

# Programa de Informatica



**Estimadas maestras y maestros:**

Tenemos el placer de presentarles este programa de informática 2022 de educación Básica teniendo como prototipo el programa de informática hasta tercer grado para luego en algún futuro se pueda presentar el programa de educación básica completo.

Como parte de este programa, hemos renovado los lineamientos de evaluación de los aprendizajes para que corresponda con la propuesta de competencias y el tipo de evaluación que necesitamos en el sistema educativo nacional: una evaluación al servicio del aprendizaje. Esto es posible si tenemos altas expectativas en nuestros estudiantes y les comunicamos que con esfuerzo y constancia pueden lograr sus metas.

Aprovechamos esta oportunidad para expresar nuestra confianza en ustedes. Sabemos que leerán y analizarán este Programa con una actitud dispuesta a aprender y mejorar, tomando en cuenta su experiencia y su formación docente.

Creemos en su compromiso con la misión que nos ha sido encomendada: que la niñez y la juventud salvadoreña tengan mejores logros de aprendizaje y puedan desarrollarse integralmente.



## 1. Introducción del programa de estudio de Informática para Educación Básica

El programa de estudio de Informática para Educación Media presenta una propuesta curricular que responde a las interrogantes que todo maestro o maestra debe responderse para poder planificar sus clases si desean colaborar con nosotros como empresa sociedad informática tendrán el privilegio de obtener las guías de estudio ya planificadas con respecto al programa.

Esperamos tener buenos resultados para poder invertir en el resto del programa llegando mas lejos y estos resultados serán reflejados en las encuestas y opiniones de las personas que van con nosotros de la mano junto a este programa y la tecnología



PLAN DE UNIDAD				
Nombre del Centro Educativo: Colegio: Theodor Herzl	Profesor(a):	Grado: Primero	Asignatura: Informática	Tiempo:
UNIDAD 1. CONOCIENDO LAS COMPUTADORAS				
<p>Objetivo de la Unidad: <b>Identifica en su entorno diferentes clases de máquinas como creación del hombre para mejorar y facilitar su vida.</b></p> <p><b>Conoce al computador como una máquina que le brinda muchos beneficios al hombre.</b></p> <p><b>Reconoce las partes del computador y sus diferentes funciones (teclado, Mouse, CPU, monitor, impresora).</b></p>				
Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• LA HISTORIA DE LAS COMPUTADORAS</li> <li>• ¿QUE SON LAS COMPUTADORAS?</li> <li>• ¿PARA QUE SIRVEN LAS COMPUTADORAS?</li> <li>• PARTES DE LAS COMPUTADORAS</li> <li>• FUNCIONES DEL MOUSE</li> <li>• FUNCIONES DEL TECLADO</li> <li>• HERRAMIENTAS DE NUESTRA COMPUTADORA</li> <li>• UTILIZANDO EL PROGRAMA DE PAINT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador.</li> <li>• Aplica correctamente las funciones de cada dispositivo de las computadoras.</li> <li>• Maneja el mouse y teclado del computador de una manera divertida y entretenida.</li> </ul>	<p><b>Profundiza su curiosidad en la cual aprende de las computadoras sus partes y funciones además de la función que emplea en la vida cotidiana de cada persona.</b></p>		
<p>Referencias sobre metodología (coherentes entre los tipos de contenidos y pueden referirse a sugerencias de las guías metodológicas)</p> <p>Se inicia con lo que el estudiante sabe y conoce de las computadoras, se le enseña sus partes y funciones partiendo de ello se le introduce a lo que aprenderá en la unidad tanto como en la práctica del manejo del teclado y ratón de una manera entretenida para el interés y atención del estudiante.</p>				
<p>Indicadores de logro:</p> <p>1.1 Conocer como inicio la historia de las computadoras      1.2 Reconocer el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes.      1.3 Identificar el desarrollo de la evolución de las computadoras y sus componentes      1.4 Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquina para desarrollar actividades de la vida cotidiana      1.5 Establece diferencias de hardware y software      1.6 Identifica las herramientas de la computadora y para que sirven      1.7 Identifica los dispositivos periféricos de entrada, salida y almacenamiento.      1.8 Aplicar de manera creativa las herramientas para crear un dibujo y edición de gráficos en Paint</p>		<p><b>Actividades de evaluación:</b></p> <p><b>Evaluación Diagnóstica:</b> Realiza una ronda de preguntas de pre Saberes del estudiante sobre las computadoras y el uso de ellas.</p> <p><b>Evaluación Formativa:</b> Evaluación de participación grupal e individual de los estudiantes.</p> <p><b>Evaluación Sumativa:</b> desarrollo de pruebas objetivas y prácticas.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b> 1- comprensión teórica de los contenidos desarrollados.      2. desarrollo correcto de las prácticas realizadas.</p>		

