



**ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

Asignatura: Informática

Unidad N°:2

Grado: Pre-Kínder

Fecha: 15 de abril de 2024

Profesor: Diana Patricia Valderrama González

**TÍTULO**

**El computador y sus partes/Uso del Mouse/Software Educativo**

**HILOS CONDUCTORES**

1. ¿Qué es un teclado?
2. ¿Para qué me sirve un teclado?
3. ¿Qué juegos educativos existen?

**TÓPICO GENERATIVO**



**METAS DE COMPRENSIÓN**

Identificará la importancia de la buena utilización del teclado conociendo las diferentes teclas que lo componen, realizando ejercicios de lateralidad.	Identificará como el software educativo ayuda en su proceso estudiantil y como aporta en su aprendizaje.
---	--

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
<b>ETAPA EXPLORATORIA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el teclado como parte fundamental del computador</li> <li>2. Reconocer las partes del teclado</li> <li>3. Identificar el uso del software educativo como herramienta de aprendizaje</li> </ol> <p><b>Avance del proyecto de síntesis:</b></p> Identificar el Software Interactivo como herramienta para el aprendizaje utilizando el mouse.	<b>2 SEMANAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicando la importancia del teclado en el computador por medio de un video</li> <li>2. Explorando en la sala de informática las cinco (5) partes principales del teclado.</li> <li>3. Explorando a través de software educativo en línea, juegos que le permitan reforzar su aprendizaje</li> </ol> <p>Observando y preguntando en sala de informática el Software interactivo a trabajar "Conejito lector"</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimientos previos</li> <li>2. Observación</li> <li>3. Reconocimiento</li> </ol>

<p style="text-align: center;"><b>ETAPA GUIADA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar para que sirven el teclado y su función en el computador</li> <li>• Realizar ejercicios básicos de movimiento con el mouse</li> <li>• Realizar ejercicios básicos de lateralidad con ayuda del teclado</li> </ul> <p><b>Avance del proyecto de síntesis:</b></p> <p>Identificar en el teclado las teclas de dirección, teclado numérico y alfanumérico para realizar ejercicios básicos de lateralidad.</p>	<p style="text-align: center;"><b>3 SEMANAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ubicando el teclado en la sala de informática y hacer un uso correcto del dispositivo</li> <li>• Utilizando adecuadamente el mouse, tomándolo de manera correcta con las manos, y realizar ejercicios como clic, arrastrar y soltar</li> <li>• Utilizando de manera adecuada el teclado, especialmente las teclas de dirección, teclado numérico para identificar los números vistos y teclado alfanumérico para identificar algunas vocales.</li> </ul> <p>Explorando en sala de sistemas con ayuda del software interactivo, la ubicación en el teclado de dirección, numérico y alfanumérico.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificación</li> <li>2. Ejecución de procedimientos</li> <li>3. Seguimiento de instrucciones</li> <li>4. Conceptualización</li> <li>5. Dominio de herramientas tecnológicas</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Nombre del proyecto y breve descripción:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>APRENDO JUGANDO</b></p> <p>El proyecto de síntesis se realizará con todas las áreas de aprendizaje (básicas y edu. artísticas). Consiste en utilizar el Mouse y el teclado como herramienta para apoyar el aprendizaje a través de software interactivo que tenga relación con las temáticas de cada asignatura. Como muestra final las docentes de cada área y su grupo se dirigirán a la sala de informática a interactuar con el software educativo y realizar las actividades desarrolladas durante el periodo. Desde el área de Informática, los niños continuarán en su proceso de aprendizaje del uso del Mouse y aprenderán algunas teclas importantes del teclado para desarrollar ejercicios de lateralidad, coordinación, y visualización de números y vocales vistas en clase.</p>	<p style="text-align: center;"><b>3 SEMANAS</b></p>	<p>Utilizando el Software educativo, cada estudiante demostrará sus habilidades con el uso del mouse y el teclado, desarrollando los ejercicios o actividades establecidas durante el periodo escolar en cada una de las áreas del proyecto.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejecución de procedimientos aprendidos</li> </ol>