

CRONOGRAMA BIMESTRAL

Área o asignatura: Tecnología e Informática	Curso: Transición	Año: 2025
Periodo: Primero	Docente a cargo:	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.	
OBJETIVOS	<p>Objetivo general Promover el reconocimiento y la aplicación de las funciones básicas de encendido y apagado en diversos dispositivos tecnológicos, fomentando el desarrollo de habilidades básicas para el uso responsable de la tecnología, a través de la práctica interactiva en las plataformas Paint y GCompris.</p>
Indicadores de Logro	<p>*Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar las partes principales de los dispositivos tecnológicos relacionadas con el encendido y apagado (botones, pantallas, etc.), pero también se practica en las plataformas Paint y Gcompris. <p>*Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> Practicar las acciones de encender y apagar de manera adecuada en dispositivos como computadoras, celulares y tabletas. <p>*Actitudinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fomentar una actitud responsable y cuidadosa hacia el uso de dispositivos tecnológicos, valorando su importancia y buen mantenimiento.

CONTENIDOS DEL BIMESTRE.	
<p>Tecnología: Uso de dispositivos</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de la computadora encender y apagar Función de los dispositivos en encender y apagar Coordinación y atención 	<p>Informática Plataforma online</p> <ul style="list-style-type: none"> Paint Gcompris

CRONOGRAMA BIMESTRAL

PROCESO Y ACTIVIDADES			
ETAPA	FECHAS (Semanas)	ACTIVIDADES	PROCESO DE EVALUACIÓN (Relacionar si se revisará en trabajo en clase 60%, trabajo para casa 20% o proceso de evaluación 20%)
ANTICIPACIÓN.	Semana 1 (Cronograma)	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de temas • Recordación de las partes de computador a través de dibujos o video. 	Trabajo en clase con un 60% conocimientos previos a los temas que se van a trabajar, habilidades y destrezas en los procesos del desarrollo de las actividades tanto en forma física como digital. Un 20% materiales (útiles escolares) y un 20% es un proyecto final.
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.	Semana 2 (Encendido y apagado)	Conociendo el Encendido y Apagado del Computador <ul style="list-style-type: none"> • Observación guiada de una computadora real y explicación del botón de encendido. • ¿Qué pasa si no apago bien el computador? • Dibujo de lo aprendido. 	
	Semana 3 (Paint)	Partes del computador y practica de encendido del computador.	
	Semana 4 (Encendido y apagado)	Dibujando el Encendido y Apagado del Celular <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar un teléfono celular real y enseñar el botón de encendido. • Invitar a los niños a dibujar un celular con su botón de encendido y una mano presionándolo. 	
	Semana 5 (Sala Gcompris)	Exploración de la plataforma	
	Semana 6 (Encendido y apagado)	Reconociendo Diferentes Dispositivos Tecnológicos <ul style="list-style-type: none"> • Juego de asociación: relación de imágenes con nombres y botones de encendido. • Actividad de exploración: "Busca en el aula un dispositivo y dime cómo lo encenderías." 	

Proceso académico bimestral.

CRONOGRAMA BIMESTRAL

		<ul style="list-style-type: none"> Dibuja que dispositivos conocen y como los usan en casa. 	
CONSOLIDACIÓN.	Semana 7 (Sala Gcompris)	Realización de cada uno de los niveles desde la lógica, matemática, escritura y lectura.	
	Semana 8 Proyecto final y autoevaluación.	Juego de dispositivos y retroalimentación de lo visto durante el periodo.	

Nota: Las semanas pueden cambiar según el horario de sala y las dinámicas que se van a utilizar.