



DATOS GENERALES:

Institución Educativa: Institución Educativa Privada Peruano Canadiense

UGEL: Ica

DRE: Ica

Lugar: Ica

Distrito: Ica

Área Curricular: Educación para el Trabajo

Grado: Tercero

Responsable: Carlos Vizarreta Diaz

Sección: "A" y "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	Capítulo 1: 1.1 Origen de la computadora 1.2 La primera computadora 1.3. Generaciones de computadoras 1.4 Tipos de computadoras	Computadora Imágenes de computadoras Videos Proyector Libro	•Diferencia los tipos de computadoras. •Identifica la evolución y generación de las computadoras.	• Realiza consultas al docente acerca del tema que se trabaja. • Demuestra interés por conocer más del tema.	• Reconoce la importancia de la evolución de las computadoras.	• Brinda ideas de trabajos manuales que se puedan realizar acerca del tema.	• 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



La Computadora en el Arte

NOMBRE DE LA UNIDAD - 2	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
La computadora en el arte	Capítulo 2: 2.1 Usando la caja de herramientas para dibujar 2.2. Importando y exportando imágenes 2.3. Retocando imágenes PNG 2.4. Configurando las páginas para impresión	Computadora Programa Tux Paint Imágenes a utilizar Proyector Libro	- Identifica la caja de herramientas para dibujar. - Configura una página para su correcta impresión.	Convierte imágenes de un formato a otro, con facilidad.	Identifica la diferencia entre importar y exportar imágenes.	- Crea dibujos utilizando las herramientas de Tux Paint. - Personaliza sus dibujos, dando efectos a sus creaciones: formas y colores.	- 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



Usando La Computadora

NOMBRE DE LA UNIDAD - 3	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Usando la computadora	Capítulo 3 3.1 Mis primeros pasos en la programación 3.2. Programando a partir de proyectos 3.3. Conociendo los elementos del programa 3.4. Realizando programaciones	Computadora Programa Scratch Proyector Libro	- Describe y reconoce el entorno del programa Scratch. - Aplica correctamente las herramientas para dibujar y programar en el programa Scratch.	Describe y reconoce el entorno del programa Scratch.	- Identifica la utilidad del programa Scratch. - Comprende el concepto de programación y su aplicación en la vida diaria.	Realiza propias creaciones con ayuda de las herramientas del programa que ha ido conociendo.	- Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase. - Valora la variedad de herramientas que le brinda el programa de Scratch - Valora 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 Conociendo el Internet 4.2 Estableciendo páginas de inicio 4.3 Agregar páginas web de interés a marcadores 4.4 Buscar información a través del botón de búsqueda	Computadora Navegadores Proyector Libro	• Establece páginas de inicio y favoritas.	• Ingresa a diversas páginas web que le pueden ser útiles. • Busca información a través del botón de búsqueda.	• Reconoce la importancia y utilidad de Internet y de los navegadores.	• Ingresa a realizar búsquedas que tengan relación con algún trabajo o proyecto personal.	• Muestra actitud cooperativa y participativa en la clase. • Valora la variedad de herramientas que ofrece el navegar por Internet. • Valora la tecnología como recurso para mejorar la calidad de vida.	2 semanas