

PROGRAMACIÓN ANUAL - AÑO ESCOLAR 2024

A. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: "Algarrobos"
1.2.	NIVEL	: Primaria
1.3.	CICLO	: I Ciclo
1.4.	ÁREA	: Ciencia
1.5.	GRADO	: Primer Grado A - B
1.6.	SECCION	: "A"
1.7.	LUGAR	: Pimentel
1.8.	DIRECTOR ACADÉMICO	: Mg. Manuel Enrique Vera Vera.
1.9.	COORDINADOR NIVEL	: Mg. Víctor Raúl Burga Vargas.
1.10.	DOCENTE	: Marco Aurelio Porro Chulli.

B. PERFIL DE EGRESO:

- Se reconoce como persona valiosa y se identifica con su cultura en diferentes contextos.
- Propicia la vida en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes como Ciudadano Digital.
- Practica una vida activa y saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas, cotidianas o deportivas.
- Indaga y comprende el mundo natural y artificial utilizando conocimientos científicos en diálogo con saberes locales para mejorar la calidad de vida y cuidando la naturaleza.
- Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permiten articularse con el mundo del trabajo y con el desarrollo social, económico y ambiental del entorno.
- Aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje.
- El estudiante desarrolla procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente para la mejora continua de su proceso de aprendizaje y de sus resultados.
- Comprende y aprecia la dimensión espiritual y religiosa en la vida de las personas y de las sociedades.

C. DESCRIPCIÓN GENERAL:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
-------------	--

Analiza	<p>Se presentan al alumno la situación y la pregunta detonante. Tiene como finalidad plantear el problema a resolver a investigar para comprenderlo; con ello se fomenta el pensamiento crítico.</p> <p>Al finalizar esta etapa los alumnos habrán generado una pequeña Investigación, así como una carta de intención de su proyecto, es decir, un texto en el que se comprometen a resolver el problema y a vislumbrar de manera general cómo lo piensan solucionar</p>
Diseña	<p>Tiene como finalidad que el alumno imagine, ideo y representa una solución de diseño tecnológico al problema plantado. En este caso será necesario que los estudiantes desarrollen bocetos y esquemas para comenzar a dar forma a sus ideas.</p> <p>Todas las actividades planteadas en esta etapa están encaminadas a desarrollar el pensamiento creativo, ya que tendrán que utilizar su imaginación con absoluta libertad para plasmar su propuesta, Aunque seguramente muchas de ellos no serán viables, conforme pase el tiempo el alumno aprenderá o contrastar y evaluar sus propias ideas confrontándolas, no con sus deseos y necesidades, sino con la realidad y los requerimientos del usuario final.</p> <p>Las evidencias que el alumno genera en esta etapa son dibujos, representaciones gráficas a diagramas que ejemplifiquen sus soluciones.</p>
Programa	<p>En esta etapa los alumnos ponen manos a la obra, ya que llevan a la práctica sus ideas programando, creando y construyendo lo que diseñaron en la etapa anterior.</p> <p>Esta es la etapa que tiene mayor duración, ya que implica la creación, la prueba del prototipo y su modificación -en caso necesario hasta que se logre un producto funcional. Esto promueve el aprendizaje a través del análisis de los errores y fomenta la tolerancia a la frustración, fortaleciendo con ello el carácter y la autoestima.</p> <p>Así mismo se fomenta el pensamiento computacional y constructivo, pero como se observa con todo el modelo, no se promueven de manera aislada e independiente de una problemática y de la realidad, sino que se inserta en un contexto y se dirige a un usuario.</p>
Comunica	<p>Tiene como propósito que el alumno difunda y comunique su solución. Una vez que se ha seguido todo un proceso de investigación, propuesta y creación de un prototipo que responda a una problemática, es necesario compartir el resultado final con los demás y darla a conocer.</p> <p>Esta etapa tiene dos vertientes de comunicación: la interna y la externa.</p> <p>Internamente es necesario desarrollar habilidades comunicativas para escuchar, comprender, dar a conocer, expresar y negociar ideas y soluciones con los mismos compañeros de equipo durante todo el proyecto.</p> <p>Por otra parte, una vez terminado el proyecto será necesario desarrollar habilidades comunicativas dirigidas al exterior, es decir, personas que quizá no se conozcan, la comunidad o grupo al que va dirigida la solución. En este caso se requerirán tanto el manejo de ofimática, habilidades de expresión escrita y también de expresión oral en contextos formales. La evidencia que se produce en esta etapa es toda la campaña de comunicación que se lleva a cabo para difundir la propuesta.</p>

D. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTOS O EVIDENCIAS
Unidad 1: "Convivamos en armonía"	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. En ese sentido, necesitan un aula acogedora y organizada según sus necesidades y preferencias, donde se sientan cómodos, compartan con alegría y practiquen	Estudia el problema y brinda diseño de solución	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el problema. - Bosqueja una solución. - Brinda la solución. - Comparte el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudia el caso. - Representa gráficamente lo analizado. - Construye la solución - Comunica la solución 	<ul style="list-style-type: none"> - Bitácora. - Tres R 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo - Agrupación de objetos
		Elabora programa	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el problema. - Bosqueja una solución. - Brinda la solución. - Comparte el conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer comandos básicos de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques de programación

comportamientos solidarios y respetuosos. Ante esta situación, se generan las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo podemos organizar y ambientar nuestra aula?
- ¿Conocemos las normas de convivencia?
- ¿Qué responsabilidades debemos asumir dentro del aula?

