

## PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL 2024

### I. INFORMACIÓN GENERAL.

1. Unidad de Gestión Educativa	: Antabamba
2. Institución Educativa	: José Carlos Mariátegui
3. Área	: Educación para el Trabajo
4. Especialidad	: Artesanía.
5. Grados y Secciones	: 1ª a 5º de secundaria.
6. Profesor Responsable	: Sarita Yanina Yucra Taipe
7. Tiempo	: horas semanales.
8. Nivel y Modalidad	: Secundaria de Menores
9. Año Lectivo	: 2024

### II. DESCRIPCIÓN GENERAL.

Nuestra sociedad experimenta cambios vertiginosos y sustanciales relacionados a los conocimientos, las tecnologías y diversas manifestaciones socioculturales que repercuten en la vida personal y social tales como: las actividades familiares, sociales, culturales, deportivas y la misma naturaleza. En lo que va del siglo, Computación Informática ha alcanzado un gran progreso; hoy más que nunca invade la práctica total de las creaciones del intelecto y ha penetrado en la mente humana más que ninguna otra ciencia, de tal manera, que la enseñanza dentro de las instituciones se ha ido sustituyendo con la intervención de las tecnologías para la vida como producto de la construcción humana y con múltiples aplicaciones prácticas.

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 es favorecer el acceso de los estudiantes a la educación superior o al mundo laboral a 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.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica requiere el desarrollo de diversas competencias. En especial, el área de Educación para el Trabajo se ocupa de promover y facilitar, a lo largo de la Educación Secundaria, que los estudiantes desarrollen la siguiente competencia:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizando con eficiencia y eficacia los recursos y acciones necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social.

### III. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNOSTICA

Según los resultados de la evaluación diagnóstica tomado a ..... estudiantes del primer grado, se puede evidenciar los siguientes resultados: **4 estudiantes no fueron evaluados lo cual representa un 3% de la población.**

N°	COMPETENCIA	PORCENTAJE DE ESTUDIANTE				HECHOS QUE VALIDAN EL LOGRO DE COMPETENCIAS	DIFICULTADES	NECESIDADES DE APRENDIZAJE
		EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO			
1	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	% aún se encuentran en el nivel de inicio y previo al inicio % de	% se encuentran en nivel de inicio.	% se encuentran en logro previsto	% se encuentran en el nivel de logro destacado.	Actas finales de evaluación 2022. Evaluación de diagnóstico 2023	Los estudiantes tiene problemas en:	Programar experiencias de aprendizaje con el estándar y los desempeños, para consolidar la base de los

		estudiantes sin evaluación						estudiantes en cuanto respecta al área curricular.  Realizar talleres de nivelación utilizando horas de reforzamiento pedagógico.
--	--	----------------------------	--	--	--	--	--	---

#### IV. CALENDARIZACIÓN DEL AÑO ESCOLAR

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO - TERMINO	NUMERO DE SEMANAS
SEMANA DE GESTIÓN I			
I	UNIDAD (EDA) 0		
	UNIDAD (EDA) 1		
	UNIDAD (EDA) 2		
SEMANA DE GESTIÓN II			
	UNIDAD (EDA) 3		
	UNIDAD (EDA) 4		
SEMANA DE GESTIÓN III			

#### V. MATRIZ DE COMPETENCIAS, CAPACIDADE, ESTANDARES Y DESEMPEÑOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES DE LAS COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	DESEMPEÑOS
<b>GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL</b>	<b>Crea propuestas de valor:</b> genera alternativa de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema social que investiga en su entorno; evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución en base a criterios para seleccionar una de ellas y diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta	Cuando el estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, y está en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VI, realiza desempeños como los siguientes: 1.1. Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.  1.2. Formula alternativas de propuestas de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social y de su resultado económico.  2.1. Selecciona los insumos y materiales necesarios y organiza actividades para su
	<b>Aplica habilidades técnicas:</b> es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la presentación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia.		

	<p><b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:</b> es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas.</p>	<p>común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.</p>	<p>obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.</p> <p>2.2. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p> <p>3.1. Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p> <p>4.1. Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p> <p>4.2. Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.</p>
	<p><b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:</b> es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.</p>		

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES	DESEMPEÑOS
<p>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</p>	<p>Personaliza entornos virtuales.</p>	<p>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos 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>	<p>Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual determinado, como televisor, computadora personal, dispositivo móvil, aula virtual, entre otros, para uso personal y necesidades educativas.</p>
	<p>Gestiona información del entorno virtual.</p>		<p>Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares, y resume la información en un documento con pertinencia y considerando la <u>autoría</u>.</p>
	<p>Interactúa en entornos virtuales.</p>		<p>Procesa datos mediante hojas de cálculo y base de datos cuando representa gráficamente información con criterios e indicaciones.</p> <p>Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto.</p>

	Crea objetos virtuales en diversos formatos.		Elabora animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa, con aplicaciones de modelado y multimedia. Resuelve situaciones problemáticas mediante la programación de código con procedimientos y secuencias lógicas estructuradas planteando soluciones creativas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que debe aprender y 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 y evalúa el proceso, resultados, aportes de sus pares, su disposición a los cambios y ajustes de las tareas.	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.		Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.		Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados.  Explica los resultados obtenidos de acuerdo con sus posibilidades y en función de su pertinencia para el logro de las metas de aprendizaje.

