**PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2 - AÑO ESCOLAR 2024**

1. **DATOS INFORMATIVOS:**
	1. Área o asignatura : Informática.
	2. Ciclo : V
	3. Grado/Año : 5to
	4. Sección : A y B
	5. Duración : 13 semanas
	6. Número de horas semanales : 2 horas
	7. Profesor : Ing. Alexander Cisneros Figueroa
2. **SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:**

|  |
| --- |
| En nuestra I.E. los estudiantes presentan limitada práctica de habilidades sociales, lo cual se pude observar durante el quehacer diario de las clases, en los recreos, en la hora del almuerzo, los talleres, etc. Esto dificulta la sana convivencia en el colegio.Ante esta situación, se plantean las siguientes preguntas:¿Conocen los alumnos las normas de convivencia?¿Qué debemos hacer para que los estudiantes adquieran habilidades sociales y mejore la sana convivencia?En esta unidad, se realizarán las siguientes actividades: Practicar normas básicas de convivencia, generar espacios de diálogo para que expresen sus ideas y emociones. Dichas normas se publicitarán a través de medios audiovisuales y la confección de infografías. |

1. **ESTANDARES DE APRENDIZAJE:**

|  |
| --- |
| Nivel esperado al final del ciclo VSe desenvuelve en los entornos virtuales cuando personaliza de manera coherente y organizada su espacio virtual representando su identidad, conocimiento y formas de interacción con otros. Elabora material digital (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) comparando y seleccionando distintas actividades según sus necesidades, actitudes y valores. |

1. **ENFOQUE TRANSVERSAL:**
* Enfoque ambiental.
1. **VIRTUDES NUCLEARES INSTITUCIONALIZADAS**
* Orden

• Levanto la mano para participar

• Tengo en mi escritorio los materiales necesarios del día según mi horario escolar.

• Guardo las posturas adecuadas y actitudes en clase, evitando faltar el respeto al docente y a mis compañeros.

* Trabajo

• Participó activamente en clase, demostrando dominio del tema a través de mis intervenciones orales o formulación de interrogantes.

• Presento todos mis trabajos correctamente desarrollados, según las indicaciones del docente y manifestando en ellos orden, nitidez, limpieza, autonomía y puntualidad.

• Trabajo de forma activa y asertiva en cada actividad grupal o individual propuesta por el docente, brindando aportes y apoyo que construyan un óptimo trabajo educativo.

* Responsabilidad

• Llego puntual a las clases, antes de iniciar y después de cada receso.

• Cumplo los encargos asignados por el Tutor y demás profesores.

• Escribo en mi cuaderno y/o agenda las actividades de aprendizaje que el docente me indica y hago anotaciones puntuales de ellas.

* Generosidad

• Trato a mis compañeros y docente con el respeto debido, usando un vocabulario apropiado, sin ponerles apodos y evitando realizar bromas de mal gusto.

• Evito distraer a mis compañeros durante el desarrollo de las clases.

• Respeto las opiniones y forma de trabajo de mis compañeros, siendo asertivo y empático con mis comentarios.

1. **APRENDIZAJES ESPERADOS Y ORGANIZACIÓN DE TEMAS (PROPÓSITOS):**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA** | **CAPACIDAD** | **DESEMPEÑO PRECISADO** | **CAMPO TEMÁTICO** | **CRITERIOS** | **EVIDENCIAS** |
| Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC | Crea objetos virtuales en diversos formatos. | Elabora documentos, presentaciones, hojas de cálculo u organizadores gráficos para explicar ideas, proyectos y tareas con base en información de diversas fuentes, y los comparte con sus pares. | MSLogo | • Lluvia de ideas sobre el tema.• Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas. • Práctica dirigida del tema | Diseño de figuras. |

1. **SECUENCIA DE SESIONES:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha de sesión** | **Título o Nombre de la sesión** | **Breve descripción** | **Evidencias** | **Recursos a Emplear** |
| 06/24 | Avances, giros y retrocesos de la tortuga. | Las palabras avanza y giraderecha son primitivas, que indican a la tortuga que debe desplazarse hacia adelante o girar hacia la derecha. | Diseño de figuras | • Impresiones • Diapositivas• Computadora• Vídeo • Intranet • Correo electrónico |
| 06/24 | Avances, giros y retrocesos de la tortuga. |
| 06/24 | primitivas de ubicación de tortuga. | Las órdenes o instrucciones básicas de MSWLogo se llaman primitivas. |
| 06/24 | primitivas de ubicación de tortuga. |
| 07/24 | Subir, bajar lápiz y eliminar trazos. | Las primitivas deben escribirse en el cuadro inferior de la ventana de trabajo. |
| 07/24 | Subir, bajar lápiz y eliminar trazos. |
| 07/24 | Color de trazos y relleno de fondos. | Al pulsar Enter o hacer clic en el botón Ejecutar, la primitiva escrita se ejecuta. |
| 08/24 | Color de trazos y relleno de fondos. |
| 08/24 | Primitivas de círculos. | Si la primitiva está mal escrita o si le faltan datos, el intérprete contesta “no sé cómo...” |
| 08/24 | Primitivas de círculos. |
| 08/24 | Repeticiones en Logo. | Cada una de las órdenes queda anotada en la ventana de trabajo. |

1. **EVALUACIÓN:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA Y CAPACIDADES** | **DESEMPEÑOS** | **CRITERIOS** | **EVIDENCIAS** | **INSTRUMENTOS E ÍTEMS** | **PONDERACIÓN** |
| **Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC / Crea objetos virtuales** | * Avances, giros y retrocesos de la tortuga.
* Primitivas de ubicación de tortuga.
* Subir, bajar lápiz y eliminar trazos.
* Color de trazos y relleno de fondos.
* Primitivas de círculos.
 | * Lluvia de ideas sobre el tema.
* Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas.
* Práctica dirigida del tema
 | Diseño de figuras | • Participación oral• Práctica dirigida | AD, logro destacadoA, logro esperadoB, en procesoC, en inicio |

1. **BIBLIOGRAFÍA:**
* www.aulaclic.es
* clickmanuales.com
* www.aulafacil.com

 **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

 **Firma del Docente**