INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS

GESTIÓN ACADÉMICA

Código: GA-Fo20
Versión: 1
Vigencia: 30/03/2020

Asignatura: INFORMATICA	**Grado: 10°**
Contenido: EDUCIMA GENERADOR DE RECURSOS DIDACTICOS	
Aprendizaje: El estudiante elaborara recursos didácticos para enriquecer contenidos.	
Saberes Previos: Conceptos Sopa de letras, Crucigramas etc.	

Fases	Actividades	Recursos	Desempeños
Inicio	**SALUDO INICIAL** Bendiciones y buen día a todas las familias sanluquista, Hemos venido trabajando sobre ciertas herramientas didácticas, que facilitan y nos enriquecen cada día más nuestro aprendizaje y conocimiento. Para ser partícipes del cambio actual. INDAGACION: Con tus propias palabras realiza un ENSAYO en el cuaderno de informática sobre : **LA IMPORTANCIA QUE NOS BRINDA LA EPOCA ACTUAL TECNOLOGICA EN LA CREACION DE HERRAMIENTAS DINAMICAS E INTERACTIVAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE** 	**TECNOLOGICOS:** Computador Tablet, Smartphone(Celular) Internet **MATERIALES:** Cuaderno de Informática Lapiceros Hojas de block Lápices de Colores	El estudiante creara sopas de letras, u otras actividades en el programa de educima, para primaria

Asignatura: : INFORMATICA	**Grado: 10°**
Contenido: EDUCIMA GENERADOR DE RECURSOS DIDACTICOS	
Aprendizaje: El estudiante elaborara recursos didácticos para enriquecer contenidos	
Saberes Previos: : Conceptos: Sopa de letras, Crucigramas etc	

Fases	**Actividades**	
Desarrollo	**Individual**	**Grupal**
Desarrollo	**EDUCIMA** Es una aplicación online gratuita (no requiere registración), que permite generar, tantos, crucigramas, como sopas de letras digitales. Este tradicional recurso ludo-didáctico resulta versátil, ya que permite articular cualquier asignatura y/o área de la enseñanza (y sus respectivos contenidos), con tecnología educativa digital. Ahora te toca a ti¡ **INVESTIGAR**: **1. ¿Qué es Educima?** **2. ¿Diga 2 formas de hacer un crucigrama** **3. ¿Cómo hacer un crucigrama en Word en el celular?** **4. Tipos de crucigramas.** **5. Menciona y explica 5 generadores para realizar actividades dinámicas y creativas para la enseñanza primaria**	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS

GESTIÓN ACADÉMICA

Código: GA-Fo20
Versión: 1
Vigencia: 30/03/2020

Asignatura: : INFORMATICA			**Grado:10°**
Contenido: EDUCIMA GENERADOR DE RECURSOS DIDACTICOS			
Aprendizaje: El estudiante elaborara recursos didácticos para enriquecer contenidos			
Saberes Previos: Conceptos Sopa de letras, Crucigramas etc			
Fases		**Actividades**	
Cierre	**Dinámicas**	**Individual**	**Grupal**
		Queridos estudiantes como estamos muy creativos, ahora vas hacer tu aporte a los niños de la Básica Primaria, vas a crear una CARTILLA DINÁMICA, en cualquiera de las áreas del saber (ingles, castellanos, matemática,etc)Las mejores cartillas serán expuestas en el muro informático de la institución. Puedes utilizar cualquier Recurso(Word, power point, Word exprés, cmapt, blog, etc)	
Evaluación (Heteroevaluación, Coevaluación, Autoevaluación			
Bibliografía			

AUTOEVALUACION	COEVALUACION	HETEROEVALUACION
El estudiante mediante la reflexión y análisis de su desempeño académico, y de una manera honesta y responsable, realizara escritos, Cuadros comparativos, dibujos, videos. etc. u otra actividades que serán evidencias de su proceso de evaluación cualitativa	Con los diferentes medios que existen: whatsapp, el correo electrónico, plataforma virtuales, podrán compartir experiencias con sus compañeros.	Análisis del proceso académico. Como: El profesor realizara una comparación de los resultados obtenidos a partir del análisis de auto evaluación, Coevaluación llevado a cabo por los estudiantes como el realizado en todo el periodo por el docente

Recuerden que las actividades, son enviadas a los correos de los docentes del área de informática. Las preguntas del desarrollo, la realizan en el programa de Word. Fecha de entrega : septiembre 14 al 28

linamaria.sanlucas@gmail.com

matilde235@gmail.com