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

1. **DATOS INFORMATIVOS:**
   1. Área o asignatura : Informática.
   2. Ciclo : III
   3. Grado/Año : 2do
   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 III  Se 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
  + Levanto la mano para expresar mis ideas.
  + Estoy atento a las explicaciones del profesor.
  + Ordeno mi mochila y lonchera en el aula.
* Trabajo
  + Me Concentro en el trabajo, sin distraerme.
  + Me esfuerzo por tener buenas calificaciones
  + Mantengo una postura correcta al trabajar
* Responsabilidad
  + Evito conversar durante clase.
  + Presento mis trabajos en la fecha indicada.
  + Estoy en el horario establecido en las clases.
* Generosidad
  + Trato de comprender las reacciones de los demás.
  + Evito burlarme de mis compañeros cuando muestran sus debilidades.
  + Respeto a mis compañeros y profesores.

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. | MSLogo | • Lluvia de ideas sobre el tema.  • Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas.  • Práctica dirigida del tema | Figuras geométricas. |

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. | Figuras geométricas | • 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 | Figuras geométricas | • Participación oral  • Práctica dirigida | AD, logro destacado  A, logro esperado  B, en proceso  C, en inicio |

1. **BIBLIOGRAFÍA:**

* www.aulaclic.es
* clickmanuales.com
* www.aulafacil.com



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

**Firma del Docente**