



ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DIARIA			
Fecha: 11/01/2023	Área/as: Informática	Docente: Aneudy Miguel Suero Vargas	Grados: 2do secciones: B
Intención pedagógica: Lograr que los estudiantes comprendan como luce una computadora, ratón, teclado y pantalla.			
Indicador de logro: Al finalizar la lección, los estudiantes sabrán como luce una computadora, ratón, teclado y pantalla.			
Competencias específicas del grado	Momento	Actividades/duración	Recursos
1. Competencia Comunicativa: Comprender y utilizar símbolos y que representan las partes de la computadora. 2. Competencia de Resolución de Problemas: Utiliza la memorización para lograr terminar el juego de pares iguales.	Inicio 10 minutos	Para empezar la clase el curso debe estar organizado. Efectuar una dinámica (juego equilibrio congelado). Compartir una reflexión donde los niños aprecien la escuela. Preguntar a los estudiantes, Que día es hoy, mes y año. Pregunta que genere interés: ¿Sabes que es una computadora? ¿Dónde has visto una computadora? ¿Sabes cómo luce una computadora? ¿Saben que es un teclado? ¿Un mouse? ¿Sabes que es una pantalla?	PDI, Laptop, Google sitio, videos, sonidos, imágenes y juegos.



3. Competencia Digital: Interactuar con software.		Vamos a comprobar si ustedes dicen la verdad, con el siguiente juego.	
	Desarrollo 15 minutos	Para comprobar sus conocimientos, los estudiantes serán puestos a prueba con un juego en Educaplay, el cual consiste en un pareo con una ranita, que tiene 4 preguntas, y pare iguales. Veremos 2 videos sobre como las computadoras se pueden dañar con los Fixis unos dibujos animados, uno del teclado y otros del ventilador. ¿Nosotros nos podemos enfermar?, y la computadora ¿Se pueden enfermar?, Saben algo, claro que, sí que se pueden enfermar, porque creen que los llevan a reparar. ¿Qué otra maquina se puede dañar? Para continuar aprendiendo los estudiantes verán un video en YouTube, el cual lleva por título: Exploración de la computadora con los Fixis. ¿Qué hicieron la computadora se pudo sanar? ¿Qué hicieron los Fixis para sanarla?	
	Cierre y evaluación 5 minutos	Hacer una breve recapitulación de los conceptos clave: Pantalla, CPU o (Unidad de Procesamiento Central), Teclado Y Mouse. Que le gusto la clase de hoy, que aprendieron. Dejar el curso ordenado.	