#### VI. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DE APRENDIZAJE (EDA)

PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	SITUACIÓN EJE (problemática)	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	TÍTULO DE LA UNIDAD	ETAPAS DEL PROYECTO	COMPETENCIAS	PRODUCTO
	Desconocimiento del nivel de logro en el grado o ciclo anterior.	Los estudiantes del primer grado inician una nueva etapa. En este ciclo escolar se producen sus primeros cambios físicos y psicológicos. Dichos cambios se convierten en posibilidades de desarrollar más independencia, asumir mayores responsabilidades y solucionar problemas que involucran a la institución educativa en su conjunto. Esto exige retarlos a participar en la organización de los espacios de la institución	UNIDAD (EDA) 0  "Nos conocemos, para ayudarnos y respetar nuestras diferencias"		Gestiona proyecto de emprendimiento económico o social.  Se desenvuelve en entornos virtuales generados por el TIC.  Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Ficha de resultados del logro de competencia y capacidades del área de educación para el trabajo.

		educativa, colaborar en la implementación de horarios compartir las zonas de socialización, estudio o recreativas, y, lograr que estos sean más e acogedores y brinden posibilidades para que todos puedan interactuar con respeto y tolerancia en procura del bien común. Frente a lo señalado, ¿De qué forma pueden colaborar para convivir y trabajar en armonía?				
--	--	--	--	--	--	--

## VII.ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	UNIDADES (EDA)					VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
	0	1	2	3	4		
Enfoque de derecho						Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad						Respeto a las diferencias Equidad en la enseñanza	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia. Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad						Respeto a las diferencias Equidad en la enseñanza	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia. Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
Enfoque Intercultural						Respeto a la identidad cultural.  Justicia	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.  Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos / reconociendo derechos a quienes les corresponde.
Enfoque Igualdad de género.						Empatía	Estudiantes y docentes analizan los prejuicios entre géneros. Por ejemplo, que las mujeres limpian mejor, que los hombres no son sensibles, que las mujeres tienen menor capacidad que los varones para el aprendizaje de las matemáticas y ciencias, que los varones tienen menor capacidad que las mujeres para desarrollar aprendizajes en el área de Comunicación, que las mujeres son más débiles, que los varones son más irresponsables. Docentes y estudiantes plantean soluciones en relación a la realidad ambiental de su comunidad, tal como la contaminación, el agotamiento de la capa de ozono, la salud ambiental, etc.

Enfoque Medio ambiente					Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional Respeto a todas las formas de vida	Docentes y estudiantes plantean soluciones en relación a la realidad ambiental de su comunidad, tal como la contaminación, el agotamiento de la capa de ozono, la salud ambiental, etc.  Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor del aprovechamiento de la flora y la fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.
Enfoque Orientación al bien común					Equidad y justicia  Empatía  Responsabilidad	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia. Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran. Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.
Enfoque Búsqueda de la excelencia					Flexibilidad y apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas, orientados a objetivos de mejora personal o grupal.

### VIII. EVALUACIÓN

FORMATIVA	TECNICAS	INSTRUMENTOS
INICIAL: Diagnóstica	Comprobación – análisis de evidencias	Lista de cotejo
PROCESO: Valoración continua. Retroalimentación	Observación sistemática Análisis de evidencias	Lista de cotejo Ficha y guía de observación Registro anecdótico Ficha de autoevaluación Rubricas
SALIDA: Sumativa Reflexión sobre el logro de los aprendizajes	Análisis de evidencias	Rubrica de evaluación

#### IX. MATERIALES Y RECURSOS (los que utiliza el docente)

- Hojas informativas, tarjetas de imágenes, collage, documentos, carteles.
- Proyector multimedia, tv, móvil.
- Textos, pizarra, mota, papelotes, plumones, copias impresas, etc.

#### X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (los que utiliza el docente y el estudiante, según las tareas)

- DOCENTE
  - CNEB.
  - Orientaciones para el desarrollo de las competencias para EPT.
- ESTUDIANTE
  - TIC
  - Office.
  - Textos de consulta, según campo temático.

-----  
PROFESOR(A) DEL ÁREA

-----  
DIRECTOR(A)

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 01

### I. Datos generales:

- 1.1.DREA : Apurímac.  
1.2. N° de semanas : cuatro semanas  
1.3. Grado/Ciclo : VI CICLO  
1.4. Áreas : EPT.  
1.5. Institución educativa : JOSE CARLOS MARIATEGUI  
1.6. Nombre de la experiencia : Prototipamos juguetes hechos de plásticos reciclados.

