

> ÍNDICE

- ✔ Introducción
- ✔ Definiciones básicas de Programación Curricular (extraídas de las Rutas del Aprendizaje).
 1. Competencia
 2. Capacidad
 3. Estándar nacional
 4. Indicador de desempeño
- ✔ Orientaciones didácticas
- ✔ Uso de las TIC en el nivel de Educación Inicial.
- ✔ Orientaciones y recomendaciones para el uso de las unidades didácticas y sesiones de aprendizaje.
- ✔ Distribución de unidades didácticas y sesiones de aprendizaje.
- ✔ Modelo de una sesión de aprendizaje.
- ✔ ANEXO 1: Sugerencias metodológicas.
- ✔ ANEXO 2: Proyectos educativos.

Introducción

En vista de que el avance de la tecnología crece cada día y que su impacto en la vida diaria es cada vez mayor, nos vemos en la necesidad de no descuidar los aprendizajes de los niños en el uso de las herramientas y de las máquinas las cuales facilitan su ritmo y estilo de aprendizaje.

En la actualidad la computadora es una herramienta que se ha vuelto necesaria en nuestra sociedad, por tal motivo la Editorial RITISA incorpora en su programación curricular la enseñanza de la informática.

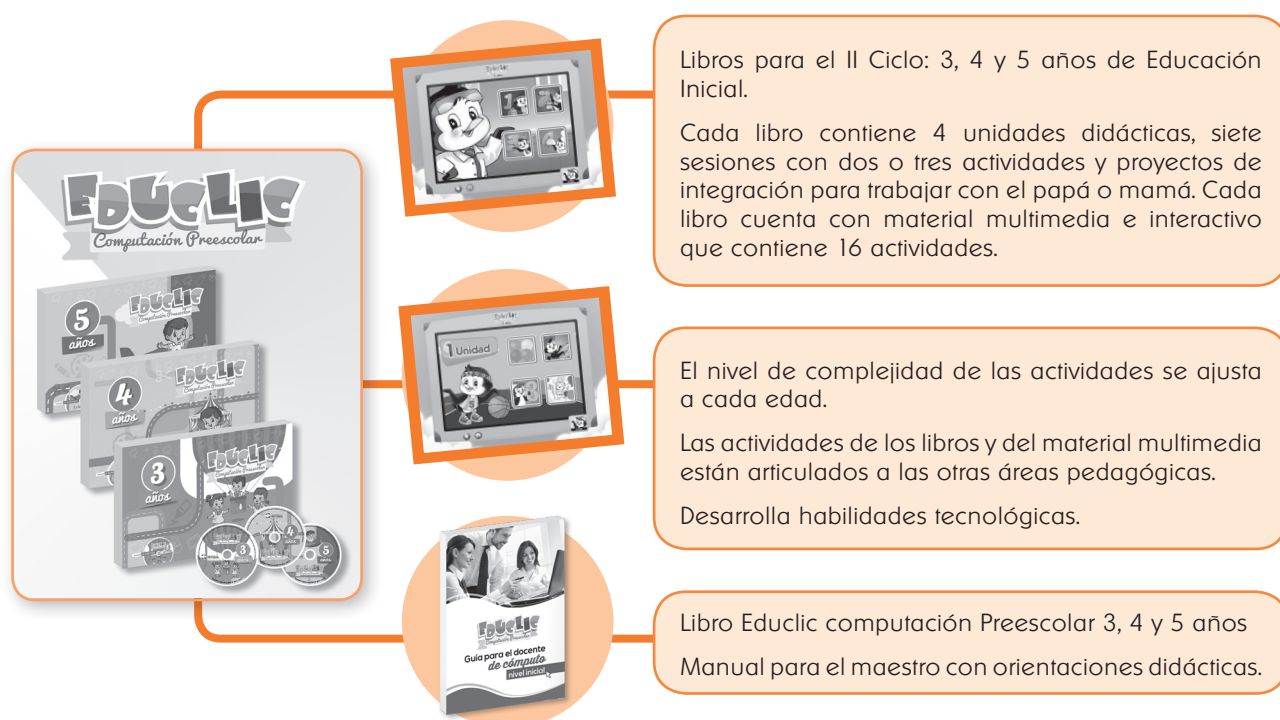
La nueva colección EDUCLIC computación preescolar de 3, 4 y 5 años tiene como finalidad que el niño interactúe con la computadora, a fin de estimular su capacidad visomotora, psicomotora fina y desarrollar sus habilidades cognoscitivas y de socialización; asimismo, con el fin de favorecer el desarrollo de la lectoescritura, iniciarlo en el conocimiento matemático y la creatividad.

El libro nos permite utilizar la informática como un recurso para enriquecer el aprendizaje de las áreas curriculares de Matemática, Comunicación, Ciencia y Ambiente y Personal social.

Esta colección consta de tres libros, cada uno con su material multimedia e interactivo (CD-ROM), que han sido elaborados para niños de 3,4 y 5 años, respectivamente.

Cada libro está compuesta por cuatro unidades, dentro de los cuales se proponen de seis a siete sesiones con dos o tres actividades, respectivamente. Los contenidos están relacionados al tema central, contienen consignas propias para cada nivel. Los temas se refuerzan en la computadora con el uso del CD -ROM y con recursos Tics que brinda Internet.

El CD - ROM cuenta con 16 actividades, donde el niño realizará las prácticas correspondientes para reforzar las actividades realizadas en el libro e interactúen con la computadora.



Definiciones básicas de Programación Curricular

Las definiciones básicas que permiten entender y trabajar con las Rutas del Aprendizaje son:

1. Competencia

Se llama competencia a la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes.

La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño.

2. Capacidad

Desde el enfoque de competencias, se habla de «capacidad» en el sentido amplio de «capacidades humanas». Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo más delimitado y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que si bien las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados.

3. Estándar nacional

Los estándares nacionales de aprendizaje se establecen en los «mapas de progreso» y se definen allí como «metas de aprendizaje» en progresión, para identificar qué se espera lograr respecto de cada competencia por ciclo de escolaridad. Estas descripciones aportan los referentes comunes para monitorear y evaluar aprendizajes a nivel de sistema (evaluaciones externas de carácter nacional) y de aula (evaluaciones formativas y certificadoras del aprendizaje). En un sentido amplio, se denomina estándar a la definición clara de un criterio para reconocer la calidad de aquello que es objeto de medición y pertenece a una misma categoría. En este caso, como señalan los mapas de progreso, se indica el grado de dominio (o nivel de desempeño) que deben exhibir todos los estudiantes peruanos al final de cada ciclo de la Educación Básica con relación a las competencias.

Los estándares de aprendizaje no son un instrumento para homogeneizar a los estudiantes, ya que las competencias a que hacen referencia se proponen como un piso y no como un techo para la educación escolar en el país. Su única función es medir logros sobre los aprendizajes comunes en el país, que constituyen un derecho de todos.

4. Indicador de desempeño

Se llama desempeño al grado de desenvolvimiento que un estudiante muestra en relación con un determinado fin. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple

una tarea en la medida esperada. Un indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar en esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa. En el contexto del desarrollo curricular, los indicadores de desempeño son instrumentos de medición de los principales aspectos asociados al cumplimiento de una determinada capacidad. Así, una capacidad puede medirse a través de más de un indicador.



Orientaciones didácticas

Algunas consideraciones para el desarrollo de competencias y capacidades en Educación Inicial II Ciclo, según la Rutas del Aprendizaje:

Desde su nacimiento, los niños poseen capacidades innatas que les permiten relacionarse, interactuar y adaptarse a su entorno. Esas capacidades se van desarrollando progresivamente a partir de las experiencias afectivas (vínculo de apego), cognitivas (exploración) y sociales (relación con otras personas). Por ello, es importante que nuestra mirada hacia el niño parta de la idea o concepto de él como un sujeto de acción, con iniciativas, protagonista de sus propios aprendizajes y capaz de llevar a cabo sus propios proyectos de acción.

Estas experiencias, que parten de los deseos e intereses, generan aprendizajes que se evidencian en el hacer del niño, es decir, cuando se relaciona, resuelve situaciones cotidianas, actúa sobre los objetos y transfiere los conocimientos aprendidos a otras situaciones o contextos diferentes.

En cada etapa de desarrollo del niño, debemos asegurar las condiciones para que vivan situaciones dentro o fuera del aula que promuevan el desarrollo de sus capacidades y competencias y que puedan actuar sobre la realidad y modificarla haciendo uso de sus saberes y experiencias previas.

«El juego es una necesidad de la vida, en cualquier edad, en cualquier momento, bajo cualquier circunstancia, tanto en los aspectos grupales como individuales. Afirmamos que el juego es indispensable en las funciones de mecánica biológica, en el vaivén de las emociones, en la investigación intelectual o en la expansión mística. En pedagogía, afirmamos que no se trata de educar jugando o enseñar jugando. No es educación por el juego, sino educación para el juego. El juego es una finalidad, no un medio». La Pedagogía de la otra cosa. Ideas para una educación para el juego”.

Santiago Barbuy

Los docentes del nivel de Educación Inicial, acompañamos a los niños en una etapa fundamental de su desarrollo y por eso nuestro rol es muy importante. Por un lado, debemos de organizar tiempos y espacios para que nuestros niños puedan jugar, así como generar situaciones lúdicas que partan de una intención pedagógica que considere y privilegie sus intereses y necesidades.

En este sentido, es necesario “rescatar” la naturaleza del aprendizaje de los niños en donde el juego cobra una real importancia en sus vidas.

El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea, apareciendo desde muy temprana edad. En tal sentido, los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones, nadie tiene que enseñarle a jugar, pero, si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca.

A continuación, brindamos algunas precisiones sobre las diferencias entre:

Juego	Situación Lúdica
El juego es «libre» y espontáneo. Permite el despliegue de la creatividad e imaginación. Son los niños quienes ponen sus propias reglas y normas de juego en interacción con los demás.	En la situación lúdica hay una interacción mas allá que el mero entretenimiento. Los juegos escolares con intención didáctica son lúdicos
Se caracteriza por los signos de placer y de alegría pero fundamentalmente de entretenimiento.	Lleva una intención de aprendizaje propuesta por el adulto, siendo este quien dirige las actividades en tiempo y espacio determinado.

❖ ¿Cómo crear situaciones lúdicas para el aprendizaje?

