



DATOS GENERALES:

Institución Educativa: Institución Educativa Privada Peruano Canadiense

UGEL: Ica

DRE: Ica

Lugar: Ica

Distrito: Ica

Área Curricular: Educación para el Trabajo

Grado: Quinto

Sección: "A" y "B"

Responsable: Carlos Vizarreta Diaz

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>Módulo 1:</p> <p>1.1 Introducción al hardware de la computadora</p> <p>1.2 Partes externas de la computadora</p> <p>1.2.1. CPU 1.2.2. Dispositivos externos 1.2.2.1. Case 1.2.2.2. Monitor 1.2.2.3. Teclado 1.2.2.4. Mouse 1.2.2.5. Impresora</p> <p>1.3 Partes internas de la computadora</p> <p>1.3.1. Placa madre 1.3.2. Procesador 1.3.3. Disco duro 1.3.4. Memoria 1.3.5 Fuente poder</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la diferencia que existe entre <i>software</i> y <i>hardware</i>. Describe la característica de cada uno de los elementos internos y externos de una computadora. 	<p>Investiga sobre la importancia que tiene los componentes de la computadora.</p>	<p>Reconoce la importancia de los elementos de una computadora.</p>	<p>Realiza trabajos creativos utilizando la computadora.</p>	<p>Se muestra participativo en el desarrollo de la clase.</p> <p>Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas.</p> <p>Valora la tecnología como un recurso para mejorar la calidad de vida.</p>	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>Módulo 2:</p> <p>2.1 Dibujando con funciones 2.1.2. Repeat</p> <p>2.1.3. LabelFont</p> <p>2.1.4. Label</p> <p>2.1.5. Screencolor</p> <p>2.1.6. Floodcolor</p> <p>2.1.7 Pencilor</p> <p>2.2 Guardar, abrir e imprimir nuestra imagen</p> <p>2.2.1 Guardar</p> <p>2.2.2 Abriendo</p> <p>2.2.3 Imprimiendo</p> <p>2.3 Realizando operaciones aritméticas</p> <p>2.4 Trabajando con procedimientos</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<p>Identifica las funciones de dibujo en el programa logo. Manipula con propiedad las herramientas de diseño del programa Logo.</p> <p>Comprende la secuencia de pasos para crear procedimientos en Logo.</p> <p>Crea procedimientos para realizar trabajos en Logo.</p> <p>Comprende los pasos para realizar operaciones aritméticas en el programa Logo.</p>	<p>Busca la aplicación del programa logo en la vida cotidiana.</p> <p>Indaga como nuevas formas de crear procedimientos en el programa logo.</p>	<p>Valora la importancia del programa logo para simplificar un trabajo de operaciones aritméticas.</p> <p>Usa procedimientos para abreviar el trabajo.</p> <p>Emplea con criterio los signos de colección al realizar operaciones aritméticas.</p>	<p>Crea sus propios procedimientos en el programa Logo.</p>	<p>Muestra actitud participativa en la clase.</p> <p>Valora la tecnología como un recurso para mejorar la calidad de vida.</p> <p>Desarrolla de manera responsable las actividades propuestas.</p>	<p>2 semanas</p>



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>Módulo 3</p> <p>3.1 Elementos del programa Scratch</p> <p>3.1.1. Paleta de bloques</p> <p>3.1.1.1. Sensores</p> <p>3.1.1.2. Operadores</p> <p>3.1.1.3. Lápiz</p> <p>3.1.1.4. Variables</p> <p>3.2. Conociendo programaciones de juegos animados.</p> <p>3.3. Programando juegos</p> <p>3.4. Creando formas</p> <p>3.4.1 Tabla de multiplicar</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y describe la utilidad de los bloques en la programación. Reconoce la lógica de programación de un juego animado en Scratch. 	<p>Busca imágenes atractivas y alusivas al tema de su presentación en Scratch.</p> <p>Hace uso de efectos especiales en su texto, imágenes y diapositivas para mejorar su presentación.</p>	<p>Utiliza con criterio los bloques de Scratch para realizar un juego animado.</p> <p>Elige con criterio el fondo y los objetos para su presentación de Scratch.</p>	<p>Crea su propio juego en Scratch.</p>	<p>Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.</p> <p>Valora la variedad de bloques de programación que ofrece Scratch.</p> <p>Valora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.</p>	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	<p>Módulo 4</p> <p>4.1 ¿Cómo descargar documentos :Formato de texto o formato HTML</p> <p>4.2. Como guardar páginas web</p> <p>4.3. Descargar imágenes</p> <p>4.3.1 GIF</p> <p>4.3.2 JPEG</p> <p>4.4 Descargar y usar el compresor Winzip.</p> <p>4.5 Edición de imágenes con Picnik.</p>	<p>Computa-dora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p>	<p>Reconoce la secuencia de pasos para descargar documentos del Internet: formato texto y formato html.</p> <p>Identifica las diferencias entre una imagen GIF y JPEG.</p> <p>Comprende los pasos a seguir para editar una imagen en Picnik.</p>	<p>Busca información sobre otros programas para edición de imágenes.</p>	<p>Evalúa y analiza la importancia acerca de descargas de documentos y programas del Internet.</p>	<p>Agrega fondos adecuados al editar una imagen.</p>	<p>Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase.</p> <p>Valora la importancia de Winzip para poder comprimir archivos.</p> <p>Valora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.</p>	2 semanas