



ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DIARIA			
Fecha: 10/01/2023	Área/as: Informática	Docente: Aneudy Miguel Suero Vargas	Grados: 3do secciones: B
Intención pedagógica: Lograr en los estudiantes un conocimiento básico de programación con robótica.			
Indicador de logro: Al finalizar la lección, los estudiantes sabrán crear programas simples utilizando la abeja robot.			
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 programar? ¿Sabes que es un robot? ¿Conoces a BeeBot?	PDI, Laptop, Google sitio, videos, sonidos, imágenes, juegos y OVA.
	Desarrollo 20 minutos	Vamos a utilizar un OVA para darles a conocer a los estudiantes BeeBot, donde habrá un cuestionario de 5 preguntas las cuales deberán responder para luego pasar a una pequeña practica en la PDI donde ya previamente	



3. Competencia Digital: Interactuar con software.		emos instalado la aplicación de BeeBot, de igual forma practicarán en la plataforma virtual de BeeBot, estas prácticas podrán a prueba sus conocimiento en programación simple.	
	Cierre y evaluación 15 minutos	Hacer una breve recapitulación de los conceptos clave sobre programas y programación, y evaluarlos mediante una practica a cada uno de los estudiantes. Mientras ellos van llenando la practica si desean ejecutar el programa podrán hacerlo en la PDI. Que le gusto la clase de hoy. Dejar el curso ordenado.	