Las situaciones lúdicas (actividades lúdicas propuestas por el o la docente, juegos tradicionales) proveen nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes, así como también permiten descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar diferentes alternativas para dar soluciones a las situaciones, a su vez, favorecen el desarrollo del pensamiento y el cambio de conducta que se va enriqueciendo en la interacción grupal, por tal motivo te presentamos algunas consideraciones a tener en cuenta:

Al pensar en situaciones lúdicas, se debe considerar:

- ♦ La edad de los niños.
- ♦ Sus intereses y necesidades.
- ♦ Las capacidades que se desean priorizar.
- ♦ Que tengan reglas sencillas y desarrollo corto.
- ♦ Los materiales a utilizar deben ser preferentemente de la naturaleza y reusables.
- ♦ Prever el tiempo para garantizar que los niños puedan repetir acciones, experimentar con el ensayo - error y planteen estrategias durante su desarrollo.
- ♦ Promover la autonomía en la organización de los pequeños grupos y potenciar el diálogo y la toma de acuerdos entre ellos.
- ♦ Destinar tiempos de conversación con los niños en distintos momentos del desarrollo de la actividad.

❖ **¿Qué condiciones debemos asegurar para crear un entorno de aprendizaje?**

A continuación ofrecemos algunas consideraciones a tomar en cuenta en la labor con los niños.

- ♦ Reconocer la importancia del juego libre en la vida de los niños, para generar disfrute, aprendizajes de manera natural y espontánea.
- ♦ Establecer un clima de confianza y seguridad para que los niños puedan disfrutar en diversas actividades.
- ♦ Ser paciente, respetando los ritmos de aprendizaje de cada niño.
- ♦ Acompañar y observar los procesos de aprendizaje de los niños, interviniendo en el momento preciso con algunas preguntas que generen curiosidad, planteando problemas que los invite a razonar y buscar alternativas de solución, favoreciendo así los aprendizajes.
- ♦ Organizar el ambiente (espacio, tiempo y materiales) para propiciar el despliegue de sus potencialidades.
- ♦ Innovar y aplicar diversas estrategias didácticas que respondan a los diversos estilos de aprendizaje de los niños, evitando el uso excesivo de hojas de aplicación.
- ♦ Considerar, en nuestro quehacer educativo, la cultura y lengua originaria de nuestros niños como punto de partida de todo aprendizaje que planteemos y así puedan estar acordes a su contexto.
- ♦ Ser creativo al diseñar situaciones de evaluación y recojo de información, que permitan verificar el logro de los nuevos saberes de los niños, recordando que la evaluación es en todo el proceso de aprendizaje y no solo al final.

❖ **¿Cómo deben ser los espacios en las aulas de Educación Inicial?**

El aula debe contar con diferentes espacios que permitan desplegar y potenciar todas las capacidades de los niños, por lo que debemos asegurar:

- ◆ Espacios para descubrir el medio físico natural, propiciando los materiales apropiados que les permita hacer comparaciones, experimentar, agrupar, etcétera.
- ◆ Espacios para realizar juegos simbólicos, representaciones e imitaciones.
- ◆ Espacios para armar, desarmar y construir.
- ◆ Tanto dentro como fuera del aula, los espacios deben estar libres de mesas para permitir el movimiento.
- ◆ Espacios para comunicar, expresar y crear, propiciando diferentes medios expresivos y representativos.

Uso de las Tic en el Nivel Inicial

Desde el Nivel de Educación Inicial, es posible desarrollar las capacidades del niño usando diversos sistemas tecnológicos y con el acompañamiento de un guía especialista.

Las Rutas del Aprendizaje señalan la importancia del uso de las Tics en los nuevos estilos de aprender, comunicarse y socializar; asimismo, señala que la información impartida debe desarrollar las capacidades del niño, permitir una adecuada interacción con lo virtual y el buen uso de la tecnología en sus vidas.

Por lo antes mencionado, surge la necesidad de presentar la nueva colección Educlic Computación Preescolar, como respuesta a las nuevas exigencias pedagógicas y de la sociedad tecnológica en donde vivimos.



En las primeras páginas de las Rutas del aprendizaje dice:

Por otro lado, el desarrollo y la integración de nuevas tecnologías han generado cambios en los estilos de vida de las personas y las sociedades, en las formas de comunicarse, de aprender y socializar, entre otros. Hoy en día, constituyen un elemento más del ambiente en donde crecen y se desarrollan muchos niños, quienes observan, exploran y descubren la utilidad de la nueva tecnología que está a su alcance (Rutas del Aprendizaje, 2014, p14).

En la interacción del niño con los nuevos sistemas tecnológicos es fundamental la presencia y acompañamiento de un adulto para

Los sistemas tecnológicos están conformados por un conjunto de objetos que, al interactuar entre sí, cumplen una función específica: una computadora, un tablet, un teléfono inteligente, etc.

orientar, filtrar y regular los contenidos, y la frecuencia o el tiempo de exposición. De esta manera, se garantiza un contexto de seguridad y cuidado para el desarrollo de capacidades que le permitan una adecuada interacción con lo virtual y el buen uso de la tecnología en sus vidas (Rutas del Aprendizaje, 2014, p14).



Orientaciones y recomendaciones para el uso de las unidades didácticas y sesiones de aprendizaje de la Colección Educlic Computación Preescolar

Las unidades didácticas y sesiones de aprendizaje que propone la Editorial RITISA responden a una planificación anual del nivel, en la que se describen las competencias, capacidades e indicadores de desempeño.

Se pone a disposición de los maestros, las unidades y sesiones para que lo usen de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas, tomando en cuenta el ritmo de aprendizaje, estilo de aprendizaje y del suyo propio. Asimismo, considerando aquello que se requiere para realizar un excelente trabajo pedagógico.

Respecto a la distribución del tiempo

Las unidades didácticas y sesiones de aprendizaje desarrollan competencias y capacidades sobre todo del área curricular de Computación e Informática, pero se ha tratado de ligar los temas a otras áreas tales como Ciencia y Ambiente, Comunicación, Matemática y Personal Social.

Es preciso señalar que para la organización de las sesiones se ha considerado un intervalo de una a dos horas pedagógicas a la semana, ya que por experiencia de los autores ese es el tiempo que se destina para la enseñanza de informática en los distintos centros educativos.



Educlíc **3** años *computación preescolar*

Distribución de unidades didácticas, sesiones de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL LABORATORIO DE INFORMÁTICA Y LA COMPUTADORA			
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	El laboratorio de Informática es un ambiente de aprendizaje donde se encuentran las computadoras y otros dispositivos. Es importante resaltar el cuidado, la limpieza y el orden de este ambiente, donde se realizará las actividades propuestas en el software educativo Educlíc3.		
II. PRODUCTOS	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elaborar un cuadro decorativo del laboratorio de informática. ◆ Elaborar una tarjeta para mamá. ◆ Elaborar y armar un rompecabezas de la computadora. 		
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES		
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad dentro de un laboratorio de informática para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	Reconoce el laboratorio de informática y las normas de seguridad.	Reconoce el laboratorio de informática marcando las imágenes correctas. Reconoce el laboratorio de informática a través de trazos de grafomotricidad.
	Identifica la computadora y diferencia los tipos por medio del análisis de sus características.	Reconoce la computadora y los tipos de computadoras.	Reconoce las normas de seguridad que se debe practicar en el laboratorio de informática a través de actividades grafomotoras. Manipula la computadora y sus partes de forma adecuada en el laboratorio de informática. Identifica las computadoras marcando las imágenes de la computadora. Identifica los tipos de computadoras realizando trazos de grafomotricidad. Manipula de forma adecuada las partes de la computadora al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc3.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE	
<p>Sesión 1: El laboratorio de informática</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las áreas importantes de la institución educativa y principalmente el laboratorio de informática. ◆ Reconoce el laboratorio de informática realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 2: Normas de seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Observa, identifica y practica las normas de seguridad de un laboratorio de informática. ◆ Pinta las formas de las acciones que se debe realizar en un laboratorio de informática. ◆ Relaciona y une las normas de seguridad que son iguales. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. ◆ Proyecto educativo: Elaborar un cuadro decorativo del laboratorio de informática.
<p>Sesión 3: La computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Describe y pinta las imágenes relacionados a la computadora. ◆ Discrimina la computadora en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 4: La computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Encierra las computadoras iguales al modelo. ◆ Discrimina la computadora en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 5: La computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce las computadoras realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Repasa y traza el camino para llegar a la computadora. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. ◆ Proyecto educativo: Elaborar una tarjeta por el día de la madre. 	<p>Sesión 6: Tipos de computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce los tipos de computadoras realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Relaciona y une los tipos de computadora. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 7: Tipos de computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Marca los tipos de computadoras que son iguales al modelo. ◆ Reconoce los tipos de computadoras realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. ◆ Proyecto educativo: Elaborar un rompecabezas de la computadora. 	

V. EVALUACIÓN			
Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad dentro de él para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	Reconoce el laboratorio de informática y las normas de seguridad.	Reconoce las normas de seguridad que debe practicar en un laboratorio de informática.
	Identifica la computadora y diferencia los tipos por medio del análisis de sus características.	Reconoce la computadora y los tipos de computadoras.	Identifica los tipos de computadoras.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:		PARTES DE LA COMPUTADORA	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		En esta unidad es importante que el niño reconozca que el componente importante de un laboratorio de informática es la computadora. Asimismo, que interactúe con sus partes principales (CPU, monitor, teclado y mouse) manipulándolas de forma adecuada al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc.	
II. PRODUCTOS		Elaborar una tarjeta para papá.	
III. APRENDIZAJES ESPERADOS		ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES	
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Reconoce las partes de la computadora.	Reconoce el CPU a través de trazos de grafomotricidad. Identifica el CPU marcando en las imágenes propuestas.
			Reconoce el mouse a través de trazos de grafomotricidad. Reconoce el mouse marcando en las imágenes propuestas.
			Reconoce el puntero del mouse a través de trazos de grafomotricidad. Identifica el puntero del mouse a través de la técnica del puntillismo.