Para lograr esto, primero los estudiantes realizarán actividades para conocerse unos a otros. Luego, planificarán cómo organizar su aula en sectores y conformarán equipos de

--	--	--	--	--

trabajo para llevar a cabo sus ideas. Además, establecerán normas de convivencia y responsabilidades. Por ello, esta unidad propone diversas situaciones en las que los niños tendrán la oportunidad de experimentar lo importante que es organizarse para trabajar de forma armoniosa y autónoma, para hacer de su aula un ambiente donde todos puedan disfrutar de las diversas posibilidades de aprendizaje.

--	--	--	--	--

<p>Unidad 2: "Cuidemos nuestro cuerpo"</p>	<p>En lo últimos tiempos la radiación solar es excesiva en las diferentes localidades del país, esto debido al deterioro de la capa de ozono provocada por la contaminación que emana las fábricas, basura excesiva, presencia de vehículos motorizados, que trae como consecuencia daños en la piel, en los ojos y otros órganos. Ante esta situación proponemos desarrollar acciones inmediatas sobre el cuidado y medidas de protección de la piel. En esta unidad los niños</p>	<p>Resuelve problemas usando Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña escenarios. - Agrega objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Crear solución al problema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construye escenario completo y programado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo - Evaluaciones
<p>Construye robot</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Modela el robot. - Construye el robot. - Programa en WEDO 2.0. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce WEDO 2.0. - Programa bloques en WEDO 2.0 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza bloques de tiempo, duración, dirección y apagado de motor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programa WEDO 2.0 - Fichas 		

	<p>buscarán información acerca de la capa de ozono, radiación solar y los cuidados que se debe tener para evitar enfermedades .</p>					
<p>Unidad 3: "Cuidemos el agua"</p>	<p>Los estudiantes del colegio Algarrobos presentan carencia de cultura en cuanto al cuidado del agua, pues la desperdician al utilizarla. Frente a esta situación nos formulamos las siguientes preguntas: a. ¿Estaremos cuidando el agua en I.E? b. ¿Qué debemos hacer para que nuestros estudiantes practiquen buenos</p>	<p>Crea elementos de seguridad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña pantalla de seguridad. - Define usuario y contraseña. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica que es seguridad - Representa a usuario y contraseña. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla de Acceso - Contraseña o clave 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo. - Formulario de Seguridad.
		<p>Construye juegos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Define un juego. - Usa el lenguaje programación 	<ul style="list-style-type: none"> - Representa los bloques de código. - Identifica entorno de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escenario - Objetos 	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje de Programación - Fichas de trabajo

hábitos en el cuidado del agua?

Ante esta situación en esta unidad nos proponemos que los niños movilicen sus aprendizajes utilizando el lenguaje oral y escrito, donde reflexionarán acerca del cuidado que se debe dar al agua de su escuela, hogar y comunidad. Los niños producirán textos para hacer reflexionar a la comunidad educativa produciendo textos informativos (afiches) según sus conocimientos de escritura y teniendo en cuenta la situación comunicativa.

--	--	--	--	--

<p>Unidad 4: "Reflexionemos sobre nuestros textos"</p>	<p>En nuestra I.E., lo estudiantes presentan una deficiente ortografía y caligrafía, lo que se evidencia en los diversos textos que producen. Ante esta situación, se generan las siguientes interrogantes: ¿Por qué los alumnos tienen deficiente ortografía y caligrafía? ¿Qué podemos hacer para que ellos adquieran las reglas ortográficas? En esta unidad didáctica se desarrollarán las siguientes acciones: incentivar la lectura diaria (Plan lector), lectura grupal, concursos de ortografía, escritura de números. La práctica de esto</p>	<p>Construye pirinola</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica colores. - Diseña estructura de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - Combina colores. - Compara colores mediante diversas vistas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Paleta de combinación de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo - Pirinola
		<p>Conocer a CODEY ROCKY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica robot. - Conoce cada parte del robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja y diseña un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Componentes de CODEY ROCKY. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposiciones - Robot

