



DATOS GENERALES:

Institución Educativa: Institución Educativa Privada Peruano Canadiense

UGEL: Ica

DRE: Ica

Lugar: Ica

Distrito: Ica

Área Curricular: Educación para el Trabajo

Grado: Cuarto

Responsable: Carlos Vizarreta Diaz

Sección: "B"

Conociendo la Informática

NOMBRE DE LA UNIDAD 1	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Conociendo la informática	<p>Capítulo 1:</p> <p>1.1 Trabajando con la computadora</p> <p>1.2 Partes externas de la computadora</p> <p>1.3 Partes internas de la computadora</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p> <p>Partes externas de computadora</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las principales partes externas e internas de la computadora. Reconoce y diferencia las características de la memoria RAM y ROM. 	<ul style="list-style-type: none"> Sigue los pasos correctamente para explicar las partes internas de la computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las diferentes partes de la computadora de manera correcta. Muestra interés por aprender a utilizar una computadora correctamente. 	<ul style="list-style-type: none"> Propuesta: explica correctamente las funciones de cada una de las partes internas de la computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra participativo en el desarrollo de la clase. Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas. Valora la tecnología como un recurso para mejorar la calidad de vida. 	4 semanas



Usando la Computadora

NOMBRE DE LA UNIDAD - 2	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Usando la computadora	<p>Capítulo 2:</p> <p>2.1 Usando la computadora</p> <p>2.1.1 Conociendo el entorno de MSW Logo.</p> <p>2.1.2 Dibujando con funciones del MSW Logo.</p> <p>2.1.3 Guardando e imprimiendo un dibujo desde MSW Logo.</p>	<p>Computadora</p> <p>Programa MSW Logo</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none">Reconoce el espacio de trabajo de MSW Logo y recuerda los principales nombres.Recuerda las abreviaciones de cada una de las funciones.	<ul style="list-style-type: none">Realiza trazos y dibujos sencillos con ayuda de las funciones.Sigue los pasos correctamente para guardar o imprimir su dibujo.	<ul style="list-style-type: none">Utiliza las funciones básicas explicadas.	<ul style="list-style-type: none">Muestra interés por aprender a utilizar las funciones y los comandos que le ayudarán a crear sus dibujos.	<ul style="list-style-type: none">Muestra actitud participativa en la clase.Valora la tecnología como un recurso para mejorar la calidad de vida.Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas.	2 semanas



La Computadora en el Arte

NOMBRE DE LA UNIDAD - 3	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
La computadora en el arte	<p>Capítulo 3</p> <p>3.1 Recordando el entorno de Scratch</p> <p>3.2 Programando a partir del proyecto WodunnesWorld</p> <p>3.3 Elementos del programa Scratch</p> <p>3.4 Programando escenificaciones animadas</p>	Computadora Proyector Libro	<ul style="list-style-type: none">Reconoce el espacio de trabajo de Scratch.Recuerda los comandos y paneles para el trabajo de las animaciones en Scratch.	<ul style="list-style-type: none">Realiza animaciones sencillas con ayuda del entorno grafico de Scratch.Sigue los pasos correctamente para guardar su proyecto.	<ul style="list-style-type: none">Muestra interés por aprender a utilizar las funciones y los comandos que le ayudarán a crear sus animaciones	<ul style="list-style-type: none">Propuesta: utiliza las funciones básicas del programa Scratch para crear animaciones.	<ul style="list-style-type: none">Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.Valora la variedad de herramientas que le ofrece el programa de ScratchValora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.	4 semanas



Comunicándome mediante la Computadora

NOMBRE DE LA UNIDAD - 4	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Comunicándome mediante la computadora	Capítulo 4 4.1 Importancia de usar el Internet 4.2 Consultando páginas web de interés educativo 4.3 Mantenimiento de Mozilla Firefox	Computadora Proyector Libro	<ul style="list-style-type: none">Reconoce las partes y el entorno de Internet Explorer.Identifica las partes que debe contener una página web.Reconoce los principales buscadores de Internet.	<ul style="list-style-type: none">Sigue los pasos para borrar los <i>cookies</i> y los historiales de Internet.	<ul style="list-style-type: none">Identifica cuál es la importancia de que la computadora tenga un mantenimiento continuo.	<ul style="list-style-type: none">Propuesta: identifica y utiliza los principales buscadores para encontrar, acceder y explorar diversas páginas educativas.	<ul style="list-style-type: none">Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.Valora la variedad de herramientas que ofrecen los buscadores de Internet.Valora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.	2 semanas