			<p>Reconoce el monitor a través de la grafomotricidad.</p> <p>Reconoce el monitor marcando correctamente las imágenes propuestas.</p> <p>Manipula de forma adecuada las partes de la computadora al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc3.</p>
--	--	--	--

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: El CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el CPU realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Identifica el CPU en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 2: El CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa y traza el camino correcto para llegar al CPU. ◆ Identifica el CPU en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 3: El mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el mouse realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Identifica el mouse en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. ◆ Proyecto educativo: Elaborar una tarjeta por el día del padre. 	<p>Sesión 4: El mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa y pinta el camino largo para llegar al mouse. ◆ Reconoce el mouse realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 5: El puntero del mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el puntero del mouse realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Repasa y pinta los caminos para llegar al puntero del mouse. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 6: El puntero del mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el puntero del mouse utilizando la técnica del puntillismo. ◆ Identifica el puntero del mouse en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 7: El monitor</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el monitor realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Identifica el monitor en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 8: El monitor</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Relacionayune los monitores considerando el color y tamaño. ◆ Identifica el monitor en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.

V. EVALUACIÓN			
Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Reconoce las partes de la computadora.	Identifica las siguientes partes de la computadora: CPU, mouse y monitor.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:		PARTES Y ACCESORIOS DE LA COMPUTADORA	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		En esta unidad es importante que el niño reconozca la computadora, las partes y los accesorios. Asimismo, que interactúe con las partes principales y accesorios al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc.	
II. PRODUCTOS		Elaborar un rompecabezas de las partes de la computadora.	
III. APRENDIZAJES ESPERADOS		ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES	
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Reconoce las partes de la computadora.	Reconoce el teclado marcando correctamente las imágenes propuestas. Reconoce el teclado de las computadoras a través de actividades gráfico plástico.
		Reconoce los accesorios de la computadora.	Reconoce la impresora marcando correctamente las imágenes propuestas. Reconoce la impresora continuando la serie en las imágenes propuestas.
			Reconoce los parlantes a través de la técnica del rasgado.

			<p>Reconoce de forma visual los parlantes de la computadoras.</p> <p>Reconoce los parlantes marcando correctamente las imágenes propuestas.</p>
			<p>Reconoce la webcam a través de la técnica del moldeado.</p> <p>Manipula de forma adecuada las partes de la computadora al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc.</p>

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: El teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce el teclado realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Relaciona y une los teclados por tamaño. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 2: El teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Identifica el teclado en un grupo de imágenes. ◆ Reconoce las vocales y los números en el teclado. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 3: La impresora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Reconoce la impresora realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Reconoce la impresora realizando seriaciones. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 4: La impresora</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Identifica la impresora en un grupo de imágenes. ◆ Reconoce la impresora utilizando la técnica del embollado. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 5: Los parlantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Observa, describe y pinta las imágenes relacionados a los parlantes. ◆ Identifica los parlantes en un grupo de imágenes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 6: Los parlantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Observa, describe y marca las imágenes relacionados a los parlantes. ◆ Reconoce los parlantes utilizando la técnica del rasgado. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 7: La Webcam</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Relaciona y une las webcam por tamaño. ◆ Observa, describe y encierra las webcam. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Reconoce las partes de la computadora.	Identifica el teclado como parte de la computadora.
		Reconoce los accesorios de la computadora.	Identifica los accesorios de la computadora: impresora, parlantes y webcam.

UNIDAD DIDÁCTICA 4:		MICROSOFT PAINT	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	Microsoft Paint es un programa que sirve para dibujar y pintar. El dibujo de los niños favorece a la escritura, la lectura, la creatividad y a expresar sus sentimientos.		
II. PRODUCTOS	Pinta e imprime los dibujos de su preferencia.		
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES		
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Aplica sus habilidades de pintar en un programa de dibujo de la computadora.	Conoce el procedimiento para pintar en un programa de dibujo de la computadora.	<p>Ingresar en la computadora al programa de Paint utilizando el icono del programa.</p> <p>Reconoce el ícono de Paint a través de la técnica del moldeado.</p> <p>Reconoce en la computadora las acciones de ingresar y salir de Paint.</p> <p>Reconoce en la computadora las funciones de las herramientas de Paint realizando dibujos.</p> <p>Demuestra perseverancia en las actividades que realiza en la computadora para el buen manejo del mouse.</p> <p>Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc.</p>

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Abrir y cerrar Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Reconoce el ícono de Paint realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Observa, describe y pinta el botón cerrar la ventana de Paint. ♦ Ingresar correctamente a Paint. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 2 y 3: Pintando en Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Reconoce colores y números. ♦ Ingresar correctamente a Paint. ♦ Pinta los dibujos de su preferencia y de acuerdo al modelo. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 4 y 5: Pintando en Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Reconoce colores y números. ♦ Ingresar correctamente a Paint. ♦ Pinta los dibujos de su preferencia relacionando las vocales y los números. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	<p>Sesión 6: Dibujando formas</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Decora la forma rectangular con la técnica del puntillismo. ♦ Ingresar correctamente a Paint. ♦ Pinta los rectángulos creativamente. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3.
<p>Sesión 7: Dibujando formas</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Reconoce la forma circular realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Decora los círculos con la técnica del rasgado. ♦ Ingresar correctamente a Paint. ♦ Pinta los círculos creativamente. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc3. 	

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Aplica sus habilidades de pintar en un programa de dibujo de la computadora.	Conoce el procedimiento para pintar en un programa de dibujo de la computadora.	Utiliza un programa Paint para pintar sus dibujos preferidos.

Modelo de una Sesión de aprendizaje

3 años - Unidad 1 - Sesión 01

El laboratorio de informática y la computadora

❖ **Antes de la sesión:**

- ♦ Revisar y leer el libro Educlíc Computación preescolar 3 años.
- ♦ Establecer el recorrido inicial o primera visita al laboratorio.
- ♦ Colocar un número a cada computadora en una zona visible (por ejemplo, en la parte superior del monitor).
- ♦ Colocar en las paredes afiches de buenas acciones en el laboratorio.

❖ **Materiales o recursos a utilizar**

Computadoras, Smartboard, libro Educlíc Computación preescolar 3 años.

❖ **Competencias, capacidades e indicadores a trabajar en la sesión**

ÁREA CURRICULAR DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad dentro de él para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	Reconoce el laboratorio de informática y las normas de seguridad.	Reconoce el laboratorio de informática marcando las imágenes correctas. Reconoce el laboratorio de informática a través de trazos de grafomotricidad.

❖ **Momentos de la sesión**

1. INICIO

- ♦ Luego de presentarte, pide a cada niño que diga su nombre.
- ♦ Traslada a los niños al laboratorio de informática.
- ♦ Reúne a todos los niños en círculo y dales la bienvenida al laboratorio de informática. Luego, pregúntales si conocían el laboratorio de informática y si habían estado antes en él. Explícales la función que cumple.
- ♦ Pregunta, cuando nos trasladamos al laboratorio de informática ¿cómo debemos de hacerlo?, ¿cómo debemos de cuidar el laboratorio de informática?

- ♦ Determina las buenas acciones que se deben aplicar en el laboratorio.
- ♦ Preséntales la sesión del día y diles que en ella cada uno podrá decir lo que cree que se necesita para poder trabajar en el laboratorio de informática.

2. DESARROLLO

Los niños desarrollan la sesión 1 del libro EDUCLIC Computación preescolar³, con el apoyo de la maestra.

- ♦ Pide a los niños que observen la imagen de la pág. 5.
- ♦ Observa y describe la escena, comenta: ¿ qué lugar es?, ¿ para qué sirve el laboratorio de informática?
- ♦ Nombra los objetos que hay en el laboratorio de informática.
- ♦ Reconoce y marca con plumón las computadoras.
- ♦ Repasa con tu dedo índice por el camino que debe seguir cada niño o niña para llegar al laboratorio de informática, siguiendo la dirección de la flecha. Luego, traza con plumón.

3. CIERRE (Valoración del aprendizaje)

Los niños desarrollan las actividades en la computadora con el apoyo de la maestra:

- ♦ CD interactivo multimedia: Educlíc 3 años.
- ♦ <http://juegos.educativos.info/tag/juegos-para-niños-de-3-años/>

ANEXO 1

Sugerencias metodológicas

UNIDAD DIDÁCTICA 1: El laboratorio de informática y la computadora

Sesión 1: El laboratorio de Informática

Sugerencia metodológica:

Reúne a todos los estudiantes en círculo y dales la bienvenida al laboratorio de informática. Luego, pregúntales si conocían el laboratorio y si habían estado antes en él. Explícales la función que cumple.

Sesión 2: Normas de seguridad

Sugerencia metodológica:

Presenta una sesión de títeres dramatizando las normas de seguridad que los estudiantes

deben de practicar en el laboratorio de informática.

Sesión 3: La computadora

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con imágenes de la computadora para crear una canción o adivinanza y desarrollar la capacidad creativa de la expresión oral.

Sesión 4: La computadora

Sugerencia metodológica:

Elabora una computadora con material reciclable y motívalos a identificar sus partes con el juego “veo-veo”, descubriendo lo que se les indica. Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 5: La computadora

Sugerencia metodológica:

Dibuja en 5 papelotes una computadora para que el estudiante delinee en forma grupal. Luego, que utilicen su dedo índice para reparar el borde de la computadora.

Sesión 6: Tipos de computadora

Sugerencia metodológica:

Elabora diferentes tipos de computadoras con material reciclable y motívalos a identificar qué tipos son a partir de sus características. Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 7: La computadora encendida

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a desplazarse al laboratorio de informática. Luego que coloquen un sticker en las computadoras que se encuentran encendidas.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: Partes de la computadora

Sesión 1: El CPU

Sugerencia metodológica:

Se presenta una sesión de títeres dramatizando sobre la computadora y enfatizando que la parte más importante es el CPU.

Sesión 2: Partes del CPU

Sugerencia metodológica:

Indica a los estudiantes que reconocerán las partes de la CPU a través de la técnica grafo plástica (modelado con plastilina)

Sesión 3: El mouse

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a pegar en la pizarra las siluetas de los mouse, formando conjuntos o agrupando por colores y tamaños.

Sesión 4: EL mouse***Sugerencia metodológica:***

Acompaña a los estudiantes al laboratorio de informática e invita a que manipulen el mouse. Luego, ordenadamente que empiecen a mencionar sus características.

Sesión 5: El puntero***Sugerencia metodológica:***

Acompaña a los estudiantes a observar cuidadosamente los objetos que se presentan en los 5 conjuntos mostrados. Luego, pídeles que encierren en un círculo el objeto que no pertenece al conjunto.

Sesión 6: El puntero***Sugerencia metodológica:***

Guía a los estudiantes a formar grupos y proporciona papelotes y plumones de colores. Luego, haz que los estudiantes dibujen varios punteros de diferentes tamaños y colores.

