conocer las partes básicas de la computadora.
Aprendizajes esperados: Reconocer el monitor, el CPU, el teclado, el ratón, la impresora y las bocinas, así como sus funciones y su aplicación.

Actividades	Recursos
Preguntas para saber conocimientos previos. Dibujo de la computadora en su cuaderno. El docente explica la función de cada parte de la computadora y se menciona su nombre. El alumno identifica las partes en el dibujo realizado en su cuaderno. Por medio de un juego interactivo educativo, identifican las partes de la computadora y las relacionan.	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Cuaderno de la materia Juego en línea interactivo Colores, pegamento, lápiz y goma

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
Conocimientos previos Preguntas Dibujo de computadora en cuaderno Practica por medio de juego interactivo educativo.	Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma

Observaciones y comentarios

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
------------------	----------------	--	--------------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 4	Del	18	al	22 de septiembre	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
----------	----------	-----	----	----	------------------	---------------------------------------	------------------------

Tema: Enciendo y apago mi computadora
Eje(s): Conocer la forma correcta de encender y apagar una computadora.
Aprendizajes esperados: Conoce el procedimiento de encendido y apagado de la computadora y lo aplica en clase de manera correcta.

Actividades	Recursos
Escriben en su cuaderno los paso a seguir para apagar el equipo de cómputo de forma correcta. Se realiza de manera práctica.	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Cuaderno de la materia Colores, pegamento, lápiz y goma

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
Apunte en el cuaderno Practica en computadora	Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma

Observaciones y comentarios

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
-----------	---------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 6	Del	25	al	29 de septiembre	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
----------	----------	-----	----	----	------------------	---------------------------------------	------------------------

Tema: Uso el ratón correctamente
Eje(s): Utiliza el ratón para dominar su uso.
Aprendizajes esperados: Utiliza el ratón, aplica sus diferentes funciones y domina su uso por medio de la práctica de diferentes actividades con el software.

Actividades	Recursos
En su cuaderno dibujarán un mouse e indicarán sus partes, así como su función, Juegan en la computadora haciendo uso del mouse, mediante juegos interactivos educativos en línea	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Ratón Juegos interactivos para practicar. Cuaderno de la materia Colores, pegamento, lápiz y goma

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
Juego interactivo para la practica del mouse. Dibujo y apunte	Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma

Observaciones y comentarios

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
-----------	---------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 7	Del	02	al	06 de octubre	Profesor (a): Lic. Karen Giles Zetina	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
----------	----------	-----	----	----	---------------	---------------------------------------	------------------------

Tema: Mi primera computadora
Eje(s): Aprende la forma correcta de conectar una computadora
Aprendizajes esperados: Diferencia cada una de las partes de la computadora para su armado.

Actividades	Recursos
<p>Por medio de la página web de la profesora, se muestra cómo se conecta una computadora con todas sus partes principales.</p> <p>Se observa de manera práctica como se ve conectado todo y los alumnos realizan un dibujo en su cuaderno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Página web de profesora

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
<p>Preguntas Apunte en su cuaderno</p>	<p>Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma</p>

Observaciones y comentarios

Se deja de tarea realizar una maqueta con lo visto anteriormente para la siguiente clase.

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
-----------	----------------	--	--------------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de PRIMARIA
 PRIMER GRADO
 Planeación Didáctica Semanal INFORMÁTICA
 (Formato PSM-S3)

Bloque I	Semana 8	Del	9	al	13 de octubre	Profesor (a): Ing. Erika C. Reyes López	Grupo(s) 1ºA, 1ºB, 1ºC
----------	----------	-----	---	----	---------------	---	------------------------

Tema: Mi primera computadora
Eje(s):
Aprendizajes esperados:

Actividades	Recursos
Evaluación del Bimestre I Los alumnos presentaran su examen teórico-práctico en el laboratorio de informática	<ul style="list-style-type: none"> Salón de clases equipado con pizarrón, borrador, mesas y sillas suficientes para cada alumno. (salón equipado) Word Cuaderno de la materia Colores, pegamento, lápiz y goma

Actividades permanentes

Actividades	Recursos
Preguntas Maqueta Apuntes	Cuaderno de clase, serie de ejercicios dados por el profesor. Colores, pegamento, lápiz y goma

Observaciones y comentarios

Aprobación

Director:	Vo. Bo.		Fecha	
-----------	----------------	--	--------------	--

Plan y Programa de Evaluación de Informática

COLEGIO COLUMBIA
Dirección Académica
Dirección de PRIMARIA
PRIMER GRADO
Plan y Programa de Evaluación de Informática
(Formato PPEE-S1)

Competencias / Aprendizajes esperados	Producto final/ Instrumento	Valor	Fecha
Conocer y aplicar las reglas de conducta dentro del laboratorio de informática	Evaluación continua	50%	
Reconocer el monitor, el CPU, el teclado, el ratón, la impresora y las bocinas, así como sus funciones y su aplicación.			
Conoce el procedimiento de encendido y apagado de la computadora			
Utiliza el ratón, aplica sus diferentes funciones y domina su uso por medio de la práctica			
Diferencia cada una de las partes de la computadora para su armado.			
Proyecto multidisciplinario		20%	
Examen(teórico-práctico)		30%	
Calificación		100%	
Aprobación			
Director:	Vo. Bo.	Fecha	