### II. Planteamiento de la Situación

El consumo mundial de plástico está causando problemas cada vez mayores en nuestro planeta. Esta situación preocupa, porque también se ha observado que en Antabamba y sus comunidades, en los ríos, lagos y en el campo hay gran cantidad de desechos plásticos que están contaminando el medio ambiente afectando a la flora y fauna de nuestro pueblo. Desde nuestro rol de estudiantes, nos planteamos el siguiente reto: ¿Qué prototipos de plásticos podemos elaborar?

#### Nuestro propósito:

El propósito de la experiencia de aprendizaje es desarrollar en los estudiantes las competencias transversales y la competencia del área. de Educación Para el Trabajo.

#### Producto Integrador:

prototipo de juguetes hechos de plásticos reciclados.....

### III. Propósitos de aprendizaje y organización de actividades:

#### DEL AREA

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJES DE LAS COMPETENCIAS EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	DESEMPEÑOS
<b>GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL</b>	<b>Crea propuestas de valor:</b> genera alternativa de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad no satisfecha o un problema social que investiga en su entorno;	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus	Cuando el estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, y está en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VI, realiza desempeños como los siguientes:

	<p>evalúa la pertinencia de sus alternativas de solución validando sus ideas con las personas que busca beneficiar o impactar, y la viabilidad de las alternativas de solución en base a criterios para seleccionar una de ellas y diseña una estrategia que le permita poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas.</p>	<p>necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.</p>	<p>1.1. Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.</p> <p>1.2. Formula alternativas de propuestas de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social y de su resultado económico.</p> <p>2.1. Selecciona los insumos y materiales necesarios y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.</p> <p>2.2. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>
	<p><b>Aplica habilidades técnicas:</b> es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la presentación de un servicio aplicando principios técnicos; implica seleccionar o combinar aquellas herramientas, métodos o técnicas en función de requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia.</p>		
	<p><b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:</b> es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia. Es también reflexionar sobre su experiencia de trabajo y la de los miembros del equipo</p>		

	<p>para generar un clima favorable, mostrando tolerancia a la frustración, aceptando distintos puntos de vista y consensuando ideas.</p>		<p>3.1. Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p> <p>4.1. Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p> <p>4.2. Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.</p>
	<p><b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:</b> es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.</p>		

#### DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales.	Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual determinado, como televisor, computadora personal, dispositivo móvil, aula virtual, entre otros, para uso personal y necesidades educativas.
	Gestiona información del entorno virtual.	<p>Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares, y resume la información en un documento con pertinencia y considerando la autoría.</p> <p>Procesa datos mediante hojas de cálculo y base de datos cuando representa gráficamente información con criterios e indicaciones.</p>

	Interactúa en entornos virtuales.	Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto.
	Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Elabora animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa, con aplicaciones de modelado y multimedia. Resuelve situaciones problemáticas mediante la programación de código con procedimientos y secuencias lógicas estructuradas planteando soluciones creativas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados. Explica los resultados obtenidos de acuerdo con sus posibilidades y en función de su pertinencia para el logro de las metas de aprendizaje.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho	Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.
Enfoque Ambiental	Respeto Valoración Cuidado	Respeto a toda forma de vida: Aprecio, valoración y disposición por el cuidado a toda forma de vida sobretodo la tierra, desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.

**AREA: EPT**

**ESTANDAR:** Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	CRITERIOS	ACTIVIDADES	PRODUCCIONES / ACTUACIONES
<p><b>Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crea propuestas de valor</li> <li>2. Aplica habilidades técnicas</li> <li>3. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y meta.</li> <li>4. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El desafío comienza con la pregunta ¿cómo?, es posible de solucionar, beneficia a un grupo de personas, genera diferentes alternativas de solución.</li> <li>• Creé una propuesta de valor al definir el problema utilizando las técnicas del POV y ¿Cómo podríamos nosotros...?</li> <li>• Trabajé cooperativamente con mi familia para generar ideas creativas de prototipos para la ornamentación de mi I.E y seleccioné, entre varias ideas, la idea solución.</li> <li>• Apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo de ornamentación de mi I.E y lo evalué para mejorarlo.</li> </ul>	<p>Actividad 1: Redactamos el desafío para elaborar prototipos de juguetes hechos de plásticos reciclados.</p> <p>Actividad 2: Empatizamos para elaborar prototipos de juguetes hechos de plásticos reciclados y definimos el problema basándonos en la información obtenida.</p> <p>Actividad 3: Ideamos diversas alternativas de solución y seleccionamos la idea de solución.</p> <p>Actividad 4: Prototipamos y evaluamos la idea de solución.</p>	<p>prototipo hechos de plásticos reciclados....</p>

Antabamba, 27 de diciembre 2023.

-----  
 PROFESOR(A) DEL ÁREA

-----  
 DIRECTOR(A)