	se evidenciará con la participación de los alumnos en un concurso de producción de textos.					
Unidad 5: “Fortaleciendo nuestra identidad cultural”	<p>En nuestra I.E se observa que la mayoría de los estudiantes no demuestran respeto a los símbolos patrios, a nuestras costumbres y tradiciones de nuestra región y país, debido a que las familias y la comunidad manifiestan indiferencia a nuestra identidad cultural: folklore, vestimentas y manifestaciones artísticas de cada región. Para que los niños vayan formando la identidad nacional es necesario</p>	Usar las NETIQUETAS	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce las netiquetas. - Conocer la herramienta internet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica las netiquetas. - Realizar las netiquetas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de netiquetas. - Conocer deberes y derechos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo
		Conocer los cambios climáticos	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce los tipos de climas. - Identificar los climas locales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce los climas. - Señala los tipos de climas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Climas - Climas locales 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo

	<p>fortalecer su formación cívico - patriótico y evitar de esa manera la alienación de otras culturas. Ante esta situación en esta unidad planteamos que los niños se identifiquen con las manifestaciones culturales de su patria, buscando información sobre diversos aspectos de su cultura, en especial la tradición oral y escrita, a partir de las situaciones que se proponen en las sesiones de aprendizaje, interactuando con textos informativos y narrativos, con el propósito de promover la identidad cultural, a sus compañeros de escuela, padres de</p>					
--	---	--	--	--	--	--

	familia y comunidad.					
--	----------------------	--	--	--	--	--

<p>Unidad 6: “Aprendemos técnicas y hábitos de estudios”</p>	<p>En la I.E. Algarrobos los estudiantes presentan dificultades en el logro de metas académicas, las cuales se reflejan en la presentación de sus trabajos, exposiciones y evaluaciones. Ante esta situación observable, se plantean las siguientes preguntas: a) ¿Conocen y emplean adecuadamente las herramientas necesarias para lograr metas académicas? b) ¿Cómo los estudiantes pueden lograr las metas académicas? En esta unidad didáctica se desarrollarán actividades relacionadas al</p>	<p>Aplicar Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar scratch. - Crear proyecto aplicando scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprende comandos. - Realiza diseño de escenarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de bloques. - Programando 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo
		<p>Utilizar CODEY ROCKY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce datos y condiciones de programación. - Comunica los comandos MBLOCK. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee los bloques de comandos. - Programa el robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques - Instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposiciones - Fichas de trabajo

	uso de técnicas de estudio, organización de su tiempo y una motivación intrínseca.					
--	--	--	--	--	--	--

<p>Unidad 7: "Celebremos nuestro aniversario"</p>	<p>En la I.E. Algarrobo los estudiantes durante las festividades del aniversario del Colegio, demuestran una escasa identidad hacia su colegio. Siendo conscientes de lo importante que es identificarnos con nuestra institución, se pregunta: a) ¿Demostrarán actitudes de valoración hacia el aniversario de la I.E. Algarrobo? b) ¿Qué podemos hacer para mejorar el grado de identidad y amor de los estudiantes con su colegio? Ante esto se propone, crear a nivel de aula, murales en los que</p>	<p>Programar LEGO WEDO</p>	<p>- Conoce bloques. - Comunica su comprensión de los bloques.</p>	<p>- Identifica entorno de WEDO.</p>	<p>- Comandos.</p>	<p>- Fichas de trabajo</p>
		<p>Resuelve problemas usando LEGO WEDO</p>	<p>- Traduce comando. -Comunica comprensión instrucciones.</p>	<p>- Identifica comando de programación.</p>	<p>- Bloques</p>	<p>- Fichas de trabajo</p>

	se den a conocer la historia, símbolos, himno, personal que labora, etc., a la vez que se crearán textos diversos alusivos al aniversario del Colegio Algarrobos.					
Unidad 8: “Mantenemos nuestro ambiente saludable”	A los estudiantes del colegio Algarrobos presentan indiferencia en el cuidado del medio ambiente, presentando las siguientes acciones: arrojan desperdicios en su entorno, mala utilización del agua, etc. Frente a esta acción nos formulamos las siguientes preguntas. a) ¿Estamos protegiendo el ambiente en nuestra I.E? b) ¿Qué debemos hacer para que nuestros estudiantes practiquen	Reconoce las máquinas.	- Aplicar los tipos de máquinas. - Reconocer los tipos de máquinas.	- Aprende armar la máquina.	- Diseñar máquina. - Armar máquina.	- Fichas de trabajo - Cálculo mental
		Resuelve problemas usando máquinas.	- Construir máquina básica. - Comunica su comprensión sobre las máquinas.	- Resuelve problemas de las máquinas.	- Análisis del problema. - Diseñar solución	- Fichas de trabajo - Trabajo de libro

