

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PANAMÁ
SECUENCIA DIDÁCTICA SEMANAL O QUINCENAL DE PRIMARIA Y PREMEDIA**

(1) ASIGNATURA(S): Tecnología de la Información **(2) HORAS SEMANALES:** 3 horas **(3) GRADO(S):** 10 **(4) DOCENTE(S):** Darío Abdiel López Linares **(5) SEMANA:** del lunes 10 al viernes 14 de 2023 **(6) TRIMESTRE:** Primero **(7) TEMA(S):** Tecnología de la información: Introducción a Las Computadoras

(8) ÁREA(S): INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS	
(9) OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE: 1. Comprender conceptualmente lo que es una computadora y su evolución, valorando su importancia en tareas diarias de los humanos. 2. Manipular con efectividad los sistemas operativos y las herramientas de productividad de una computadora, reconociendo su significativa aplicación en actividades cotidianas.	(10) META DE APRENDIZAJE: Tecnología de información: • Describe conceptos generales sobre computadoras, su evolución, tipos de computadora, reconociendo su importancia para el desarrollo en actividades diarias. • Explora conceptos sobre hardware, software y redes, identificando dispositivos y software necesarios para el correcto funcionamiento de la computadora, en tareas de la vida diaria.
(11) INDICADORES DE LOGRO: • Expresa oralmente conceptos generales de la computadora. • Explica la evolución y tipos de computadoras que hay en la actualidad. • Resuelve correctamente problemas de representación de datos.	(12) APRENDIZAJE FUNDAMENTAL(DFA) Explora conceptos sobre hardware, software y redes, identificando dispositivos y software necesarios para el correcto funcionamiento de la computadora, en tareas de la vida diaria.

(13) ACTIVIDADES	(14.1) EVIDENCIAS	(14) EVALUACIÓN

		(14.1) EVIDENCIAS	(14.2) CRITERIOS	(14.3) TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> De inició: Investiga y expresa cómo han evolucionado las computadoras y lo presenta en una lámina. Video sobre Evolución de las computadoras De desarrollo: Realizar talleres y mapa mental sobre el tema De cierre: Prueba sumativa de lo tratado. 	<ul style="list-style-type: none"> Entregables: Entregar un vocabulario de 20 palabras mínimo y definir cada uno. Actuaciones directas: Desarrolla los talleres del PPT presentado en clase. 	<p>De desarrollo:</p> <p>cuadro sinóptico.</p> <p>Mapa mental.</p> <p>De cierre: Explicar con sus propias palabras ¿Cómo es la tecnología ahora en la actualidad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sigue indicaciones Orden y aseo diferentes. Puntualidad en la entrega de los talleres grupales e individuales. Trabaja en equipo Es creativo e innovador. Respeto las ideas de sus compañeros. 	<p>Diagnostica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos Preguntas exploratorias sobre la el tema de introducción a la computadora. <p>Formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las actividades sobre el tema explicado en el aula de clase.

				<p>Sumativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prueba escrita
<p>Bibliografía: & BUSTAMANTE MIRAYO, Antonio. Virus y antivirus: concepto, historia y más. http://www.tecnobot.com/2007/07/07/virus-yantivirus-concepto-historia-y-mas/. Publicado: 07/07/2007 & Casas Castellanos, Ricardo; Cortés, Gonzalo. Informática Activa 1. Editorial AlfaOmega. 3ra edición 2006. & Casas Castellanos, Ricardo; Cortés, Gonzalo. Informática Activa 2. Editorial AlfaOmega. 3ra edición 2006. & Catalinas Enrique Quero; García Román Agustín Mantenimiento de Portales de la Información. Editorial Thompson. 2007. & CRUZ GONZÁLEZ, Mireya. Sistemas operativos. http://usuarios.multimania.es/mirella1324/index.html Universidad de Cuatitlan, Izcalli. & FRANCO, Ingrid. Historia del Internet. http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml Publicado: julio 2007. & LÓPEZ Carlos. Antivirus. http://www.monografias.com/trabajos27/secuware-antivirus/secuware-antivirus.shtml & MINAYO, Carlos Resino, Ventura Belén Ena. Aplicaciones Informáticas . Editorial Thompson. 2005 & SÁNCHEZ MONTUFAR, Luis. Informática I. Un enfoque constructivista. Editorial Pearson. 2006 & Wikipedia. Computadora. http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora . Modificada: 8 de Febrero de 2010. & ZEPEDA CHEHAIBAR, Carlos. Informática Aprender Haciendo. Editorial Libro Azul. Grupo Educare 2004. & ZEPEDA CHEHAIBAR, Carlos. Informática Aprender Haciendo. Libro Naranja. Editorial Grupo Educare 2004. & DIZAIN, María Soler Sola. Computer & Web, Informática para todos. Access y Power Point. Editorial Sol90 Educare 2004.</p>				

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE PANAMÁ OESTE
INSTITUTO PROFESIONAL Y TÉCNICO FERNANDO DE LESSEPS
PLANIFICACIÓN ANUAL / TRIMESTRAL 2023**

ASIGNATURA: Tecnología de la Información

DOCENTE: Darío Abdiel López Linares

TRIMESTRE: I

GRADO: 10

Áreas: INTRODUCCIÓN A LAS COMPUTADORAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Comprender conceptualmente lo que es una computadora y su evolución, valorando su importancia en tareas diarias de los humanos.

