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

1. **DATOS INFORMATIVOS:**
   1. Área o asignatura : Informática.
   2. Ciclo : V
   3. Grado/Año : 6to
   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 V  Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando personaliza de manera coherente y organizada su espacio virtual representando su identidad, conocimiento y formas de interacción con otros. Elabora material digital (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) comparando y seleccionando distintas actividades según sus necesidades, actitudes y valores. |

1. **ENFOQUE TRANSVERSAL:**

* Enfoque ambiental.

1. **VIRTUDES NUCLEARES INSTITUCIONALIZADAS**

* Orden

• Permanezco en orden y silencio en el aula.

• Mantengo ordenado mi lugar de trabajo en todo momento.

• Espero mi tuno para participar, debo levantar el brazo y pido la palabra.

* Trabajo

• Termino lo que empiezo, y no me distraigo en clase.

• Realizo correctamente el plan lector.

• Presento mis actividades lo mejor posible y siguiendo las indicaciones dadas por el profesor.

* Responsabilidad

• Cumplo con mis actividades asignadas en el aula, de manera grupal o individual.

• Presento mis actividades en la fecha indicada.

• Cumplo los encargos asignados por el tutor y demás profesores.

* Generosidad

• Trabajo en cualquier equipo sin protestar.

• Coopero con mis compañeros en sus actividades académicas cuando sea necesario.

• Contribuyo con el profesor en el desarrollo de todas las clases, con la finalidad de lograr los objetivos en cada sesión.

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 diferentes formatos. | Programa secuencias lógicas cuando simula procesos o comportamientos de acuerdo a la construcción de un diseño elaborado para presentar soluciones. | Raptor | • Lluvia de ideas sobre el tema.  • Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas.  • Práctica dirigida del tema | Diagramas de flujo. |

1. **SECUENCIA DE SESIONES:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fecha de sesión** | **Título o Nombre de la sesión** | **Breve descripción** | **Evidencias** | **Recursos a Emplear** |
| 03/23 | Diagnóstica | Conocimientos previos | Diagramas de flujo | • Impresiones  • Diapositivas  • Computadora  • Vídeo  • Intranet  • Correo electrónico |
| 03/23 | Términos básicos de programación. | es el acto de programar, es decir, organizar una secuencia de pasos ordenados a seguir para hacer cierta cosa. |
| 03/23 |
| 03/23 | Operadores y jerarquía. | determina el orden en el que se resuelven las expresiones cuando se involucran operaciones aritméticas como la suma, resta, multiplicación, división, potencia, raíz y módulo de la división. |
| 04/23 |
| 04/23 | Datos de entrada, proceso y salida. | Entrada: Son los datos que se introducirán al procesador. Proceso: Es la acción que acepta datos de entrada para ser procesados. Salida: Es la información, es decir, es el resultado de los datos ya procesados. |
| 04/23 |
| 04/23 | Condicionales. | son estructuras que permiten elegir entre la ejecución de una acción u otra. |
| 05/23 |
| 05/23 | Contadores - Acumuladores y bucles | Los contadores suelen aparecer en ciclos o funciones recursivas (Tema bastante interesante). Los acumuladores son variables que almacenan datos de una suma continua, su característica más común es que su valor suele ser siempre una suma o resta del valor actual con un dato nuevo. |
| 05/23 |
| 05/23 |

1. **EVALUACIÓN:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA Y CAPACIDADES** | **DESEMPEÑOS** | **CRITERIOS** | **EVIDENCIAS** | **INSTRUMENTOS E ÍTEMS** | **PONDERACIÓN** |
| **Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC / Crea objetos virtuales** | * Conoce las definiciones, términos y elementos esenciales que se utilizan al momento de proponer una solución algorítmica. * Conoce los tres tipos de operadores, así como su jerarquía. * Plantea soluciones algorítmicas que permiten la entrada, el cálculo y salida de datos * Establece en sus algoritmos condiciones que bifurcan la secuencia lógica de la solución de un problema. * Conoce la estructura lógica de las variables utilizadas para contar secuencias y acumular valores. | * Lluvia de ideas sobre el tema. * Exposición del tema, formulación de interrogantes y aclaración de dudas. * Práctica dirigida del tema | Diagramas de flujo | • 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**