	<p>buenos hábitos ecológicos? Esta unidad didáctica tiene como objetivo concientizar a los alumnos y a la comunidad sobre la importancia y lo que debemos hacer para el cuidado de nuestro planeta Tierra.</p>					
<p>Unidad 9: "Vivimos el espíritu de la Navidad"</p>	<p>En el mes de diciembre en las Instituciones Educativas se enfatiza la culminación del año escolar; en la localidad en la región y en el país, toda la población se prepara para celebrar el nacimiento del niño Jesús. Ante esta situación nos proponemos que los niños vivencien el verdadero sentido del significado de la Navidad a través de situaciones de aprendizaje significativas, donde</p>	<p>Aplicar Scratch</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar scratch. - Crear proyecto aplicando scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprende comandos. <p>Realiza diseño de escenarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Instrucciones de bloques. - Programando 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichas de trabajo
		<p>Utilizar CODEY ROCKY</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce datos y condiciones de programación. - Comunica los comandos MBLOCK. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lee los bloques de comandos. - Programa el robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques - Instrucciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Exposiciones - Fichas de trabajo

	textualizarán sus experiencias: tarjetas navideñas, resuelvan situaciones problemáticas, de estadística y probabilidades. Para culminar con satisfacción el año escolar.					
--	--	--	--	--	--	--

E. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO								
		1° Trimestre			2° Trimestre			3° Trimestre		
		I Unidad	II Unidad	III Unidad	IV Unidad	V Unidad	VI Unidad	VII Unidad	VIII Unidad	IX Unidad
		U ₁	U ₂	U ₃	U ₄	U ₅	U ₆	U ₇	U ₈	U ₉
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	x	x	x	x	x	x	x	x	x
PROYECTO TYDOO MAKERSPACE	Analiza - Usa herramientas para crear bitácora. - Comprende las 3R - Conoce y comprende el Mundo Virtual. - Conoce u usa SCRATCH.	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	Diseña - Bosqueja la bitácora. - Identifica el reciclaje. - Conoce la seguridad y protección virtual.	x				x	x	x	x	

- Diseña escenario y agrega objetos.									
Programa - Construye la bitácora. - Crea los depósitos de almacenamiento de reciclaje. - Usa estrategias para tener seguridad en el mundo virtual. - Construye en SCRATCH.		x		x		x	x		
Comunica -Comparte como elaboro una bitácora. - Comunica las 3R. -Comparte que es seguridad y protección virtual. -Comparte en internet lo programado en SCRATCH.			x		x	x			x
Tutoría y orientación educacional	x	x	x	x	x	x	x	x	x

F. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	U ₁	U ₂	U ₃	U ₄	U ₅	U ₆	U ₇	U ₈	U ₉
Enfoque Intercultural	x		x		x	x			x
Enfoque de atención a la diversidad	x	x		x		x		x	
Enfoque de igualdad de género	x		x	x	x		x		x
Enfoque ambiental	x	x		x	x		x	x	
Enfoque de derechos	x	x	x	x	x			x	
Enfoque de búsqueda de la excelencia	x		x		x		x		x
Enfoque de orientación al bien común	x		x		x		x		x

G. VALORES INSTITUCIONALES:

VALORES	U ₁	U ₂	U ₃	U ₄	U ₅	U ₆	U ₇	U ₈	U ₉
Orden	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Trabajo	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Responsabilidad	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Generosidad	x	x	x	x	x	x	x	x	x

H. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS E INSTRUMENTOS / RECURSOS TECNOLÓGICOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA:

AREA	ESTRATEGIAS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS/RECURSOS TECNOLÓGICOS
	<ul style="list-style-type: none"> Integración de saberes previos Confrontación de saberes previos Trabajo individual Trabajo grupal 	<ul style="list-style-type: none"> Intervención oral. Observación directa e indirecta juegos lúdicos, aplicaciones virtuales. Grupos de trabajo Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> Registro auxiliar Cuestionarios Portafolio Trabajos prácticos Equipo multimedia Audiovisuales Lista de cotejo

I. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN:

- Estará dirigida al desarrollo de las competencias, capacidades y actitudes.
 - La evaluación será permanente y flexible, de acuerdo con las diferentes características y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
 - Se promoverá la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
 - Se desarrollarán actividades metacognitivas.
- Se utilizarán diversas técnicas e instrumentos.
- Retroalimentación

J. MEDIOS Y MATERIALES:

MEDIOS / HERRAMIENTAS
<ul style="list-style-type: none">• Diapositivas• Vídeo• Intranet• Correo electrónico• TICs• Pizarra• Plumones• Motas

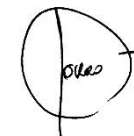
K. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. PARA EL DOCENTE

- <https://www.amco.me/>
- Páginas Web de Internet

2. PARA EL ESTUDIANTE

- <https://www.amco.me/>



FIRMA DEL DOCENTE
MARCO AURELIO PORRO CHULLI
1º "A" – "B"