Trimestre	semanas	CONTENIDOS			COMPETENCIAS BÁSICAS	INDICADORES DE LOGROS
		CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES (HABILIDADES)	ACTITUDINALES (VALORES)	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento e interacción con el mundo físico. - Conocer el funcionamiento y la aplicación de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos. - Manipular objetos con precisión y seguridad. - Utilizar el proceso de resolución técnica de problemas para satisfacer necesidades tecnológicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa oralmente conceptos generales de la computadora. • Explica la evolución y tipos de computadoras que hay en la actualidad. • Resuelve correctamente problemas de representación de datos. • Identifica y expone el uso y función de los diversos dispositivos de una computadora.
		1. Introducción a Las Computadoras <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos Generales • Evolución de las computadoras • Tipos de Computadoras • Representación interna de los datos. 2. Hardware <ul style="list-style-type: none"> • Periféricos de Entrada, Salida • Dispositivos de Procesamiento • Unidades de Almacenamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de imágenes y vídeo sobre la evolución y tipos de computadoras. • Resolución de problemas de representación interna de datos. • Identificación de los diferentes dispositivos de la computadora. • Realización de un análisis sobre el 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la importancia de las computadoras en la vida diaria. • Toma conciencia de la utilidad de cada uno de los dispositivos de la computadora. 		

	3. Software <ul style="list-style-type: none"> • Software de Sistemas –Sistemas Operativos 	funcionamiento de los diferentes <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de un sistema operativo en cualquier computador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por identificar un sistema operativo. 		<ul style="list-style-type: none"> • Expone el concepto de software en forma verbal. • Identifica el sistema operativo, en su computadora.
<p>Metodología y técnicas: Desarrollar y adquirir de forma autónoma y supervisada los aprendizajes, favoreciendo así el principio de aprender a aprender. Esto significa que el proceso metodológico ha de ser dinámico, investigativo y propiciador de la criticidad y la creatividad, lo cual lo ayudará a construir o reconstruir el conocimiento. Propiciar en forma permanente, la observación, investigación, la experimentación, el trabajo en grupo, en el taller, laboratorio, proyectos y asignación de tareas.</p>					
<p>Actividades de evaluación: Investiga y expresa cómo han evolucionado las computadoras y lo presenta en una lámina.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa imágenes y vídeos sobre la evolución del computador, presenta un resumen de la evolución utilizando la línea de tiempo • Investiga sobre software de sistemas, aplicación y desarrollo, presentándolo en un cuadro. • Enciende una computadora y reconoce su S.O y versión, presentándolo en una hoja con sus 					

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

BUSTAMANTE MIRAYO, Antonio. Virus y antivirus: concepto, historia y más. <http://www.tecnobot.com/2007/07/07/virus-yantivirus-concepto-historia-y-mas/>. Publicado: 07/07/2007 & Casas Castellanos, Ricardo; Cortés, Gonzalo. Informática Activa 1. Editorial AlfaOmega. 3ra edición 2006. & Casas Castellanos, Ricardo; Cortés, Gonzalo. Informática Activa 2. Editorial AlfaOmega. 3ra edición 2006. & Catalinas Enrique Quero; García Román Agustín Mantenimiento de Portales de la Información. Editorial Thompson. 2007. & CRUZ GONZÁLEZ, Mireya. Sistemas operativos. <http://usuarios.multimania.es/mirella1324/index.html> Universidad de Cuatitlan, Izcalli. & FRANCO, Ingrid. Historia del Internet. <http://www.monografias.com/trabajos14/internet-hist/internet-hist.shtml> Publicado: julio 2007. & LÓPEZ Carlos. Antivirus. <http://www.monografias.com/trabajos27/secuware-antivirus/secuware-antivirus.shtml> & MINAYO, Carlos Resino, Ventura Belén Ena. Aplicaciones Informáticas . Editorial Thompson. 2005 & SÁNCHEZ MONTUFAR, Luis. Informática I. Un enfoque constructivista. Editorial Pearson. 2006 & Wikipedia. Computadora. <http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora> . Modificada: 8 de Febrero de 2010. & ZEPEDA CHEHAIBAR, Carlos. Informática Aprender Haciendo. Editorial Libro Azul. Grupo Educare 2004. & ZEPEDA CHEHAIBAR, Carlos. Informática Aprender Haciendo. Libro Naranja. Editorial Grupo Educare 2004. & DIZAIN, María Soler Sola. Computer & Web, Informática para todos. Access y Power Point. Editorial Sol90 Educare 2004