Sesión 7: El monitor***Sugerencia metodológica:***

Guía a los estudiantes hacia el laboratorio de informática e indícales que enciendan correctamente los monitores y hazles la siguiente pregunta: ¿qué color se activó cuando encendimos el monitor?

Sesión 8: El monitor***Sugerencia metodológica:***

Elabora cinco rompecabezas del monitor e invita a los estudiantes a que los armen en la pizarra. Luego, formula preguntas como: ¿qué observan en la imagen?, ¿para qué sirve este aparato?, ¿son del mismo tamaño?

UNIDAD DIDÁCTICA 3: Partes y accesorios de la computadora**Sesión 1: El Teclado*****Sugerencia metodológica:***

Proporciona la imagen del teclado a cada estudiante. Luego, oriéntalos a completar algunas teclas alfanuméricas y especiales.

Sesión 2: El Teclado***Sugerencia metodológica:***

Guía a los estudiantes a pegar en la pizarra las siluetas de los teclados, formando conjuntos

o agrupando por colores y tamaños.

Sesión 3: La impresora

Sugerencia metodológica:

Solicita imágenes de diferentes tipos, tamaños y colores de impresoras. Luego, pide a los estudiantes seleccionarlas y pegarlas en 3 papelotes, agrupando según los criterios mencionados.

Sesión 4: La impresora

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre la impresora. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 5: Los parlantes

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a desplazarse al laboratorio de informática. Luego, solicita que cuenten y que mencionen la forma y el color de los parlantes.

Sesión 6: Los parlantes

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre los parlantes. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 7: La webcam

Sugerencia metodológica:

Coordina el encuentro virtual de los estudiantes, haciendo uso de la webcam, con estudiantes de otra institución educativa. Luego los estudiantes se presentan y mencionan su juguete preferido.

UNIDAD DIDÁCTICA 4: Microsoft Paint

Sesión 1: Abrir y cerrar Paint

Sugerencia metodológica:

Presenta una sesión de títeres dramatizando los procedimientos de abrir y cerrar Paint.

Sesión 2: Pintando en Paint

Sugerencia metodológica:

Solicita accesorios que utiliza un pintor. Luego, muestra cada accesorio y formula preguntas: ¿conoces este accesorio?, ¿para qué sirve?, ¿qué tamaño es?, ¿quién lo utiliza?

Sesión 3: Pintando en Paint

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre las herramientas que se utilizan para pintar en Paint.

Sesión 4: Pintando en Paint

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre las herramientas que se utilizan para pintar en Paint. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 5: Pintando en Paint

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre crear colores y agregar en la paleta de Paint.

Sesión 6: Dibujando formas

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre el procedimiento de dibujar formas en Paint.

Sesión 7: Dibujando formas

Sugerencia metodológica:

Elabora un Tangram para cada grupo. Luego, invita a los estudiantes a formar figuras.

Educlíc **4** años *computación preescolar*

**Distribución de unidades didácticas,
sesiones de aprendizaje**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL LABORATORIO DE INFORMÁTICA Y LA COMPUTADORA			
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	El laboratorio de Informática es un ambiente donde se encuentran las computadoras y otros dispositivos electrónicos. Es importante establecer normas de seguridad para este ambiente y para el cuidado de las computadoras. Realizar las actividades propuestas en el CD multimedia interactivo Educlíc 4.		
II. PRODUCTOS	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elaborar un cuadro decorativo. ◆ Elaborar una tarjeta para mamá. ◆ Elaborar y armar un rompecabezas. 		
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES		
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	<p>Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad.</p> <p>Conoce y practica las normas de seguridad en un laboratorio de informática.</p>	<p>Reconoce el laboratorio de informática marcando las imágenes propuestas del libro de informática.</p> <p>Identifica visualmente las imágenes propuestas del libro de informática para encontrar el opuesto de las acciones correctas e incorrectas.</p>
	Identifica la computadora y diferencia los tipos por medio del análisis de sus características.	<p>Conoce la computadora.</p> <p>Compara diferentes tipos de computadoras.</p> <p>Practica la forma correcta de encender y apagar la computadora.</p>	<p>Reconoce en el libro de informática los tipos de computadoras aplicando trazos de grafomotricidad.</p> <p>Manipula de forma adecuada en el laboratorio de informática la computadora y sus partes.</p> <p>Reconoce la importancia del uso de la computadora en su vida diaria aplicando trazos de grafomotricidad.</p> <p>Identifica marcando adecuadamente en las imágenes propuestas del libro de informática las computadoras encendidas y apagadas.</p>

			Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc.
IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE			
Sesión 1: El laboratorio de informática		Sesión 2: Normas de seguridad	
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Identifica el laboratorio de informática. ♦ Observa, describe y comenta sobre el laboratorio de informática. ♦ Reconoce el laboratorio de informática repasando el camino correcto. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las normas de seguridad. ♦ Identifica las acciones correctas que debe practicar en un laboratorio de informática. ♦ Relaciona y une correctamente las normas de seguridad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. ♦ Proyecto educativo: elaborar un cuadro decorativo del laboratorio de informática. 	
Sesión 3: La computadora		Sesión 4: La computadora	
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre la computadora. ♦ Utiliza la técnica del puntillismo para decorar las computadoras. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre la computadora. ♦ Identifica y relaciona las siluetas de la computadora. ♦ Reconoce las computadoras realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Encierra el número de elementos que corresponde a los conjuntos de computadoras. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	
Sesión 5: La computadora		Sesión 6: Importancia de la computadora	
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre la computadora. ♦ Cuenta y escribe la cantidad de computadoras que hay en cada conjunto. ♦ Encierra los tipos de computadoras para formar conjuntos. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. ♦ Proyecto educativo: elaborar una tarjeta por el día de la madre. 		<ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la importancia de la computadora. ♦ Relaciona y une correctamente sobre la importancia de la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	

<p>Sesión 7: La computadora encendida</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre la computadora encendida. ♦ Reconoce la computadora encendidas realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. ♦ Proyecto educativo: elaborar un rompecabezas de la computadora. 	<p>Sesión 8: La computadora apagada</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre la computadora apagada. ♦ Reconoce las computadoras apagadas realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
---	--

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	<p>Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad.</p> <p>Conoce y practica las normas de seguridad en un laboratorio de informática.</p>	<p>Cuida y valora el laboratorio de informática.</p> <p>Respeta y practica las normas de seguridad que se debe practicar en el laboratorio de informática.</p>
	Identifica la computadora y diferencia los tipos por medio del análisis de sus características.	<p>Conoce la computadora.</p> <p>Compara diferentes tipos de computadoras.</p> <p>Practica la forma correcta de encender y apagar la computadora.</p>	<p>Identifica la computadora y diferencia los tipos de computadora.</p> <p>Valora la utilidad de la computadora en su vida cotidiana.</p> <p>Enciende y apaga correctamente la computadora.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 2:	PARTES DE LA COMPUTADORA
<p>I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA</p>	<p>En esta unidad es importante que el niño reconozca que el componente importante de un laboratorio de informática es la computadora. Asimismo, que interactúe con sus partes principales (CPU, monitor, teclado y mouse), realizando una manipulación correcta al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc4.</p>

II. PRODUCTOS	Elaborar y armar un rompecabezas.		
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES		
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<p style="text-align: center;">Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social</p>	<p>Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.</p>	<p>Reconoce las partes de la computadora y sus utilidades.</p> <p>Compara los tipos de CPU.</p> <p>Reconoce las partes del CPU.</p>	<p>Reconoce en las imágenes asignadas en el libro de informática los tipos de CPU.</p> <p>Reconoce en el libro de informática las partes del CPU relacionando con los dispositivos de almacenamiento.</p> <p>Manipula de forma adecuada las partes del CPU al realizar las actividades en la computadora.</p>
		<p>Reconoce las partes del mouse.</p> <p>Compara las diversas acciones del mouse.</p> <p>Utiliza y domina el mouse en la realización de actividades del software Educlíc 4.</p>	<p>Reconoce en el libro de cómputo el mouse a través de trazos de grafomotricidad.</p> <p>Identifica la forma adecuada de manipular el mouse al realizar las actividades en la computadora.</p> <p>Identifica al desarrollar las actividades en la computadora las partes del mouse.</p> <p>Reconoce y diferencia las acciones del mouse ejecutándolas sobre un ícono.</p> <p>Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc.</p>
IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE			
<p>Sesión 1: El CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre el CPU. ♦ Reconoce la forma del CPU. ♦ Identifica el CPU realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Identifica el CPU en un grupo de imágenes. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 2: Partes del CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre las partes del CPU. ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Reconoce las partes del CPU realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Relaciona y une correctamente las partes del CPU. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		

<p>Sesión 3: Partes del CPU</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre las partes del CPU. ♦ Utilizando la técnica del modelado reconoce las partes del CPU. ♦ Identifica las partes del CPU en un grupo de imágenes. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		<p>Sesión 4: El mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre el mouse. ♦ Reconoce el mouse realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Rasga papel de color para decorar el mouse. ♦ Plasma la palma de su mano posicionando correctamente en el mouse. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	
<p>Sesión 5: Partes mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre las partes del mouse. ♦ Reconoce las partes del mouse pintando con colores. ♦ Reconoce las partes del mouse utilizando la técnica del embolillado. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		<p>Sesión 6: Importancia de la computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre las partes del mouse. ♦ Reconoce las partes del mouse trabajando seriaciones. ♦ Relaciona y une correctamente los conjuntos del mouse y sus partes con el número que corresponde. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	
<p>Sesión 7: Acciones del mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las acciones del mouse. ♦ Identifica las acciones del mouse. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 		<p>Sesión 8: El Puntero del mouse</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el puntero del mouse. ♦ Reconoce el puntero del mouse realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. ♦ Proyecto educativo: elaborar un rompecabezas de las partes de la computadora. 	
<p>V. EVALUACIÓN</p>			
<p>Situación de evaluación/ Instrumento</p>	<p>COMPETENCIA</p>	<p>CAPACIDAD</p>	<p>INDICADOR</p>

<p>Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.</p>	<p>Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.</p>	<p>Reconoce las partes de la computadora y sus funciones. Compara diversos tipos de CPU. Reconoce las partes del CPU. Reconoce las partes del mouse. Compara las diversas acciones del mouse. Utiliza y domina el mouse en la realización de actividades del software Educlíc 4.</p>	<p>Identifica las siguientes partes de la computadora: CPU y mouse. Identifica las acciones del mouse.</p>
--	---	---	---

