



**DATOS GENERALES:**

Institución Educativa: Institución Educativa Privada Peruano Canadiense

UGEL: Ica

DRE: Ica

Lugar: Ica

Distrito: Ica

Área Curricular: Educación para el Trabajo

Grado: Segundo

Sección: "A" y "B"

Responsable: Carlos Vizarreta Diaz

**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 Identificando los principales del hardware 1.2 La unidad central de proceso 1.3 Tipos de dispositivo 1.4 Identificando los principales programas 1.5 Uso de los principales programas	Computadora Proyector Libro Pizarra Fichas de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los principales componentes del hardware</li> <li>Conoce los diferentes tipos de tecla que contiene un teclado.</li> <li>Comprende la funcionalidad de cada uno de los tipos de tecla.</li> <li>Identifica a la unidad central de proceso</li> <li>Conoce las funciones que realiza la unidad central</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los principales componentes del hardware, para conocer su funcionalidad.</li> <li>Señala los tipos de teclas, identificándolos por sus respectivos nombres.</li> <li>Realiza su trabajo, utilizando las teclas correspondientes.</li> <li>Dibuja y pinta la unidad central de proceso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valora las funciones que realizan los diferentes dispositivos, en sus trabajos diarios.</li> <li>Reconoce la importancia del CPU.</li> <li>Valora la utilidad de los diferentes programas, en la realización de sus trabajos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un teclado con material reciclable.</li> <li>Realiza diferentes trabajos en los programas de software privativo y software libre.</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



			<p>de proceso (CPU).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce los diferentes tipos de dispositivos.</li><li>• Identifica los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.</li><li>• Conoce los diferentes programas de software privativo y software libre.</li><li>• Identifica y describe las características de los programas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investiga las funciones que realiza la unidad central de proceso.</li><li>• Dibuja los dispositivos de almacenamiento que conoce.</li><li>• Agrupa los dispositivos de acuerdo a su función (dispositivos de entrada, salida y almacenamiento).</li><li>• Realiza diferentes trabajos en los programas correspondientes.</li><li>• Diferencia los programas de software privativo con sus respectivos equivalentes.</li></ul>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



### 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 El teclado: su funcionalidad y estructura. 2.2. Iniciando Tux Typing 2 2.3. Entorno de Tux Typing 2	Computadora Proyector Libro Fichas de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce la funcionalidad de los diferentes tipos de tecla.</li> <li>Comprende las acciones que se pueden realizar al combinar dos teclas.</li> <li>Identifica las combinaciones de teclas que permiten: guardar y abrir un trabajo, cerrarlo, pegar texto o imágenes, etcétera.</li> <li>Identifica la posición correcta de los dedos sobre el teclado.</li> <li>Conoce los pasos que se debe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza el teclado para realizar diversos trabajos.</li> <li>Investiga otras combinaciones de teclas que permiten realizar acciones.</li> <li>Realiza los diferentes juegos que presenta el programa Tux Typing 2, para conocer sus características.</li> <li>Trabaja en los diferentes niveles de los juegos, colocando la posición correcta de los</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valora la importancia de trabajar con la posición correcta de los dedos sobre el teclado.</li> <li>Reconoce la importancia del programa Tux Typing 2, para mejorar el trabajo con el teclado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza el dibujo del ícono del programa Tux Typing2 y el de los juegos que presenta, de manera creativa.</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> <li>Valora y respeta la participación de sus compañeros en el desarrollo de la clase.</li> </ul>	4 semanas



			<p>seguir para ingresar al programa Tux Typing 2.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende la utilidad del programa Tux Typing 2</li><li>• Reconoce el entorno del programa Tux Typing 2</li><li>• Identifica las características de los juegos que presenta el programa y sus niveles.</li></ul>	dedos.				
--	--	--	--	--------	--	--	--	--



### La Computadora en el Arte

NOMBRE DE MÓDULO - 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 Conociendo Tux Paint  3.2. Aprendiendo a dibujar con el cuadro de herramientas  3.3. Editando imágenes  3.4. Guardando, abriendo e imprimiendo	Computadora  Proyector  Libro	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica y describe el entorno del programa Tux Paint.</li> <li>Identifica los elementos del programa Tux Paint.</li> <li>Comprende la utilidad del cuadro de herramientas.</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>Reconoce las herramientas que permiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora dibujos utilizando las herramientas del cuadro de herramientas.</li> <li>Señala las partes del entorno que se han solicitado.</li> <li>Guarda sus dibujos elaborados de manera correcta.</li> <li>Edita diferentes dibujos utilizando las herramientas correctas.</li> <li>Ingresa al programa TuxPaint de manera correcta.</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> <li>Edita de manera creativa los dibujos que se le ha compartido.</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> <li>Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros.</li> </ul>	4 semanas



			<p>editar imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conoce la funcionalidad de cada una de las herramientas y las opciones que presenta.</li><li>• Identifica los pasos para guardar y abrir trabajos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elabora dibujos utilizando las herramientas del programa.</li><li>• Señala la barra de colores y la utiliza correctamente para dar color a sus diseños.</li></ul>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--



### 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 Conociendo el entorno Mozilla Firefox  4.2 Principales navegadores y buscadores  4.3 Buscando información en Internet  4.3 Buscando imágenes en Internet	Computadora  Proyector  Libro  Ficha de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los elementos del entorno de Mozilla Firefox.</li> <li>Identifica el ícono del navegador Mozilla Firefox.</li> <li>Diferencia los navegadores y buscadores.</li> <li>Identifica a los principales navegadores y buscadores.</li> <li>Conoce los pasos para ingresar al navegador Mozilla Firefox.</li> <li>Reconoce los elementos del entorno del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ingresa direcciones Web de manera correcta.</li> <li>Hace uso de los botones de la barra de navegación.</li> <li>Explora el entorno de los navegadores y buscadores principales.</li> <li>Busca otras páginas web de interés educativo.</li> <li>Guarda páginas de interés educativo como paginas favoritas.</li> <li>Busca imágenes e información de interés, en internet</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> <li>Reconoce la importancia de realizar búsqueda de información e imágenes a través de internet.</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> <li>Respeto la opinión e ideas de los alumnos.</li> </ul>	4 semanas



			<p>navegador Mozilla.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica páginas de interés educativo</li><li>• Identifica las partes que debe contener una dirección de página Web.</li><li>• Conoce los pasos para buscar información e imágenes de internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza los buscadores para indagar algún tema de su interés.</li><li>• Digita correctamente la dirección de una página web y accede a ella.</li></ul>				
--	--	--	---	--	--	--	--	--