



**DATOS GENERALES:**

Institución Educativa: Institución Educativa Privada Peruano Canadiense

UGEL: Ica

DRE: Ica

Lugar: Ica

Distrito: Ica

Área Curricular: Educación para el Trabajo

Grado: Primero

Responsable: Carlos Vizarreta Diaz

Sección: "A" y "B"

**Conociendo la Informática**

NOMBRE DEL MÓDULO - 1	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
CONOCIENDO LA INFORMÁTICA	1.1 Conociendo la computadora 1.2 Partes de la computadora 1.3 Unidades de entrada y salida de información 1.4 Unidades de almacenamiento 1.5 Unidad central de proceso (CPU)	Computadora Proyector Libro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce los diferentes tipos de computadora.</li> <li>• Identifica y describe las partes de una computadora.</li> <li>• Identifica la funcionalidad de cada uno de los elementos de una computadora.</li> <li>• Nombra los principales componentes de la computadora.</li> <li>• Reconoce las unidades de almacenamiento.</li> <li>• Diferencia las unidades de entrada y salida e identifica sus funciones.</li> <li>• Reconoce al CPU como la principal unidad de la computadora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza correctamente las unidades de almacenamiento.</li> <li>• Señala las partes importantes de una computadora.</li> <li>• Dibuja los componentes más importantes de una computadora.</li> <li>• Investiga acerca de otras unidades de almacenamiento.</li> <li>• Identifica los componentes que le permite ingresar información a la</li> <li>• Señala una unidad de almacenamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valora las unidades de almacenamiento en sus trabajos diarios.</li> <li>• Reconoce la importancia del CPU.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora algunas partes de la computadora a utilizando material reciclable.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra participativo en el desarrollo de la clase.</li> <li>• Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas.</li> <li>• Valora la tecnología como un recurso para mejorar la calidad de vida.</li> </ul>	5 semanas



### Usando la Computadora

NOMBRE DEL MÓDULO -2	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
USANDO LA COMPUTADORA	2.1 Cuidados de la computadora. 2.2. Conectando las unidades al case 2.3. Encendiendo y apagando la computadora	Computadora Proyector Libro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende los cuidados que se debe tener a la computadora.</li><li>• Identifica los componentes que van conectados al case.</li><li>• Identifica los botones que permiten encender los componentes de la computadora.</li><li>• Conoce los pasos que se deben seguir para encender y apagar una computadora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realiza acciones para cuidar las computadoras de su laboratorio.</li><li>• Enciende y apaga la computadora de manera correcta.</li><li>• Menciona los cuidados que se deben tener cuando se trabaja con una computadora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valora la importancia de conocer los cuidados que se debe tener a una computadora.</li><li>• Reconoce la importancia de encender y apagar correctamente e una computadora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elabora afiches en donde redacta mensajes acerca de los cuidados que se debe tener a la computadora.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestra actitud participativa en la clase.</li><li>• Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas.</li></ul>	3 semanas



### La Computadora en el Arte

NOMBRE DE MODULO - 3	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
LA COMPUTADORA EN EL ARTE	3.1 Comenzando a dibujar  3.2. Conociendo las partes del programa  3.3. Utilizando las herramientas de dibujo  3.4. Guardando y abriendo dibujos.	Computadora  Proyector  Libro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica y describe el entorno del programa Tux Paint.</li><li>• Reconoce las herramientas que le permiten realizar dibujos y pintar.</li><li>• Conoce los pasos para abrir y guardar sus dibujos.</li><li>• Identifica los elementos del programa Tux Paint.</li><li>• Conoce la funcionalidad de cada una de las herramientas y las opciones que presenta.</li><li>• Se desplaza adecuadamente por el entorno del programa.</li><li>• Identifica los pasos para guardar y abrir trabajos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elabora dibujos sencillos utilizando las herramientas del programa.</li><li>• Señala las partes del entorno que se han solicitado.</li><li>• Guarda sus dibujos elaborados de manera correcta.</li><li>• Ingresa al programa TuxPaint de manera correcta.</li><li>• Elabora dibujos sencillos utilizando las herramientas del programa.</li><li>• Señala la barra de colores y la utiliza correctamente para dar color a sus diseños.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza con criterio las herramientas y opciones del programa.</li><li>• Reconoce la importancia de realizar dibujos como medio de expresión.</li><li>• Reconoce la importancia del programa de dibujo y lo utiliza integrándolo con otras áreas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crea sus propios dibujos, haciendo uso de las herramientas aprendidas.</li><li>• Utiliza los sellos y demás efectos para mejorar el acabado de sus dibujos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.</li><li>• Valora la variedad de herramientas que presenta el programa</li></ul>	4 semanas



### Navegando en Internet

NOMBRE DEL MÓDULO - 4	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
NAVEGANDO EN INTERNET	4.1 Ingresando a Mozilla Firefox 4.2 Conociendo el entorno de Mozilla Firefox 4.3 Ingresando correctamente a la Web 4.4 Consultando páginas Web de interés.	Computadora Proyector Libro	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el ícono del navegador Mozilla Firefox.</li> <li>Conoce los pasos para ingresar al navegador Mozilla Firefox.</li> <li>Reconoce los elementos del entorno del navegador Mozilla.</li> <li>Identifica páginas de interés educativo</li> <li>Identifica las partes que debe contener una dirección de página Web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ingresar direcciones Web de manera correcta.</li> <li>Hace uso de los botones de la barra de navegación.</li> <li>Explora las páginas de interés educativo, propuestos por el docente.</li> <li>Busca otras páginas web de interés educativo.</li> <li>Guarda páginas de interés educativo como paginas favoritas.</li> <li>Utiliza los buscadores para indagar algún tema de su interés.</li> <li>Utiliza correctamente la herramienta que permite almacenar páginas de su interés en marcadores.</li> <li>Digita correctamente la dirección de una página web y accede a ella.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúa la importancia de contar con el navegador Mozilla Firefox.</li> <li>Reconoce la importancia de contar con internet.</li> <li>Valora la importancia y utilidad del Internet y de los navegadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora el ícono del navegador Mozilla Firefox, utilizando papel reciclado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.</li> <li>Valora la importancia del navegador Mozilla en el ingreso a la Web.</li> <li>Valora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.</li> </ul>	4 semanas