PLAN DE UNIDAD						
Nombre del Centro Educativo: Colegio: Theodor Herzl	Profesor(a):	Grado: Primero	Asignatura: Informática	Tiempo:		
UNIDAD 2. EL TECLADO Y EL RATON COMO NUESTRAS HERRAMIENTAS						
Objetivo de la Unidad: <b>Conoce el teclado y las funciones de este además de dominar el mouse y así emplear estas herramientas de la mejor manera en nuestras computadoras.</b>						
Contenidos Conceptuales		Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El teclado y el mouse en el tiempo</li> <li>• Las funciones del teclado</li> <li>• Las funciones del mouse</li> <li>• Teclado fácil con Garfield</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aprende a usar el mouse y el teclado mediante el programa interactivo de teclado fácil con Garfield.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra con interés y entretenimiento al aprender a dominar el teclado y el ratón</li> </ul>			
<p>Referencias sobre metodología (coherentes entre los tipos de contenidos y pueden referirse a sugerencias de las guías metodológicas)</p> <p><b>Se iniciará con los pre saberes del estudiante, seguido de ello conoceremos un poco de lo que en la unidad se realizará, basada en la teoría ya dada y haber resuelto las dudas de los estudiantes seguimos en la práctica.</b></p>						
Indicadores de logro:		<p><b>Actividades de evaluación:</b></p> <p><b>Evaluación Diagnóstica:</b> Realiza una ronda de preguntas de pre Saberes del estudiante sobre las computadoras y el uso de ellas.</p> <p><b>Evaluación Formativa:</b> Evaluación de participación grupal e individual de los estudiantes.</p> <p><b>Evaluación Sumativa:</b> desarrollo de pruebas objetivas y prácticas.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b> 1- comprensión teórica de los contenidos desarrollados. 2. desarrollo correcto de las prácticas realizadas.</p>				

