ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DIARIA			
Fecha: 09/01/2023	**Área/as:** Informática	**Docente:** Aneudy Miguel Suero Vargas	**Grados:** 5to **secciones:** A y B
Intención pedagógica: Lograr que los estudiantes comprendan cuales son las cuatros dispositivos que componen el computador, CPU, ratón, teclado y pantalla.			
Indicador de logro: Al finalizar la lección, los estudiantes reforzaran sus conocimientos en cuanto a la computadora, CPU, 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	Inicio 15 minutos	Para empezar la clase el curso debe estar organizado. Preguntar a los estudiantes, Que día es hoy, mes y año. Efectuar una dinámica (juego equilibrio congelado). Compartir una reflexión donde los niños aprecien la escuela. ¿Qué nos quiere decir la frase con que el tiempo nunca regresa? ¿Qué nos quiere decir la frase con que las palabras nunca regresa? ¿Qué nos quiere decir la frase con que las oportunidades nunca regresan? Pequeña reflexión personal sobre mi cuando era portero y ahora maestro.	**PDI, Laptop, Google sitio, videos, sonidos, imágenes y juegos.**

juego de pares iguales. 3. **Competencia Digital:** Interactuar con software.		¿Quién conocen que haya avanzado en la vida que se allá superado? ¿Cómo ellos lo han logrado? La educacion que ustedes reciben hoy aquí es la base para su futuro, mínimo deben aprender a leer y a escribir, y claro las matemáticas mínimo. **Pregunta que genere interés:** ¿Sabes que es una computadora? ¿Dónde han visto una computadora? ¿Sabes cómo luce una computadora? ¿Saben que es un teclado? ¿Un mouse? ¿Sabes que es una pantalla? ¿Saben que es el CPU? Vamos a comprobar si ustedes dicen la verdad, con el siguiente juego.	
	Desarrollo 20 minutos	Para comprobar el conocimiento de los estudiantes. serán puesto a prueba con un juego en Educaplay, el juego consiste en completar la frase. ¿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 dos fragmentos de 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? ¿Qué función tiene el ventilador de la computadora? ¿Qué función tiene la pantalla? ¿Qué función tiene el teclado? ¿Qué función tiene el ratón? ¿Qué función tiene el CPU?	
	Cierre y evaluación 10 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.	

Como es una computadora y sus partes, como cuidar de ellas si presentan problemas