UNIDAD DIDÁCTICA 3:		PARTES Y ACCESORIOS DE LA COMPUTADORA	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		En esta unidad es importante que el niño reconozca la computadora, sus partes y accesorios. Asimismo, que interactúe con las partes principales y accesorios al realizar las actividades propuestas en el software educativo Educlíc 4.	
II. PRODUCTOS		Elaborar y armar un rompecabezas de las partes de la computadora.	
III. APRENDIZAJES ESPERADOS		ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES	
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
<p>Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social</p>	<p>Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.</p>	<p>Reconoce las partes de la computadora y sus funciones. Reconoce las partes del monitor y del teclado.</p>	<p>Reconoce marcando en los objetos propuestos los monitores. Reconoce a través de trazos de grafomotricidad en el libro de informática las partes del monitor. Identifica pintando en el libro de informática el botón de encendido del monitor. Reconoce en el teclado físico de la computadora las vocales. Reconoce en la computadora las partes del teclado. Reconoce adecuadamente en el teclado físico de la computadora las teclas especiales.</p>

		<p>Reconoce los accesorios de la computadora.</p> <p>Utiliza y domina el teclado en la realización de actividades del software Educlíc 4.</p>	<p>Reconoce entre varias imágenes los accesorios de la computadora.</p> <p>Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc4.</p>
--	--	---	--

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: El monitor</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el monitor. ♦ Reconoce la forma del monitor. ♦ Reconoce el monitor en un grupo de imágenes. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 2: Partes del monitor</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las partes del monitor. ♦ Reconoce las partes del monitor realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Retira y pega los stickers en la pantalla del monitor. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
<p>Sesión 3: El teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el teclado. ♦ Reconoce la forma del teclado. ♦ Identifica las vocales y los números en el teclado. ♦ Reconoce el teclado en un grupo de imágenes. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 4: Partes del teclado</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las partes del teclado. ♦ Reconoce las partes del teclado realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Ubica los stickers de las partes del teclado en los conjuntos que pertenecen. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
<p>Sesión 5: Teclas importantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las teclas importantes. ♦ Reconoce las teclas importantes utilizando la técnica del modelado. ♦ Reconoce las teclas importantes realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 6: La impresora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la impresora. ♦ Reconoce la impresora utilizando la técnica del punzado. ♦ Reconoce los tipos de impresora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.

<p>Sesión 7: Los parlantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre los parlantes. ♦ Menciona la utilidad de los parlantes. ♦ Pega el sticker de los parlantes en la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 8: La tablet</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la tablet. ♦ Decora la tablet con la técnica del puntillismo. ♦ Pega los stickers en la pantalla de la tablet. ♦ Relaciona y une correctamente las tablets. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
---	--

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes de una computadora, desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Reconoce las partes de la computadora y sus funciones. Reconoce las partes del monitor y del teclado.	Identifica las siguientes partes de la computadora: monitor y teclado. Identifica las teclas importantes.
		Reconoce los accesorios de la computadora. Utiliza y domina el teclado en la realización de actividades del software Educlíc 4.	Identifica los accesorios de la computadora: impresora, parlantes y tablet.

UNIDAD DIDÁCTICA 4:	MICROSOFT PAINT
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	Microsoft Paint es un programa que sirve para dibujar y pintar. El dibujo de los niños favorece a la escritura, la lectura, la creatividad y a expresar sus sentimientos.
II. PRODUCTOS	Imprime y pinta los dibujos de su preferencia.
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Identifica, describe y representa figuras a través de los diferentes íconos, mediante la utilización de herramientas de dibujo, demostrando creatividad.	Conoce el procedimiento abrir y cerrar Paint. Conoce las herramientas de Paint. Guarda correctamente sus dibujos. Conoce las herramientas de dibujo de Paint.	Ingresa en la computadora al programa Paint utilizando el ícono del programa. Reconoce las funciones de las herramientas de Paint, realizando dibujos en la computadora. Dibuja con creatividad y guardalos trabajos correctamente en la computadora. Identifica las herramientas de Paint a través de actividades de grafomotricidad. Reconoce realizando dibujos en la computadora las funciones de las herramientas del programa Paint: borrador, relleno con color y formas. Demuestra perseverancia en las actividades que realiza en la computadora para un buen manejo de mouse. Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Abrir y cerrar Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre Paint ♦ Reconoce y delinea el ícono de Paint. ♦ Pega el sticker del botón cerrar donde corresponde. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Descubre las herramientas de Paint. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 2: Herramientas de Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta las herramientas de Paint. ♦ Reconoce las herramientas de Paint realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Relaciona y une correctamente las herramientas de Paint. ♦ Ingresa a Paint y reconoce las herramientas. ♦ Realiza garabatos en Paint. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
--	--

<p>Sesión 3: Dibujando y guardando</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la importancia de guardar sus dibujos en Paint. ♦ Reconoce el procedimiento de guardar sus dibujos. ♦ Dibuja creativamente en Paint. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 4: Formas</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la herramienta formas. ♦ Utiliza la herramienta formas para dibujar. ♦ Dibuja creativamente utilizando la herramienta formas en Paint. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.
<p>Sesión 5: Borrador</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la herramienta borrador. ♦ Reconoce la herramienta borrador realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Utiliza la herramienta borrador para dibujar. ♦ Dibuja creativamente utilizando la herramienta borrador en Paint. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4. 	<p>Sesión 6: Relleno y paleta de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa las vocales del título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las herramientas relleno y paleta de colores. ♦ Reconoce las herramientas relleno y paleta de colores realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Decora creativamente sus dibujos, utiliza las herramientas relleno y paleta de colores en Paint. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc4.

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<p>Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una lista de cotejo.</p>	<p>Identifica, describe y representa figuras a través de los diferentes íconos, mediante la utilización de herramientas de dibujo, demostrando creatividad.</p>	<p>Conoce el procedimiento abrir y cerrar Paint. Conoce las herramientas de Paint. Guarda correctamente sus dibujos. Conoce las herramientas de dibujo de Paint.</p>	<p>Ingresa y cierra correctamente el programa Paint. Guarda sus trabajos correctamente. Dibuja con formas y pinta creativamente en Paint.</p>

Modelo de una Sesión de aprendizaje

4 años - Unidad 1 - Sesión 01

El laboratorio de informática y la computadora

❖ **Antes de la sesión:**

- ♦ Revisar y leer el libro Educlíc Computación preescolar 4 años.
- ♦ Establecer el recorrido inicial o primera visita al laboratorio.
- ♦ Colocar un número a cada computadora en una zona visible (por ejemplo, en la parte superior del monitor).
- ♦ Colocar en las paredes afiches de acciones correctas e incorrectas que ocurre en un laboratorio de informática.

❖ **Materiales o recursos a utilizar**

Computadoras, Smartboard, libro Educlíc Computación preescolar 4 años.

❖ **Competencias, capacidades e indicadores a trabajar en la sesión**

ÁREA CURRICULAR DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad.	Identifica el laboratorio de informática y valora su utilidad. Cuida y valora los dispositivos del laboratorio de informática.

❖ **Momentos de la sesión**

1. INICIO

- ♦ Luego de presentarte pide a cada niño que diga su nombre.
- ♦ Traslada a los niños al laboratorio de informática.
- ♦ Reúne a todos los niños en círculo y dales la bienvenida. Luego, pregúntales si conocían el laboratorio de informática y si habrían estado antes en él. Explícales la función que cumple.
- ♦ Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con diversas imágenes de la institución educativa. Activa sus saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿qué imágenes observan?, ¿estuvieron en algunos de estos lugares?, ¿qué hicieron en ese lugar? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

- ♦ Pregunta cuando nos trasladamos al laboratorio de informática ¿cómo debemos de hacerlo?, ¿cómo debemos de cuidar el laboratorio de informática?
- ♦ Determina las buenas acciones que se deben aplicar en el laboratorio.
- ♦ Preséntales la sesión del día y diles que en ella cada uno podrá decir lo que cree que se necesita para poder trabajar en el laboratorio de informática.

2. DESARROLLO

Los niños desarrollarán las actividades de la sesión 1 del libro EDUCLIC Computación preescolar 4 años con tu apoyo.

- ♦ Repasa las vocales del título de la sesión.
- ♦ Observa y plantea preguntas para que describan la escena: ¿qué lugar es?, ¿qué observan en el laboratorio de informática?, ¿para qué sirve el laboratorio de informática?
- ♦ Nombra los objetos que hay en el laboratorio de informática.
- ♦ Pide que reconozcan las computadoras y las encierran. Identifica el laboratorio de informática.
- ♦ Pide que observen y describan la imagen, pregunta: ¿qué grupo de niños están listos para ir al laboratorio de informática y por qué?
- ♦ Repasa con tu dedo índice el camino que conduce a los niños al laboratorio de informática. Luego, pide a los niños hacerlo con su lápiz.

3. CIERRE (Valoración del aprendizaje)

Los niños desarrollarán las actividades en la computadora con tu:

- ♦ CD interactivo multimedia: Educlit 4 años.
- ♦ <http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/>

ANEXO 1

Sugerencias metodológicas

UNIDAD DIDÁCTICA 1: El laboratorio de informática y la computadora

Sesión 1: El laboratorio de Informática

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con diversas imágenes de la institución educativa. Activa sus saberes previos al responder las siguientes

preguntas: ¿qué imágenes observas?, ¿estuviste en algunos de estos lugares?, ¿qué hiciste en ese lugar? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 2: Normas de seguridad

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre las normas de seguridad. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 3: La computadora

Sugerencia metodológica:

Muestra el video: Recomendaciones para el uso saludable de la computadora.

<https://www.youtube.com/watch?v=dYO1CAfDfog>

Luego, promueve la participación con ideas y activa sus saberes previos al responder las siguientes preguntas: ¿cuál es la postura correcta frente a la computadora? Fomenta la expresión visual y auditiva.

Sesión 4: La computadora

Sugerencia metodológica:

Elabora diferentes modelos de computadoras con material reciclable y motívalos a identificar sus partes a partir de sus características. Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 5: La computadora

Sugerencia metodológica:

Dibuja en 5 papelotes una computadora incompleta para que el estudiante complete en forma grupal. Luego, utilizando su dedo índice repasarán por el borde de la computadora.

Sesión 6: Importancia de la computadora

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con diversas imágenes de la importancia de la computadora.

Activa sus saberes previos al responder las siguientes preguntas: ¿qué es lo que más te gusta hacer en la computadora? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 7: La computadora encendida

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a desplazarse al laboratorio de informática. Luego, solicita que cuenten las computadoras encendidas.

