

**PROGRAMACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02- AÑO ESCOLAR 2022**

1. **DATOS INFORMATIVOS**
   1. **Área o asignatura : Informática.**
   2. **Ciclo : III**
   3. **Grado y sección : 2do “A” y “B”**
   4. **Duración : 11 semanas.**
   5. **Número de horas semanales : 02**
   6. **Profesor : Ing. Luis G. Aguilar Fernández**
2. **TÍTULO DE LA UNIDAD :** **TUXPAINT.**
3. **ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE** | | | | |
| **COMPETENCIA** | **CAPACIDAD** | | **DESEMPEÑO PRECISADO** | **APRENDIZAJE A DESARROLLAR** | **EVIDENCIA** | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| **SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC** | Gestiona información del entorno virtual | | * Desarrolla habilidades en el diseño gráfico inicial. | * Uso de las herramientas de trazos. * Uso de las herramientas de relleno. * Uso de las herramientas decorativas. | * Participaciones orales. * Ilustración digital. | * Registro de participación oral. * Registro de ilustraciones digitales. |

1. **VIRTUD**

|  |  |
| --- | --- |
| **VIRTUDES NUCLEARES** | **OBRAS INCIDENTALES** |
| ORDEN | * Levanto la mano para expresar mis ideas. * Estoy atento a las explicaciones del profesor. * Ordeno mi mochila y lonchera en el aula. |
| RESPONSABILIDAD | * Evito conversar durante clase. * Presento mis trabajos en la fecha indicada. * Estoy en el horario establecido en las clases. |
| TRABAJO | * Me Concentro en el trabajo, sin distraerme. * Me esfuerzo por tener buenas calificaciones * Mantengo una postura correcta al trabajar. |
| GENEROSIDAD | * Trato de comprender las reacciones de los demás. * Evito burlarme de mis compañeros cuando muestran sus debilidades. * Respeto a mis compañeros y profesores. |

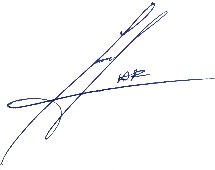
1. **SECUENCIA DIDÁCTICA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nº** | **Nombre de la sesión** | **Actividades – Recursos Virtuales** | **Duración (minutos)** | **Fecha de la sesión** |
| **1** | Herramienta pintura. | * Conoce y aplica la herramienta pintura en tuxpaint. | 80 minutos | 06-06-22 |
| **2** | Herramienta línea. | * Conoce y aplica la herramienta línea. | 80 minutos | 13-06-22 |
| **3** | Herramientas pintura y línea. | * Elabora el diseño gráfico se la imagen propuesta en la sesión aplicando las herramientas pintura y línea. | 80 minutos | 20-06-22 |
| **4** | Herramienta formas. | * Conoce y aplica la herramienta forma. | 80 minutos | 27-06-22 |
| **5** | Herramienta pintura, línea y formas. | * Elabora el diseño gráfico se la imagen propuesta en la sesión aplicando las herramientas pintura, línea y formas. | 80 minutos | 04-07-22 |
| **6** | Herramienta rellenar. | * Conoce el uso de la herramienta rellenar en sus diferentes tipos. | 80 minutos | 11-07-22 |
| **7** | Herramienta pintura, línea, formas y relleno. | * Elabora el diseño gráfico se la imagen propuesta en la sesión aplicando las herramientas pintura, línea, formas y relleno. | 80 minutos | 18-07-22 |
| **8** | Herramienta sello. | * Conoce y aplica la herramienta sello, así como el vínculos con las herramientas anteriormente aprendidas. | 80 minutos | 08-08-22 |
| **9** | Herramienta magia. | * Conoce y aplica la herramienta magia, así como el vínculo con las herramientas anteriormente aprendidas. | 80 minutos | 15-08-22 |
| **10** | Herramientas de texto. | Conoce y aplica las herramientas de texto y etiquetas. | 80 minutos | 22-08-22 |
| **11** | Evaluación integral. | * Examen de unidad. | 80 minutos | 29-08-22 |

1. **MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD**

* Videotutoriales.
* Computadora.
* Proyector multimedia.
* Aplicación Tuxpaint.
* Proyector multimedia.
* Plataforma Netsupport para monitoreo.
* Intranet.
* Ficha Textual.

1. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

* <https://tuxpaint.org/download/?lang=es_ES>
* https://antioquiadigitaliesantamaria.files.wordpress.com/2013/06/manual\_tux\_paint.pdf
* Enlaces de youtube.com

**Firma del Docente**