



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática
Fecha: Septiembre 9 de 2019.

Unidad 4

Grado: Pre kínder
Profesor: Marcela Rozo

TÍTULO

Programas del Computador

HILOS CONDUCTORES:

- | |
|--|
| 1. ¿Qué es un programa en el computador?
2. ¿Cómo puedo abrir y cerrar programas? |
|--|

TÓPICO GENERATIVO:

Programa -programador

METAS DE COMPRENSIÓN:

Reconocerá algunos programas existentes en el computador.	Identificará la forma de abrir y cerrar programas
---	---

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEM PO	VALORACIÓN CONTINUA	
			ACCIONES REFLEXIONADAS	FORMAS
ETAPA EXPLORA- TORIA	Reconocer que es un programa en el computador. Observar programas en el computador. Practicar el programa Paint.	3 SEMANAS	Por medio de imágenes se mostrarán algunos programas del computador. Explorando en el computador Realizando dibujos en el programa Paint.	Observación. Interpretación. Producción Oral.
ETAPA GUIADA	Identificar algunos iconos de Windows Aprender a abrir y cerrar programas	3 SEMANA	. Por medio de ilustraciones dadas en el salón. De acuerdo a la destreza de cada estudiante.	Producción Oral Comunicación Observación.
PROYECTO DE SÍNTESIS	Realizarán de manera práctica en la sala de sistemas apertura trabajo y cierre de algunos programas existentes en el computador.	2 SEMANAS	De manera individual se practicará la apertura y cierre de programas.	Producción Oral Comunicación.