

PROGRAMACIÓN ANUAL DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa : San Luis Gonzaga
2. Unidad de Gestión Educativa : Condesuyos
3. Área curricular : Educación para el trabajo
4. Ciclo : VI
5. Grado y sección : 2° A-B
6. Horas semanales : 03 horas
7. Director : Elvis Cruz Chirinos
8. Docente : Esteban Jesús Flores Flores

II. DESCRIPCIÓN GENERAL

En esta situación actual, los cambios tecnológicos, sociales y económicos de las últimas dos décadas han transformado significativamente las características del mundo del trabajo. Así, la forma de acceder o de generarse un empleo y desempeñarse con éxito en esta esfera de la vida humana es distinta hoy y continuará en constante cambio, reconfigurándose y proponiendo nuevos retos para los egresados de la Educación Básica. En este escenario el propósito del área de Educación para el Trabajo es favorecer el acceso de los estudiantes a la educación superior o al mundo laboral través de un empleo dependiente, independiente o autogenerado, y a través del desarrollo de las habilidades, conocimientos y actitudes que le permitan al estudiante proponer y llevar a la práctica alternativas de solución frente a necesidades o problemas económicos o sociales. Con este fin, desarrolla la gestión de proyectos de emprendimiento en los que despliegan competencias generales blandas y técnicas que les permitan afianzar su potencial y aumentar sus posibilidades de empleabilidad en función de sus intereses personales y procurando el desarrollo de su entorno.




A lo largo del año lectivo 2025, se espera que cada uno de los estudiantes del ciclo VI; construyan sus aprendizajes teniendo presente la especialidad de computación e informática, en relación con el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

III. DIAGNÓSTICO

Al realizar la evaluación diagnóstica 2025, los resultados obtenidos de acuerdo a los criterios de conocimientos previos traídos de la educación primaria ya que en ese nivel llevan computación e informática y algunos criterios de primer grado del año 2024, permiten analizar y proponer metas para el presente año 2025.

IV. CALENDARIZACIÓN

BIMESTRE	DURACIÓN	FECHA DE INICIO Y TÉRMINO
I	10 semanas	17 de marzo al 16 de mayo

											<i>mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.</i>
	6. Formula preguntas para recoger información que le permitan evaluar los procesos y resultados de su proyecto; organiza la información que recoge para relacionar la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados e incluye mejoras considerando las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES											
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma  Define metas de aprendizaje.  Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.  Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades Revisa la aplicación de estrategias, procedimientos, recursos y aportes de sus pares para realizar ajustes o cambios en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados Explica las acciones realizadas y los recursos movilizados en función de su pertinencia al logro de las metas de aprendizaje. 	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que debe aprender al distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Comprende que debe organizarse lo más específicamente posible y que lo planteado incluya las mejores estrategias, procedimientos, recursos que le permitan realizar una tarea basado en sus experiencias. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	1. Navega en diversos entornos virtuales recomendados adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos

<ul style="list-style-type: none"> ✚ Personaliza entornos virtuales. ✚ Gestiona información del entorno virtual. ✚ Interactúa en entornos virtuales. ✚ Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<p>2. Clasifica información de diversas fuentes y entornos teniendo en cuenta la pertinencia y exactitud del contenido reconociendo los derechos de autor. Ejemplo: Accede a múltiples libros digitales obteniendo información de cada uno de ellos en un documento y citando la fuente.</p> <p>3. Registra datos mediante hoja de cálculo que le permita ordenar y secuenciar información relevante.</p> <p>4. Participa en actividades interactivas y comunicativas de manera pertinente cuando expresa su identidad personal y sociocultural en entornos virtuales determinados, como redes virtuales, portales educativos y grupos en red. Ejemplo: Participa en un proyecto colaborativo virtual de educación ambiental y tecnología, y recopila evidencias (fotos, videos y propuestas) utilizando foros y grupos.</p> <p>5. Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento. Ejemplo: Resuelve problemas de cantidad con un software interactivo mediante videos, audios y evaluación.</p> <p>6. Elabora proyectos escolares de su comunidad y localidad utilizando documentos y presentaciones digitales.</p> <p>7. Desarrolla procedimientos lógicos y secuenciales para plantear soluciones a enunciados concretos con lenguajes de programación de código escrito bloques gráficos. Ejemplo: Elabora un diagrama de flujo para explicar la preparación de un pastel</p>								<p>socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) que responde a necesidades concretas de acuerdo sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad.</p>
ENFOQUES TRANSVERSALES									
Enfoque Búsqueda de la excelencia			X	X					
Enfoque Intercultural			X	X					
Enfoque de derechos						X	X		

Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad,	X	X							
Enfoque Ambiental	X	X			X	X			
Enfoque Orientación al bien común							X	X	
Enfoque e igualdad de género					X	X			

VI. ORGANIZACIÓN DE LOS PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

BIMESTRE	I			II		III		IV	
UNIDADES DE APRENDIZAJE	UNIDAD 0	UNIDAD 1	UNIDAD 2	UNIDAD 3	UNIDAD 4	UNIDAD 5	UNIDAD 6	UNIDAD 7	UNIDAD 8
TÍTULOS	Evaluación diagnóstica	Manejamos los elementos, accesorios de la computadora y sistema operativos	Redactamos documentos, administrativos en un procesador de textos (Microsoft Word)	Diseñamos un modelo de negocios basados en la metodología design thinking y la herramienta lean canvas para el crea y emprende	Nos iniciamos en el desarrollo del lenguaje de programación con Scratch	Exploramos el mundo del mecanismo con la robótica educativa y reforzar la creatividad	Editamos presentaciones en power point teniendo en cuenta el medio ambiente	Diseñamos publicaciones en Power point para promocionar nuestros emprendimientos y costumbres de la localidad de Chuquibamba	Diseñamos publicaciones en Publisher para promocionar nuestros emprendimientos y costumbres de la localidad
EVIDENCIA	Insumo para	En un gráfico presentan	Elabora documentos administrativos	Presentación de un	Programación y	Confeccionamos robots con	Presentaciones en diapositivas	Presentación (diapositivas) con afiches y	Creamos, tarjetas, poster,

	desarrollar la PA	el software y hardware	os solicitud, oficios	plan de negocio	animaciones en scratch	material casero	en animaciones	videos breves sobre atractivos turísticos del distrito, vinculados a una idea emprendedora local (promoción turística).	afiches trifoliados
TIEMPO	Del 17 al 28 de marzo	Del 31 de marzo al 25 de abril	Del 28 de abril al 16 de mayo	Del 26 de mayo al 27 de junio	Del 30 de junio al 25 de julio	Del 11 de agosto al 12 de setiembre	Del 15 de setiembre al 10 de octubre	Del 20 de octubre al 21 de noviembre	Del 24 de noviembre al 19 de diciembre

VII. EVALUACIÓN

EVALUACIÓN	ORIENTACIONES
DIAGNÓSTICA	La evaluación se realizará al inicio del año escolar que servirá de punto de partida para la planificación anual y priorizar las competencias a trabajar.
FORMATIVA	Una evaluación continua del proceso de enseñanza aprendizaje, que permita una retroalimentación efectiva además de que se pueda tomar decisiones para la mejora de los aprendizajes, también permite valorar el esfuerzo individual de cada estudiante y sus logros alcanzados en función de sus posibilidades.
DE SALIDA	
SUMATIVA	Al terminar cada competencia se aplicará esta evaluación la cual permite al estudiante ubicar su nivel de logro en relación al estándar y la competencia planificada.

- Al inicio del año escolar se identificarán las potencialidades y necesidades de aprendizaje de los estudiantes a través de una evaluación diagnóstica.

- A lo largo del desarrollo de las unidades didácticas se debe seleccionar las estrategias adecuadas y observar el desempeño de los estudiantes
- Se enfatiza en la evaluación formativa, donde el elemento clave es la retroalimentación oportuna y reflexiva a las producciones o actuaciones de los estudiantes.
- Se utiliza diversos instrumentos de evaluación, según el propósito de aprendizaje, por ejemplo: rúbricas, lista de cotejo, entre otros.
- Al finalizar el periodo lectivo bimestre es importante tener evidencias del nivel de logro de las competencias y realizar las conclusiones descriptivas de los estudiantes.

VIII. MATERIALES Y RECURSOS

- Recursos tecnológicos: Computadoras, laptop, tables, software
- Texto, escolares
- Folletos, separatas, láminas, fichas de trabajo
- Equipos audio visuales, equipo de multimedia, etc.
- Plumones, lapiceros, cartulinas, papel bond, etc.
- Equipo de robótica



Prof. Elvis David Cruz Chirinos
DIRECTOR

V°B

Chuquibamba, marzo del 2025



Prof. Esteban Jesús Flores Flores



Prof. Nery Galiano Villena
Ciencia y Tecnología