

## Planeación de aula.

Grado:4°	Área/Asignatura: INFORMATICA	Fecha :22 FEB AL 17 DIC/2023
Docente / C.D.A.: JOSE ALDON RINCON TURIZO.		
Sede: CICUCO #1	Periodo Académico: TODOS	
Eje temático: 1- La Tecnología 2- los Artefactos Tecnológicos 3-Diseño y funcionamiento de Aparatos Electrónicos 4-Sociedad y Tecnología.		
Tiempo de Ejecución: Veinte (20) días hábiles.		

### Identificación

### Aprendizajes

<b>1. Objetivos de aprendizajes</b>
-Reconocer que el uso herramientas Tecnológicas nos lleva a la solución de problemas en nuestro entorno.
<b>2. Referentes curriculares (EBC, DBA, Matriz de Referencia, Mallas de Aprendizaje)</b>
-Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.  -Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  -Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.  -Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
<b>3. Evidencias de Aprendizajes / Desempeños Esperados</b>
-Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales. -Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país. -Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de la información. -Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas, entre otros.
<b>4. Recursos y materiales</b>
-Fotocopias -Textos de lenguaje 3° Y 4° grado -Marcadores -Tablero

<b>1. Inicio /exploración de saberes previos</b>
<p>Leer una lectura y activar presaberes.</p> <p><b>15 minutos</b></p>
<b>2. Contenido / Estructuración</b>
<p>Se motiva a leer un texto y solicitar a la clase hacer inferencias literales de los textos leídos a través de preguntas.</p> <p><b>30 minutos</b></p>
<b>3. Práctica / Transferencia</b>
<p>1 PERIODO/23 El Descubrimiento de la Tecnología</p> <p style="padding-left: 40px;">Las Herramientas</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué es un Sistema Tecnológico?</p> <p>2 PERIODO/23 Funcionamiento de Aparatos Electrónicos</p> <p style="padding-left: 40px;">Evolución de las Herramientas</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué es programación?</p> <p>3 PERIODO/23 Diseño y esquemas utilizados en los Aparatos Electrónicos</p> <p style="padding-left: 40px;">Uso de la programación para elaboración de aparatos electrónicos.</p> <p style="padding-left: 40px;">¿Qué es un procesador?</p> <p>4 PERIODO/23 Pensamiento Computacional</p> <p style="padding-left: 40px;">Diagramas de flujos – variables</p> <p style="padding-left: 40px;">Precusores del pensamiento computacional</p> <p style="padding-left: 40px;">Colombianos que se destacan en la computación.</p> <p><b>45 minutos cada Actividad.</b></p>
<b>4. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre</b>
<p>La evaluación corresponde a verificar la realización de cuatro actividades (1 por periodo). La valoración corresponde a una nota por cada actividad realizada de forma correcta. Y una Evaluación general al final cada una valorizada para obtener dos notas en el periodo.</p>

---

JOSE ALDON RINCON TURIZO.

DOCENTE PRIMARIA GRADO 4 SEDE 1

IEATANSM – CICUCO 2023