ESQUEMA DE PLANIFICACIÓN DIARIA			
Fecha: 10/01/2023	**Área/as:** Informática	**Docente:** Aneudy Miguel Suero Vargas	**Grados:** 2do **secciones:** A
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 as 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 conocimiento, los estudiantes serán puesto 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 puede 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.	

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