



PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01 - AÑO ESCOLAR 2024

A. DATOS INFORMATIVOS:

1. Área o asignatura : Informática.
2. Ciclo : IV
3. Grado/Año : 3ro.
4. Sección : A y B
5. Duración : 11 semanas
6. Número de horas semanales : 2 horas
7. Profesor : Ing. Luis G. Aguilar Fernández

B. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

UNIDAD 01: En la I.E. Algarrobos los estudiantes tienen una limitada práctica de habilidades sociales, las cuales se reflejan en el quehacer diario del colegio: clases, almuerzo, recreos, talleres, etc.

Ante esta situación, se generan las siguientes interrogantes:

- a) ¿Conocen los alumnos las normas de convivencia?
- b) ¿Las normas están bien planteadas para su correcta aplicación, o es necesario un cambio en la forma en que se vive la convivencia?

En esta unidad didáctica se desarrollarán actividades relacionadas a elaborar acuerdos por parte del docente y los estudiantes, que serán cumplidos para el bienestar de todos. Se generarán espacios de diálogo para que los estudiantes sientan confianza y libertad para expresar sus ideas y emociones. Se promoverá el uso de juegos interactivos que promuevan la creatividad del estudiante.

C. ESTANDARES DE APRENDIZAJE:

Nivel esperado al final del ciclo VI

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos de manera consciente y sistemática, a partir de la integralidad de su identidad manifestada en su entorno virtual personal.

D. ENFOQUE TRANSVERSAL:

- Enfoque ambiental.

E. VIRTUDES NUCLEARES INSTITUCIONALIZADAS

- Orden.
 - ✚ Saludo al ingresar y me despido al salir.
 - ✚ Dejo mi mochila y lonchera en su lugar.
 - ✚ Tengo en mi mesa solo lo necesario..
- Trabajo.
 - ✚ Realizo mis actividades sin protestar.



- ✚ Cumpro con mis actividades en el tiempo establecido.
- ✚ Corrijo mis trabajos antes de presentarlos.

- Responsabilidad.

- ✚ Ingreso puntual al inicio de las clases.
- ✚ Presto atención a las explicaciones e indicaciones.
- ✚ Evito la bulla y los diálogos innecesarios

- Generosidad.

- ✚ Obedezco a la primera y de buena gana.
- ✚ Llamo a mis compañeros por su nombre.
- ✚ Respeto las ideas y opiniones de los demás.

F. 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.	Utilizan las diversas herramientas de construcción de mundos que ofrece Kodu para crear sus propios escenarios y juegos en 3D.	Kodu Game Lab	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas sobre el tema. • Exposición del tema. • Formulación de interrogantes y aclaración de dudas. • Práctica dirigida del tema. 	Escenarios.

G. SECUENCIA DE SESIONES:

Fecha de sesión	Título o Nombre de la sesión	Breve descripción	Evidencias	Recursos a Emplear
03/24	Entorno de Kodu Game Lab	Accede al entorno de Kodu Game Lab y reconocimiento del menú principal y de la cinta principal de opciones de un mundo o escenario.	Juegos Digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas textuales. • Computadora • Videotutoriales • Intranet • Pizarra. • Kodu Game Lab
03/24		Manipulación de opción mover cámara e Inserción de objetos y personajes.		
03/24	Aplicación de la brocha de suelo.	Agrega, elimina y modifica diferentes tipos de suelos de escenario.		
03/24				
04/24	Diseño de rutas	Implementa el recorrido de un objeto o personaje en el escenario.		
04/24				
04/24	PRÁCTICA DE LABORATORIO			
04/24	El agua en los escenarios	Añade, remueve y tiñe el agua en el escenario.		
05/24	Uso del condicional en un evento	Uso de la cláusula CUANDO		
05/24	Acción directa o indirecta	Uso de la Cláusula HAGA		
05/24	EXAMEN DE UNIDAD			



H. EVALUACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS E ÍTEMS	PONDERACIÓN
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC / Crea objetos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el Entorno de Kodu Game Lab. • Crea un escenario con objetos y suelos. • Aplica rutas a los personajes. • Aplica eventos y acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas sobre el tema. • Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas. • Práctica dirigida del tema 	Juegos en 3d en Kodu Game Lab	<ul style="list-style-type: none"> • Participación oral. • Práctica dirigida. 	AD, logro destacado A, logro esperado B, en proceso C, en inicio

I. BIBLIOGRAFÍA:

- <https://www.kodugamelab.com/>
- <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/software/software-general/779-kodu-aprendiendo-a-programar-nuestros-propios-juegos>
- Intranet del colegio

Firma del Docente