Sesión 8: La computadora apagada

Sugerencia metodológica:

Acompañe a los estudiantes se desplazarse al laboratorio de informática. Luego, indícales que coloquen un sticker a las computadoras que se encuentran apagadas.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: Partes de la computadora

Sesión 1: El CPU

Sugerencia metodológica:

Presenta una cajita de sorpresas, donde extraerás láminas de un cuento o historia de la computadora y resalta que la parte más importante es el CPU.

Sesión 2: Partes del CPU

Sugerencia metodológica:

Solicita a los estudiantes que traigan una caja de zapatos forrada con papel blanco. Luego, indícales que completen las partes del CPU.

Sesión 3: Partes del CPU

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con imágenes de las partes del CPU para crear rimas o adivinanzas y desarrollar la capacidad creativa de la expresión oral.

Sesión 4: EL mouse

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a formar grupos y proporciona rompecabezas de diferentes mouse, a cada grupo. Luego, los estudiantes arman el rompecabezas y el grupo que termina descubrirá el tema de la clase.

Sesión 5: Partes del mouse

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes hacia el laboratorio de informática y que coloquen un sticker de color rojo en el botón derecho y otro de color azul en el botón izquierdo del mouse.

Sesión 6: Partes del mouse

Sugerencia metodológica:

Proporciona la imagen del mouse a cada estudiante. Luego, oriéntalos a plasmar la palma de su mano con ténpera sobre el mouse, cuidando que su dedo índice y medio queden sobre los botones izquierdo y derecho.

Sesión 7: Acciones del mouse

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes hacia el laboratorio de informática e indícales que manipulen el mouse y que coloquen adecuadamente sus dedos índice y medio. Luego, indícales las tres acciones del mouse y sus funciones.

Sesión 8: El puntero del mouse

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama sobre el puntero del mouse, tomando en cuenta los

criterios de forma y tamaño, utilizando el programa PowerPoint. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: Partes y accesorios de la computadora

Sesión 1: El monitor

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas de diferentes monitores. Activa sus saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿qué formas tienen los monitores?, ¿para qué sirven?, ¿cómo cuidar el monitor?

Sesión 2: Partes del monitor

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas de diferentes monitores. Activa sus saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿qué formas tienen los monitores?, ¿para qué sirven?, ¿cómo cuidar el monitor?

Sesión 3: El teclado

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a pegar en la pizarra las siluetas de los teclados, formando conjuntos o agrupando por colores y tamaños.

Sesión 4: Partes del teclado

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama sobre las partes del teclado, utilizando el programa PowerPoint. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 5: Teclas importantes

Sugerencia metodológica:

Elabora las teclas importantes con material reciclable y motívalos a identificar sus partes a partir de sus características. Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 6: La impresora

Sugerencia metodológica:

Dibuja en 5 papelotes diferentes modelos de impresoras para que el estudiante delimite en forma grupal. Luego, utilizando su dedo índice pide que repasen el borde de las impresoras.

Sesión 7: Los parlantes

Sugerencia metodológica:

Los estudiantes escuchan el audio cuento con mucha atención. Luego, formulas las siguientes preguntas: ¿por qué es importante los parlantes?, ¿con qué otro dispositivo podemos escuchar el audio cuento?

Sesión 8: La tablet

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas de la tablet. Activa sus saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿Tienes una tablet en casa?, ¿para qué usas una tablet?

UNIDAD DIDÁCTICA 4: Microsoft Paint

Sesión 1: Abrir y cerrar Paint

Sugerencia metodológica:

Presenta una cajita de sorpresas de donde extraerás láminas del ícono de Paint y los botones de control. Luego, solicítales que describan cada lámina y que mencionen la utilidad de cada una de ellas.

Sesión 2: Herramientas de Paint

Sugerencia metodológica:

Solicita a los estudiantes que abran su cartuchera escolar y que ordenadamente mencionen lo que encuentren y, a la vez, que lo relacionen con el entorno y herramientas de Paint.

Sesión 3: Dibujando y guardando

Sugerencia metodológica:

Elabora un video sobre las herramientas que se utilizan para dibujar y el procedimiento para guardar en Paint, utiliza el programa Movie Maker.

Sesión 4: Formas

Sugerencia metodológica:

Elabora diversas formas (cuadrado, círculo, triángulo, etc.) con cartulina y solicita a los estudiantes que creen diversos animales utilizando solo formas.

Sesión 5: Borrador

Sugerencia metodológica:

Elabora un video sobre cómo cambiar el color del borrador en Paint, utiliza el programa Movie Maker.

Sesión 6: Relleno y la paleta de colores

Sugerencia metodológica:

Elabora un video sobre los tipos de relleno en Paint, utiliza el programa Movie Maker.

Distribución de unidades didácticas, sesiones de aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL LABORATORIO DE INFORMÁTICA Y LA COMPUTADORA			
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	El laboratorio de Informática es un ambiente donde se encuentran las computadoras y otros dispositivos electrónicos. Es importante establecer normas de seguridad para este ambiente y para el cuidado de las computadoras. Es importante realizar las actividades para su edad haciendo usos de la computadora y el CD multimedia interactivo Educlíc 5.		
II. PRODUCTOS	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Elaborar un cuadro decorativo. ◆ Elaborar una tarjeta para mamá. ◆ Elaborar y armar un rompecabezas. 		
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES		
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	<p>Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad.</p> <p>Conoce y practica las normas de seguridad en un laboratorio de informática.</p>	Reconoce en las imágenes propuestas del laboratorio de informática las acciones correctas e incorrectas.
	Identifica la computadora, sus partes y diferencia los tipos por medio del análisis de sus características.	<p>Conoce la computadora y sus partes.</p> <p>Practica la forma correcta de encender y apagar la computadora.</p> <p>Compara diferentes tipos de computadoras.</p>	<p>Identifica visualmente las partes externas de la computadora y las relaciona con sus nombres.</p> <p>Manipula las partes de la computadora adecuadamente.</p> <p>Realiza correctamente la secuencia de los pasos para encender y apagar la computadora.</p> <p>Identifica realizando trazos de grafomotricidad los tipos de computadoras.</p>

	Describe la importancia de la computadora y los lugares donde se usa la computadora.	Conoce la importancia de la computadora y los lugares donde se usa.	Entiende aplicando trazos de grafo motricidad la importancia del uso de la computadora en su vida diaria.
		Utiliza y domina el mouse y el teclado en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Desarrolla correctamente los ejercicios propuestos del software educativo Educlíc.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: El laboratorio de informática</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Identifica el laboratorio de informática. ♦ Observa, describe y comenta sobre el laboratorio de informática. ♦ Nombra los objetos que hay en laboratorio de informática ♦ Reconoce el laboratorio de informática realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 2: Normas de seguridad</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre las normas de seguridad. ♦ Identifica las acciones correctas que debe practicar en un laboratorio de informática y dibuja una carita feliz. ♦ Relaciona y une las normas de seguridad y sus opuestos. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. ♦ Proyecto educativo: elabora un cuadro decorativo del laboratorio de informática.
<p>Sesión 3: La computadora y sus partes</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre la computadora y sus partes. ♦ Reconoce la computadora y sus partes realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Recorta y pega las figuras en las posturas frente a la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 4: Encender y apagar la computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre orden de encender y apagar la computadora. ♦ Identifica el orden para encender y apagar la computadora, enumerando del 1 al 3. ♦ Reconoce los botones de encendido y apagado del monitor y CPU. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.

<p>Sesión 5: Tipos de computadoras</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa y comenta sobre los tipos de computadoras. ♦ Ordena los tipos de computadora, desde la más antigua hasta la moderna. ♦ Reconoce y marca los tipos de computadora semejantes al modelo. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlí5. 	<p>Sesión 6: Importancia de la computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre la importancia de la computadora. ♦ Reconoce la importancia de la computadora realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Relaciona y une correctamente las imágenes de la importancia de la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlí5. ♦ Proyecto educativo: elabora una tarjeta por el día de la madre.
<p>Sesión 7: Lugares donde se usa la computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre los lugares donde se usa la computadora. ♦ Relaciona y une correctamente las siluetas de los lugares donde se usa la computadora. ♦ Reconoce el tipo de computadora que usa en casa. ♦ Cuenta y escribe el número de computadoras que tienes en casa, según el tipo. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlí5. 	

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una prueba de desarrollo y una lista de cotejo.	Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad. Conoce y practica las normas de seguridad en un laboratorio de informática.	Respeta y practica las normas de seguridad que se debe practicar en el laboratorio de informática.

	Describe la importancia de la computadora y los lugares donde se usa la computadora.	Conoce la importancia de la computadora y los lugares donde se usa.	Valora la utilidad de la computadora en su vida cotidiana. Identifica los lugares importantes donde se usa la computadora.
		Utiliza y domina el mouse y teclado en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Desarrolla correctamente los ejercicios propuestos del software educativo Educlíc.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:		COMPONENTES, ACCESORIOS DE LA COMPUTADORA Y DISPOSITIVOS MÓVILES	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		En el entorno social del niño y la niña se observa una variedad de dispositivos electrónicos que le permiten interactuar, comunicarse y relacionarse con sus familiares y amigos. Es importante que aprenda a reconocer su utilidad y a llamarlo por su propio nombre. En esta unidad el niño y la niña reconocerán los nombres y utilidades de algunos dispositivos electrónicos.	
II. PRODUCTOS		Elaborar y armar un rompecabezas.	
III. APRENDIZAJES ESPERADOS		ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES	
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes, accesorios de una computadora y dispositivos móviles; desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Identifica los componentes y accesorios de la computadora y los reconoce como parte de la computadora.	Identifica en imágenes los componentes de la computadora y completa un organizador gráfico. Reconoce la diferencia en los objetos propuestos el hardware y software. Reconoce a través de actividades gráfico plásticas los accesorios de la computadora: impresora, webcam, audífonos y parlantes. Manipula de forma adecuada los componentes de la computadora.

		Conoce y diferencia los dispositivos móviles por su utilidad.	Reconoce a través de actividades gráfico plásticas, los dispositivos móviles: Smartphone y Tablet.
		Utiliza y domina el mouse en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Desarrolla correctamente los ejercicios propuestos del software educativo Educlíc.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Componentes de la computadora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre los componentes de la computadora. ♦ Completa el esquema de los componentes de la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. ♦ Proyecto educativo: elabora un rompecabezas de la computadora. 	<p>Sesión 2: El hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre el hardware ♦ Reconoce el hardware de la computadora realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Identifica y pinta el hardware de la computadora. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 3: El software</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre el software. ♦ Reconoce, encierra y cuenta los elementos que corresponden al software. ♦ Identifica y marca los elementos que corresponden al software. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. ♦ Proyecto educativo: elabora una tarjeta por el día del padre. 	<p>Sesión 4: La impresora</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, reconoce y comenta sobre la impresora. ♦ Reconoce la impresora y aplica la técnica de dactilopintura. ♦ Reconoce la impresora que está imprimiendo. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.

