



ESQUEMA DE PLANIFICACION DIARIA PARA INFORMATICA/CENTRO EDUCATIVO PRIMARIO CRUCE DE BARRERO

FECHA: /8,9,10,11,12,1,2,3,4,5,6/2024 **AREA:** Informática De Básica **DOCENTES:** Aneudy Miguel Suero Vargas **GRADO:** 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 **SECCION:** A - B

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA -APRENDISAJE: Trabajo colaborativo: Uso del temporizador para mejorar su escritura y escucha activa.

INTENCION PEDAGOGICA DEL DIA: Lograr despertar el interés en conocer la computadora y sus cuatro partes.

INDICADOR DE LOGRO: El estudiante identifica y nombra correctamente las cuatro partes básicas de la computadora (teclado, pantalla, ratón y CPU).

COMPETENCIA ESPECIFICA DEL GRADO	MOMENTOS	ACTIVIDADES/DURACION	RECURSOS
Competencia tecnológica: Reconocer las partes básicas de una computadora y describir sus funciones principales, desarrollando habilidades tecnológicas básicas.	INICIO (10 minutos).	Presenta una computadora en la PDI y pregunta a los estudiantes si saben qué es y para qué se utiliza. Realiza una lluvia de ideas sobre lo que conocen.	Imágenes en video de una computadora en la PDI en YouTube , también de sus cuatro partes principales. Video educativo sobre el uso de la computadora.
	DESARROLLO (25 minutos).	Los estudiantes tendrán 20 minutos para poner en ejercitar la escucha y atención activa.	Juego de cartas interactivas con temporizador en educaplay, dictado interactivo.
	CIERRE Y EVALUACION (10 minutos).	Reflexión: Pide a los estudiantes que compartan lo que aprendieron y que mencionen la función de cada parte de la computadora. Revisión: Realiza un repaso rápido mediante preguntas y respuestas para confirmar la comprensión del tema.	Cuaderno para anotar las respuestas de los estudiantes.

ACTIVIDADES DE RECUPERACION PEDAGOGICA: Juego de memoria: Crear un juego de memoria en educaplay, los estudiantes emparejen imágenes de las partes de la computadora con sus nombres. Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16300773-los_dispositivos_basicos_que_conforman_la_computadora_y_permiten_su_funcionamiento.html



		Evaluación oral: Pedir a los estudiantes que describan en voz alta para qué sirve cada parte básica de la computadora.	
--	--	---	--

ACTIVIDADES DE RECUPERACION PEDAGOGICA: Juego de memoria: Crear un juego de memoria en educaplay, los estudiantes emparejen imágenes de las partes de la computadora con sus nombres. Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16300773-los_dispositivos_basicos_que_conforman_la_computadora_y_permiten_su_funcionamiento.html

NOMBRE DE LOS INTEGRANTES DEL GRUPO:

Lista de Cotejo para Evaluar el Tema: Concepto de Computadora y sus Cuatro Partes Básicas					
Nombre del Estudiante	Reconoce y nombra correctamente el teclado.	Reconoce y nombra correctamente la pantalla.	Reconoce y nombra correctamente el ratón.	Reconoce y nombra correctamente la CPU.	Participa de manera activa en las actividades grupales.

Observaciones:

Rúbrica para Evaluar el Tema: Concepto de Computadora y sus Cuatro Partes Básicas

Identificación de Partes de la Computadora

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
1. Reconoce y nombra el teclado	Nombra correctamente y sin ayuda el teclado y lo identifica con precisión.	Nombra el teclado correctamente con mínima ayuda.	Nombra el teclado, pero requiere ayuda significativa para identificarlo.	No nombra ni identifica el teclado, incluso con ay
2. Reconoce y nombra la pantalla	Nombra correctamente y sin ayuda la pantalla y la identifica con precisión.	Nombra la pantalla correctamente con mínima ayuda.	Nombra la pantalla, pero requiere ayuda significativa para identificarla.	No nombra ni identifica la pantalla, incluso con ayuda.
3. Reconoce y nombra el ratón	Nombra correctamente y sin ayuda el ratón y lo identifica con precisión.	Nombra el ratón correctamente con mínima ayuda.	Nombra el ratón, pero requiere ayuda significativa para identificarlo.	No nombra ni identifica el ratón, incluso con ayuda.
4. Reconoce y nombra la CPU	Nombra correctamente y sin ayuda la CPU y la identifica con precisión.	Nombra la CPU correctamente con mínima ayuda.	Nombra la CPU, pero requiere ayuda significativa para identificarla.	No nombra ni identifica la CPU, incluso con ayuda.

Actitud y Participación

13. Participa en actividades grupales	Participa activamente y coopera eficazmente en las actividades grupales.	Participa de manera adecuada, cooperando con sus compañeros.	Participa con dificultad, necesitando estímulo para cooperar.
---------------------------------------	--	--	---

ACTIVIDADES DE RECUPERACION PEDAGOGICA: Juego de memoria: Crear un juego de memoria en educaplay, los estudiantes emparejen imágenes de las partes de la computadora con sus nombres. Enlace:
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16300773-los_dispositivos_basicos_que_conforman_la_computadora_y_permiten_su_funcionamiento.html

En las lista que me proporcione la secretaria iré anotando puntitos de participación

Buenos días Chat GPT, comencare a enseñar informática de básica, en este caso será en primero de nivel primario y el tema será concepto de computadora y sus cuatro partes básicas digace teclado,pantalla, ratón y cpu, NECECITO QUE ME PROPORCIONES LO SIGUIENTE: ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA -APRENDISAJE, INDICADOR DE LOGRO, COMPETENCIA ESPECIFICA DEL GRADO, MOMENTOS, DESARROLLO, CIERRE Y EVALUACION y sus actividades y recursos, por ultimo las ACTIVIDADES DE RECUPERACION PEDAGOGICA por favor.

ACTIVIDADES DE RECUPERACION PEDAGOGICA: Juego de memoria: Crear un juego de memoria en educaplay, los estudiantes emparejen imágenes de las partes de la computadora con sus nombres. Enlace:
https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16300773-los_dispositivos_basicos_que_conforman_la_computadora_y_permiten_su_funcionamiento.html