ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Informática **Unidad Nº:2** **Grado: Pre-Kínder**

Fecha: 9 de abril de 2025 **Profesor: Diana Patricia Valderrama González**

TÍTULO

El teclado/Software Educativo

HILOS CONDUCTORES

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

TÓPICO GENERATIVO

SUMMER FARM

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**
ETAPA EXPLORATORIA	1. Identificar el teclado como parte fundamental del computador 2. Reconocer las partes del teclado 3. Identificar el uso del software educativo como herramienta de aprendizaje **Avance del proyecto de síntesis:** Identificar el Software Interactivo como herramienta para el aprendizaje utilizando el teclado como dispositivo principal y reforzando el uso del Mouse.	**2 SEMANAS**	1. Explicando la importancia del teclado en el computador por medio de un video 2. Explorando en la sala de informática las tres (3) partes principales del teclado. 3. Explorando a través de software educativo en línea, juegos que le permitan reforzar su aprendizaje Observando y practicando en sala de informática el Software interactivo a trabajar “G-Compris”	• Conocimientos previos • Observación • Reconocimiento

ETAPA GUIADA	• Explicar para que sirven el teclado y su función en el computador • Realizar ejercicios básicos de movimiento con el mouse • Realizar ejercicios básicos de lateralidad con ayuda del teclado **Avance del proyecto de síntesis:** Identificar en el teclado las teclas de dirección, teclado numérico y alfanumérico para realizar ejercicios básicos de lateralidad. Identificar las formas en Paint para dibujar elementos de la granja	**3 SEMANAS**	• Ubicando el teclado en la sala de informática y hacer un uso correcto del dispositivo • Utilizando adecuadamente el mouse, tomándolo de manera correcta con las manos, y realizar ejercicios como clic, arrastrar y soltar • 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. Explorando en sala de sistemas con ayuda del software interactivo, la ubicación en el teclado de dirección, numérico y alfanumérico. Explorando en Paint la herramienta formas y dibujar con ella elementos de la granja.	• Identificación • Ejecución de procedimientos • Seguimiento de instrucciones • Conceptualización • Dominio de herramientas tecnológicas
PROYECTO DE SÍNTESIS	**SUMMER FARM** Summer farm consiste en que los estudiantes reconozcan la importancia y respeto de los animales de la granja en su entorno desarrollando actividades desde las diferentes áreas del aprendizaje Desde el área de Tecnología e informática, se diseñará un mini robot de animalito de la granja con movimiento.	**3 SEMANAS**	Utilizando material reciclable se diseñará un animalito de la granja el cual llevará movimiento**.**	• Ejecución de procedimientos aprendidos