<p>Sesión 5: La webcam</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, reconoce y comenta sobre la webcam. ◆ Reconoce las partes del mouse y aplica la técnica del punzado. ◆ Identifica y pinta las webcam. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 6: Los audífonos</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, reconoce y comenta sobre los audífonos. ◆ Decora los audífonos aplicando la técnica del embolillado. ◆ Reconoce los audífonos trazando el camino correcto. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 7: Los parlantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, describe y comenta sobre los parlantes. ◆ Reconoce los parlantes y aplica la técnica del rasgado. ◆ Reconoce y encierra los parlantes. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 8: El smartphone y la tablet</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, describe y comenta sobre el smartphone y la tablet. ◆ Reconoce y marca el smartphone en un conjunto de imágenes. ◆ Pega imágenes en la pantalla de la tablet. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una prueba de desarrollo y una lista de cotejo.	Observan y aplican los diversos procesos que se emplean para reconocer y manipular los componentes, accesorios de una computadora y dispositivos móviles; desarrollando así su habilidad de observación y reconocimiento.	Identifica los componentes y accesorios de la computadora y los reconoce como parte de la computadora.	Diferencia entre los componentes: hardware y software. Identifica los accesorios de la computadora y su utilidad.
		Conoce y diferencia los dispositivos móviles por su utilidad.	Reconoce los dispositivos móviles y su utilidad.
		Utiliza y domina el mouse y teclado en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Desarrolla correctamente los ejercicios propuestos del software educativo Educlíc.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:		MICROSOFT PAINT	
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		Microsoft Paint es un programa que sirve para dibujar y pintar. El dibujo en los niños favorece a la escritura, la lectura, la creatividad y a expresar sus sentimientos.	
II. PRODUCTOS		Dibuja, pinta e imprime sus dibujos preferidos.	
III. APRENDIZAJES ESPERADOS		ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES	
Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática - Ciencia y ambiente - Comunicación y Personal Social	Identifica, describe y representa figuras a través de los diferentes íconos, mediante la utilización de herramientas de dibujo, demostrando creatividad.	Reconoce las formas de acceso al programa Paint. Identifica el entorno y las herramientas de Paint. Realiza el procedimiento correcto para guardar sus dibujos. Reconoce las herramientas de Paint: formas, borrador, relleno con color, paleta de colores, pinceles y texto.	Ingresa a Paint utilizando el ícono o el comando Buscar en la computadora. Reconoce los elementos de la ventana de Paint escribiendo el número del nombre en el elemento que corresponde. Dibuja con creatividad y guarda los trabajos correctamente en la computadora. Identifica a través de actividades de grafomotricidad las herramientas de Paint. Reconoce y diferencia realizando dibujos en la computadora las funciones de las herramientas de Paint: borrador, relleno con color, pinceles y texto.
		Utiliza y domina el teclado en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Demuestra perseverancia a la hora de realizar actividades en la computadora para un buen manejo del mouse.
IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE			
Sesión 1: Ingresando y cerrando Paint <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. 		Sesión 2: Entorno y herramientas de Paint <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. 	

<ul style="list-style-type: none"> ♦ Reconoce, delinea y pinta las opciones para ingresar a Paint. ♦ Pega los botones de control donde corresponde. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Cierra la ventana de Paint correctamente. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Relaciona y escribe los números en los componentes de la ventana de Paint. ♦ Pega las herramientas de Paint donde corresponden. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 3: Dibujando y guardando</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Reconoce y enumera las opciones para guardar correctamente. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Dibuja en Paint utilizando formas. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 4: Formas y borrador</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Reconoce la herramienta formas y borrador realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Dibuja en utilizando formas. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 5: Relleno y la paleta de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Reconoce la opción relleno y paleta de colores contando y realizando trazos de grafomotricidad. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Dibuja y pinta utilizando formas. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 6: Pinceles</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Reconoce, pinta y cuenta la herramienta pinceles. ♦ Ingresa a Paint correctamente. ♦ Dibuja utilizando la herramienta pinceles. ♦ Guarda correctamente sus dibujos. ♦ Cierra correctamente la ventana de Paint. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.

<p>Sesión 7: Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, describe y comenta sobre el tema. ◆ Reconoce la herramienta texto realizando trazos de grafomotricidad. ◆ Ingresa a Paint correctamente. ◆ Coloca títulos a sus dibujos. ◆ Guarda correctamente sus dibujos. ◆ Cierra correctamente la ventana de Paint. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. ◆ Proyecto educativo: Dibuja, pinta y coloca título en Paint. 	
--	--

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una prueba de desarrollo y una lista de cotejo.	Identifica, describe y representa figuras a través de los diferentes íconos, mediante la utilización de herramientas de dibujo, demostrando creatividad.	<p>Reconoce las formas de acceso al programa de dibujo, Paint.</p> <p>Identifica el entorno y las herramientas de Paint.</p> <p>Realiza el procedimiento correcto para guardar sus dibujos.</p> <p>Reconoce las herramientas de Paint: formas, borrador, relleno con color, paleta de colores, pinceles y texto.</p>	<p>Crea sus dibujos con creatividad utilizando las herramientas: formas, borrador, relleno y colores.</p> <p>Guarda correctamente sus dibujos.</p>

UNIDAD DIDÁCTICA 4:	WORDPAD
I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	A esta edad los niños se encuentran en el proceso de la iniciación de la lectoescritura, donde intervienen varios factores como: emocionales, habilidades cognitivas, lingüísticas y motoras. Por esto trabajaremos la producción de textos con WordPad.
II. PRODUCTOS	Crea textos, aplica formato e imprime sus trabajos.
III. APRENDIZAJES ESPERADOS	ÁREAS CURRICULARES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

Área Curricular	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Computación e Informática Matemática – Ciencia y ambiente – Comunicación y Personal Social	Reconoce el ambiente de trabajo de un procesador de texto básico y aplica el tamaño, tipo y colores de letra en los textos creados.	Reconoce las formas de acceso al programa de texto WordPad. Identifica el entorno y las herramientas de WordPad. Realiza el procedimiento correcto para guardar sus documentos. Reconoce las herramientas de WordPad: tamaño de letra, tipo de letra y color de letra.	Ingresa al programa WordPad utilizando el ícono o el comando Buscar en la computadora. Identifica los elementos de la ventana de WordPad. Reconoce y diferencia las funciones de las teclas Enter, barra espaciadora retroceso y Bloq mayús. Utiliza las herramientas tamaño, tipo y color de fuente en la computadora para aplicar formato a actividades. Produce textos aplicando WordPad. Demuestra perseverancia a la hora de realizar actividades en la computadora. Tiene correcta manipulación del mouse y teclado.
		Utiliza y domina el teclado en la realización de actividades del software Educlíc 5.	Realiza en la computadora ejercicios propuestos con el software educativo Educlíc 5.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Ingresando y cerrando WordPad</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, describe y comenta sobre el tema. ◆ Reconoce, delinea y pinta las opciones para ingresar a WordPad. ◆ Pinta los botones de acción. ◆ Ingresa a WordPad correctamente. ◆ Cierra la ventana de WordPad correctamente. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 2: Entorno de WordPad</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Repasa el título de la sesión. ◆ Observa, describe y comenta sobre el tema. ◆ Relaciona y escribe los números en los componentes de la ventana de WordPad. ◆ Ingresa a WordPad correctamente. ◆ Escribe las palabras en WordPad ◆ Cierra la ventana de WordPad correctamente. ◆ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
---	--

<p>Sesión 3: Teclas importantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Relaciona y une las teclas importantes con las etiquetas indicadas. ♦ Relaciona y une pintando las teclas importantes con sus funciones. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Escribe las oraciones en WordPad. ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 4: Escribiendo, dibujando y guardando</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Reconoce y enumera las opciones para guardar correctamente. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Escribe y dibuja en WordPad. ♦ Guarda correctamente sus documentos ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 5: Tamaño de letra</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Relaciona y une los tamaños de letra. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Aplica tamaño de fuente a los textos. ♦ Escribe textos en WordPad. ♦ Guarda correctamente sus documentos. ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<p>Sesión 6: Tipo de letra</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Delinea los tipos de letra de su preferencia. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Aplica tamaño y tipo de fuente a los textos. ♦ Escribe textos en WordPad. ♦ Guarda correctamente sus documentos. ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5.
<p>Sesión 7: Color de letra</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Pinta las palabras con sus colores preferidos. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Aplica tamaño, tipo y color de fuente a los textos. 	<p>Sesión 8: Producción de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Repasa el título de la sesión. ♦ Observa, describe y comenta sobre el tema. ♦ Ingresa a WordPad correctamente. ♦ Aplica tamaño de fuente y tipo de fuente a los textos. ♦ Escribe textos en WordPad.

<ul style="list-style-type: none"> ♦ Escribe textos en WordPad. ♦ Guarda correctamente sus documentos. ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dibuja en WordPad utilizando la herramienta Pintar dibujo. ♦ Guarda correctamente sus documentos. ♦ Cierra correctamente la ventana de WordPad. ♦ Realiza las actividades en la computadora utilizando el CD interactivo multimedia Educlíc5. ♦ Proyecto educativo: Crea textos a partir de una imagen.
--	---

V. EVALUACIÓN

Situación de evaluación/ Instrumento	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Desarrollan una evaluación permanente, de tipo cualitativa y utilizando como instrumento una prueba de desarrollo y una lista de cotejo.	Reconoce el ambiente de trabajo de un procesador de texto básico y aplica el tamaño, tipo y colores de letra en los textos creados.	<p>Reconoce las formas de acceso al programa de texto WordPad.</p> <p>Identifica el entorno y las herramientas de WordPad.</p> <p>Realiza el procedimiento correcto para guardar sus documentos.</p> <p>Reconoce las herramientas de WordPad: tamaño de letra, tipo de letra y color de letra.</p>	<p>Crea sus textos en WordPad y aplica formato.</p> <p>Guarda correctamente sus documentos.</p>

Modelo de una Sesión de aprendizaje

5 años - Unidad 1 - Sesión 01

El laboratorio de informática y la computadora

❖ **Antes de la sesión:**

- ♦ Revisa y lee el libro Educlíc Computación preescolar 5 años
- ♦ Establecer el recorrido inicial o primera visita al laboratorio.
- ♦ Coloca un número a cada computadora en una zona visible (por ejemplo, en la parte superior del monitor).
- ♦ Coloca en las paredes afiches de acciones correctas e incorrectas que ocurre en un laboratorio de informática.