PLAN DE UNIDAD						
Nombre del Centro Educativo: Colegio: Theodor Herzl	Profesor(a):	Grado: Primero	Asignatura: Informática	Tiempo:		
UNIDAD 3. ACTIVIDADES EN MI COMPUTADOR						
Objetivo de la Unidad:-Reconoce los pasos para encender y apagar el computador. -Diferencia los archivos de las carpetas en Windows además de manejar las herramientas que nuestro computador trae.						
Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales	Contenidos Actitudinales				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La estructura del computador (Hardware y Software)</li> <li>• El sistema operativo Windows (escritorio y sus elementos)</li> <li>• Las ventanas en Windows y sus partes (barras, menús, herramientas, puntero, cursor)</li> <li>• Prender y apagar el computador</li> <li>• El sistema operativo</li> <li>• Programas (abrir y cerrar un programa)</li> <li>• Archivos y Carpetas (Concepto y diferencias).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica los pasos para encender y apagar el computador.</li> <li>• Comprende los diferentes riesgos a los que están expuestos nuestros equipos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora la importancia del sistema operativo para el funcionamiento adecuado del computador.</li> </ul>				
Referencias sobre metodología (coherentes entre los tipos de contenidos y pueden referirse a sugerencias de las guías metodológicas) Se iniciará con los pre saberes del estudiante, seguido de ello conoceremos un poco de lo que en la unidad se realizará, basada en la teoría ya dada y haber resuelto las dudas de los estudiantes seguimos en la práctica.						
Indicadores de logro:	<p><b>Actividades de evaluación:</b></p> <p><b>Evaluación Diagnóstica:</b> Realiza una ronda de preguntas de pre Saberes del estudiante sobre las computadoras y el uso de ellas.</p> <p><b>Evaluación Formativa:</b> Evaluación de participación grupal e individual de los estudiantes.</p> <p><b>Evaluación Sumativa:</b> desarrollo de pruebas objetivas y prácticas.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b> 1- comprensión teórica de los contenidos desarrollados. 2. desarrollo correcto de las prácticas realizadas.</p>					
3.1 Identificar los componentes físicos (hardware) y lógicos (software) que hacen parte de un sistema de cómputo y los elementos más utilizados del sistema operativo, practicando su uso para mejorar el desempeño al crear, guardar y organizar información en la computadora.  3.2 Reconoce el sistema operativo de Windows sus elementos y funciones  3.3 Identifica las ventanas de Windows y reconoce sus partes  3.4 Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas.  3.5 Conoce e identifica el concepto de sistema operativo su funciones y aprende los distintos tipos de sistemas operativos en funcionamiento  3.6 Reconoce los programas y practica continuamente las funciones básicas de ellos.  3.7 Define el concepto de carpeta para memorizar su proceso de creación y resguardar archivos de forma efectiva						

PLAN DE UNIDAD						
Nombre del Centro Educativo: <b>Colegio Theodor Herzl</b>	Profesor(a):	Grado: <b>Primero</b>	Asignatura: <b>Informática</b>	Tiempo:		
<b>Nombre de la Unidad 4: PAINT</b>						
Objetivo de la Unidad: <b>Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad.</b>						
Contenidos Conceptuales	Contenidos Procedimentales		Contenidos Actitudinales			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conozcamos Paint</b></li> <li>• <b>Creación de dibujos a mano alzada y añadir color</b></li> <li>• <b>Añadir formas a Paint</b></li> <li>• <b>Añadir imágenes a Paint</b></li> </ul>	Utiliza las barras de herramientas y la paleta de colores en la realización de sus dibujos. Realiza dibujos sencillos en Paint.		Manifiesta interés al realizar dibujos en Paint y respeta los realizados por sus compañeros.			
Referencias sobre metodología (coherentes entre los tipos de contenidos y pueden referirse a sugerencias de las guías metodológicas) <b>Se iniciará, con el diagnóstico de los pre saberes de los y las a estudiantes, partiendo de ello en la unidad conoceremos la iniciación y realización de dibujos en Paint, basados en la teoría se procederá a realizar la práctica.</b>						
Indicadores de logro: 4.1 Reconoce a Paint como un programa para realizar dibujos 4.2. Menciona los pasos para ingresar al programa Paint. ( del tema 1) 4.3 Identificar las barras de herramientas del programa Paint tema 1 4.4 Aprende a realizar dibujos con ayuda de el mouse en Paint y aplica color en ellos 4.5 Realiza distintas creaciones utilizando las formas de Paint 4.6 Experimenta creaciones dinámicas y diferentes aplicando imágenes en Paint		<b>Actividades de evaluación:</b> <u>Evaluación Diagnóstica:</u> realización de preguntas orales, acerca de Paint  <u>Evaluación Formativa:</u> observación y constante valoración de la participación grupal e individual del estudiante.  <u>Evaluación Sumativa:</u> desarrollo de pruebas objetivas teóricas y prácticas  Criterios de evaluación: 1- comprensión teórica de los contenidos desarrollados 2. desarrollo correcto de la práctica y uso adecuado de el equipo de trabajo				

