INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS

GESTIÓN ACADÉMICA

Código: GA-F020
Versión: 1
Vigencia: 30/03/2020

Asignatura: INFORMATICA	**Grado: 11°**
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 la Básica- Primaria

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUCAS

GESTIÓN ACADÉMICA

Código: GA-F020
Versión: 1
Vigencia: 30/03/2020

Asignatura: : INFORMATICA	**Grado: 11°**
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-F020
Versión: 1
Vigencia: 30/03/2020

Asignatura: : INFORMATICA			**Grado:11°**
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			

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

Bibliografía		