❖ **Materiales o recursos a utilizar**

Computadoras, Smartboard, libro Educlíc Computación preescolar 5 años.

❖ **Competencias, capacidades e indicadores a trabajar en la sesión**

ÁREA CURRICULAR DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Reconoce el laboratorio de informática y establece normas de seguridad dentro de un laboratorio de informática para una convivencia segura entre sus compañeros y maestros.	<p>Conoce el laboratorio de informática y valora su utilidad.</p> <p>Conoce y practica las normas de seguridad en un laboratorio de informática.</p>	Reconoce en las imágenes propuestas en el laboratorio de informática las acciones correctas e incorrectas.

❖ **Momentos de la sesión**

1. INICIO

- ♦ Luego de presentarte pide a cada niño que diga su nombre.
- ♦ Traslada a los niños al laboratorio de informática.
- ♦ Reúne a todos los niños en círculo y dales la bienvenida al laboratorio de informática. Luego, pregúntales si conocían el laboratorio de informática y si habían estado antes en él. Explícales la función que cumple.
- ♦ Despierta el interés del estudiante a través de la siguiente estrategia: recorrer las instalaciones de la institución educativa. Lee a los estudiantes los letreros de las aulas y de los ambientes que tiene la escuela (laboratorio de informática, biblioteca, dirección, baños, etc.).Luego, promueve la participación con ideas y activa sus saberes previos

al plantear las siguientes preguntas: ¿qué ambientes conociste?, ¿cuál te gustó?, ¿por qué? Fomenta la expresión visual y auditiva.

- ♦ Pregunta: cuando nos trasladamos al laboratorio de informática, ¿cómo debemos de hacerlo?, ¿cómo debemos de cuidar el laboratorio de informática?
- ♦ Determina las buenas acciones que se deben aplicar en el laboratorio.
- ♦ Preséntales la sesión del día y diles que en ella cada uno podrá decir lo que cree que se necesita para poder trabajar en el laboratorio de informática.

2. DESARROLLO

Los niños desarrollan las actividades de la sesión 1 del libro EDUCLIC Computación preescolar 5 años con tu apoyo.

- ♦ Repasa las vocales del título de la sesión.
- ♦ Observa y describe la escena, plantea las siguientes preguntas: ¿qué lugar es?, ¿qué observas en el laboratorio de informática?, ¿para qué sirve el laboratorio de informática?
- ♦ Nombra los objetos que hay en el laboratorio de informática.
- ♦ Haz que reconozcan y encierren las computadoras.
- ♦ Pide que identifiquen el laboratorio de informática.
- ♦ Preséntales la imagen, solicita que la observen y ayúdalos a describir la escena planteándoles la siguiente pregunta: ¿qué grupo de niños están listos para ir al laboratorio de informática y por qué?
- ♦ Repasa con tu dedo índice el camino que conduce a los niños al laboratorio de informática. Luego, pide que lo hagan con su lápiz.

3. CIERRE (Valoración del aprendizaje)

Los niños desarrollan las actividades en la computadora con la ayuda de la maestra:

- ♦ CD interactivo multimedia: Educlíc5 años.
- ♦ <http://www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles/>

ANEXO 1

Sugerencias metodológicas

UNIDAD DIDÁCTICA 1: El laboratorio de informática y la computadora

Sesión 1: El laboratorio de Informática

Sugerencia metodológica:

Los estudiantes recorren las instalaciones de la institución educativa. Lee a los estudiantes los letreros de las aulas y de los ambientes que tiene la escuela (laboratorio de informática,

biblioteca, dirección, baños, etc.).Luego, promueve la participación con ideas y activa sus saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿qué ambientes conociste?, ¿cuál te gustó?, ¿por qué? Fomenta la expresión visual y auditiva.

Sesión 2: Normas de seguridad

Sugerencia metodológica:

Los estudiantes presentan una dramatización, sobre las normas de seguridad que deben de practicar en el laboratorio de informática.

Sesión 3: La computadora y sus partes

Sugerencia metodológica:

Muestra el video: Las partes de la computadora

<https://www.youtube.com/watch?v=mnhaxTa5I94>

Promueve la participación con ideas y activa los saberes previos al plantearles las siguientes preguntas: ¿cuáles son las partes de la computadora?, ¿para qué sirven? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 4: Encender y apagar la computadora

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con la forma correcta de encender y apagar la computadora.

Activa sus saberes previos al plantear las siguientes preguntas: ¿cuál es el orden correcto para encender y apagar la computadora? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 5: Tipos de computadora

Sugerencia metodológica:

Solicita revistas con imágenes de tipos de computadoras. Los estudiantes clasifican los tipos de computadoras y luego, las pegarán en diferentes papelotes.

Sesión 6: Importancia de la computadora

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con diversas imágenes de la importancia de la computadora.

Activa sus saberes previos al plantear las siguientes preguntas: ¿para qué usas la computadora en casa?, ¿para qué usas la computadora en el colegio? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 7: Lugares donde se usa la computadora

Sugerencia metodológica:

Los estudiantes escuchan los sonidos de diversos lugares. Luego, formula las siguientes preguntas: ¿qué lugares son?, ¿en estos lugares se usará la computadora?

UNIDAD DIDÁCTICA 2: Componentes, accesorios de la computadora y dispositivos móviles

Sesión 1: Componentes de la computadora

Sugerencia metodológica:

Motiva a los estudiantes a describir algunas imágenes de los componentes de la computadora, mediante el juego “ritmo a gogó” y el otro grupo adivinará si corresponden al hardware o software.

Sesión 2: El hardware

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas con diversas imágenes del hardware de la computadora. Activa sus saberes previos al plantear las siguientes preguntas: ¿qué imagen observas?, ¿para qué sirve? Fomenta la expresión oral, visual y auditiva.

Sesión 3: El software

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama sobre el hardware y software utilizando el programa PowerPoint. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 4: La impresora

Sugerencia metodológica:

Solicita imágenes de diferentes tipos, tamaños y colores de impresoras. Luego, los estudiantes seleccionan y pegan en 3 papelotes agrupando según los criterios mencionados.

Sesión 5: La webcam

Sugerencia metodológica:

Coordina el encuentro virtual de los estudiantes, haciendo uso de la webcam, con estudiantes de otra institución educativa. Luego los estudiantes se presentan y mencionan su pasatiempo preferido.

Sesión 6: Los parlantes

Sugerencia metodológica:

Guía a los estudiantes a desplazarse al laboratorio de informática. Luego, solicita que cuenten y que mencionen la forma y el color de los parlantes.

Sesión 7: Los audífonos

Sugerencia metodológica:

Despierta el interés del estudiante a través de una presentación de diapositivas de diferentes audífonos. Activa sus saberes previos al responder las siguientes preguntas: ¿para qué sirven los audífonos?, ¿en qué sentido utilizamos los audífonos?, ¿qué debemos hacer para cuidar el sentido del oído?

Sesión 8: El Smartphone y la tablet

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre el smartphone y la tablet, tomando en cuenta los criterios de forma, tamaño y color. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: Partes y accesorios de la computadora

Sesión 1: Ingresando y cerrando Paint

Sugerencia metodológica:

Presenta una cajita de sorpresas donde extraerás láminas del ícono de Paint, botón cerrar y herramientas de Paint. Luego, solicita que describan cada lámina y que mencionen la utilidad de cada una de ellas.

Sesión 2: Entorno y herramientas de Paint

Sugerencia metodológica:

Solicita a los estudiantes que abran su cartuchera escolar y que ordenadamente mencionen lo que encuentran y, a la vez, que relacionen con el entorno y herramientas de Paint.

Sesión 3: Dibujando y guardando

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre las herramientas de dibujo y el procedimiento para guardar. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 4: Formas y borrador

Sugerencia metodológica:

Elabora diversas formas (cuadrado, círculo, triángulo, etc.) con cartulina y solicita a los estudiantes que creen diversos animales utilizando solo formas.

Sesión 5: Relleno y paleta de colores

Sugerencia metodológica:

Presenta una sesión de títeres dramatizando sobre la opción relleno y paletas de colores de Paint.

Sesión 6: Pinceles

Sugerencia metodológica:

Presenta una sesión de títeres dramatizando sobre la opción relleno y paletas de colores de Paint.

Sesión 7: Texto

Sugerencia metodológica:

Solicita un texto corto de letras grandes y proporciona plumones de colores. Luego, los estudiantes encierran la vocal A con diferentes colores.

UNIDAD DIDÁCTICA 4: WordPad

Sesión 1: Ingresando y cerrando Wordpad

Sugerencia metodológica:

Elabora un juego de memorama, utilizando el programa PowerPoint, sobre el ícono de WordPad y los botones de control. Luego, invita a los estudiantes a jugar.

Sesión 2: Entorno de Wordpad

Sugerencia metodológica:

Solicita a los estudiantes que abran su cartuchera escolar y que ordenadamente mencionen lo que encuentran y, a la vez, que relacionen con el entorno y herramientas de WordPad.

Sesión 3: Teclas importantes

Sugerencia metodológica:

Elabora rompecabezas de las teclas importantes. Luego, invita a los estudiantes a armar en la pizarra. Luego, formula preguntas: ¿qué observan en la imagen?, ¿para qué sirven cada una de ellas?, ¿tienen la misma forma?

Sesión 4: Escribiendo y guardando

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre el procedimiento de guardar un documento en WordPad.

Sesión 5: Tamaño de letra

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre el procedimiento de cambiar el tamaño de letra en WordPad.

Sesión 6: Tipo de letra

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre el procedimiento de cambiar el tipo de letra en WordPad.

Sesión 7: Color de letra

Sugerencia metodológica:

Elabora un video, utilizando el programa Movie Maker, sobre el procedimiento de cambiar el color de letra en WordPad.

Sesión 8: Producción de textos

Sugerencia metodológica:

Los estudiantes escuchan el audio cuento. Luego, formula preguntas relacionadas al cuento y que los estudiantes realicen su propio cuento en WordPad.