**PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1 - AÑO ESCOLAR 2023**

1. **DATOS INFORMATIVOS:**
	1. Área o asignatura : Informática.
	2. Ciclo : III
	3. Grado/Año : 2do
	4. Sección : A y B
	5. Duración : 12 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 IIISe desenvuelve en los entornos virtuales cuando analiza y ejecuta procedimientos para elaborar o modificar objetos virtuales que representan y comunican vivencias en espacios virtuales adecuados a su edad, realizando intentos sucesivos hasta concretar su propósito. |

1. **ENFOQUE TRANSVERSAL:**
* Enfoque ambiental.
1. **VIRTUDES NUCLEARES INSTITUCIONALIZADAS**
* Orden
	+ Mantengo limpia mi mesa de trabajo
	+ Evito salir sin permiso de la clase.
	+ Presento mis actividades asignadas con buena caligrafía.
* Trabajo
	+ Me esfuerzo por tener buenos resultados.
	+ Respeto las opiniones de mis compañeros.
	+ Me esfuerzo por realizar un buen trabajo.
* Responsabilidad
	+ Presento mis actividades en el tiempo indicado.
	+ Tengo en mi cartuchera los útiles indispensables para trabajar.
	+ Ingreso a las clases en el horario indicado.
* Generosidad
	+ Acepto a mis compañeros con sus virtudes y defectos.
	+ Evito burlarme de mis compañeros cuando muestran sus debilidades.
	+ Ayudo a mis compañeros cuando sea necesario.
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 materiales digitales combinando imágenes y textos, y utiliza graficadores o procesadores de textos básicos cuando realiza historias, cuentos o expresa ideas. | Pinta Project | • Lluvia de ideas sobre el tema.• Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas. • Práctica dirigida del tema | Paisajes. |

1. **SECUENCIA DE SESIONES:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha de sesión** | **Título o Nombre de la sesión** | **Breve descripción** | **Evidencias** | **Recursos a Emplear** |
| 03/23 | Diagnóstica | Conocimientos previos. | Paisajes | • Impresiones • Diapositivas• Computadora• Vídeo • Intranet • Correo electrónico |
| 03/23 | Herramientas para dibujar. | Las herramientas que usaremos para dibujar son: Lápiz, Borrador, Seleccionar lazo, formas, Líneas y Texto. |
| 03/23 |
| 03/23 | Herramientas para entintar. | Las herramientas que usaremos para entintar son: Lápiz, Borrador, formas, Líneas. |
| 04/23 |
| 04/23 | Herramientas de selección. | Pinta proporciona las siguientes herramientas de selección: Varita mágica, lazo, elipse, rectángulo, mover. |
| 04/23 |
| 04/23 | Herramientas para colorear: | Las herramientas que usaremos para colorear son: Paleta, Selector de color, Cepillo de pintura, Borrador y Degradado. |
| 05/23 |
| 05/23 | Creación de objetos simples. | Las herramientas que usaremos para agregar textos y formas son: formasLíneas, Textos,Borrador. |
| 05/23 |
| 05/23 | Gestión de textos. | Pinta le permite agregar texto monocromático básico con formato uniforme a sus imágenes. El texto se puede mostrar con o sin contorno. |

1. **EVALUACIÓN:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA Y CAPACIDADES** | **DESEMPEÑOS** | **CRITERIOS** | **EVIDENCIAS** | **INSTRUMENTOS E ÍTEMS** | **PONDERACIÓN** |
| **Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC / Crea objetos virtuales** | Aplica herramientas para dibujar.Trabaja con herramientas de entintar.Maneja herramientas de selección.Opera herramientas para colorear.Crea objetos simples.Utiliza textos. | * Lluvia de ideas sobre el tema.
* Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas.
* Práctica dirigida del tema
 | Paisajes | • 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**