

**PROGRAMACIÓN
ANUAL****EDUCACIÓN PARA
EL TRABAJO****4° AÑO DE SECUNDARIA****I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1	DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN	
1.2	UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL:	
1.3	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	
1.4	ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
1.5	CICLO:	VII
1.6	NIVEL:	Secundaria
1.7	GRADO Y SECCIÓN:	4° "A" "B"
1.8	DOCENTE:	
1.9	COORDINADOR PEDAGÓGICO:	
1.10	DIRECTOR(A):	

II. DESCRIPCIÓN GENERAL

La tecnología se ha convertido en la actualidad en una herramienta valiosa para el aprendizaje y ha cambiado nuestras vidas. En ese sentido, dentro del Área de Educación para el Trabajo se busca desarrollar habilidades tecnológicas que permita al estudiante desenvolverse dentro del mundo del trabajo que avanza acorde con la tecnología. Para tal fin, el uso de programas informáticos como Office, Adobe Creative Suite, CorelDraw y software libres, se convierten en una herramienta valiosa por el mismo hecho de integrar, dentro de un solo paquete, programas de uso cotidiano a nivel personal o comercial por su facilidad en el uso y la compatibilidad con otros

programas. De la misma manera pueden manejar microempresas desarrollando proyectos de emprendimiento con los diversos programas del contenido en el texto de consulta.

A través del área de Educación para el Trabajo, se pretende que los estudiantes adquieran diversos conocimientos en las herramientas de las Tecnologías de la Información como herramienta de trabajo para generar ingresos y ser personas independientes. Nuestra Institución Educativa con la finalidad de que los estudiantes desarrollen sus capacidades y actitudes en el Cuarto Grado de Educación Secundaria, en el Área de Educación para el Trabajo.

III. COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
COMPETENCIA: GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	▪ Crea propuestas de valor ▪ Aplica habilidades técnicas ▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas ▪ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y	• Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información, y propone conclusiones sobre los factores que los originan. • Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas. • Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. • Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes, y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. • Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos. Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos. • Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. Clasifica la información recogida. Analiza la relación entre inversión y beneficio obtenido, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y



		colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.	ambientales generados, incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.
--	--	---	---

IV. CALENDARIZACIÓN:

- I.1. Año académico : 2025
 I.2. Inicio : 01 de marzo
 I.3. Término : 27 de diciembre
 I.4. Semanas : 39 semanas
 I.5. Bimestre : 4 bimestres
 I.6. Horas semanales : horas semanales

BIMESTRES	I SEM. DE GESTIÓN	I BIMESTRE			II BIMESTRE		II SEM. DE GESTIÓN	III BIMESTRE		IV BIMESTRE		III SEM. DE GESTIÓN
UNIDADES	-----	EVA. DIAG-NÓSTICA	UNIDAD 01	UNIDAD 02	UNIDAD 03	UNIDAD 04	-----	UNIDAD 05	UNIDAD 06	UNIDAD 07	UNIDAD 08	-----
DURACIÓN	Del 01 de marzo al 08 de marzo	Del 11 de marzo al 15 de marzo	Del 18 de marzo al 12 de abril	Del 15 de abril al 10 de mayo	Del 13 de mayo al 14 de junio	Del 17 de junio al 19 de julio	Del 22 de Julio al 02 de agosto	Del 05 de agosto al 06 de setiembre	Del 09 de setiembre al 11 de octubre	Del 14 de octubre al 15 de noviembre	Del 18 de noviembre al 20 de diciembre	Del 23 de diciembre al 27 de diciembre

SEMANAS	1 semana	1 semana	4 semanas	4 semanas	5 semanas	5 semanas	2 semanas	5 semanas	5 semanas	5 semanas	5 semanas	1 semana
---------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	----------

V. RESULTADO DE EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA 2024:

ADAPTE SEGÚN SUS RESULTADOS DEL ESTADÍSTICOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNOSTICA Y RECOJO DE INFORMACION DE PORTAFOLIO, CUADERNOS DE TRABAJO O CARPETAS DE RECUPERACION

COMPETENCIAS EVALUADAS	REPORTE SIAGIE	PORTAFOLIO	CUADERNO DE TRABAJO	CARPETA DE RECUPERACIÓN	EVALUACION DIAGNOSTICA 2024	CONCLUSIÓN DESCRIPTIVA SOBRE EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	Según las notas alcanzadas por el SIAGIE, los estudiantes han egresado del nivel primario con los siguientes niveles de logro: INICIO: 40% PROCESO: 35% LOGRADO: 25%	De los estudiantes que hasta diciembre del 2023 se encontraron en proceso de inicio, no hubo estudiantes que presentaron portafolio.	De los estudiantes que hasta diciembre se encontraron en proceso de inicio, no hubo estudiantes que presentaron cuaderno de trabajo	Al ser promovidos del ciclo V a los estudiantes no se les exigió carpeta de recuperación.	Los resultados de los estudiantes que se presentaron a la evaluación diagnóstica 2024, fueron los siguientes: INICIO: 28% PROCESO: 52% LOGRADO: 20%	Por ello, concluimos que, para este grupo de estudiantes, esta competencia tiene un nivel de prioridad ALTA. Pues al estar los alumnos en INICIO o PROCESO (80%), debe de ser bastante atendida en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

VI. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES

Distribución de las unidades	Unidad 0	Unidad 01	Unidad 02	Unidad 03	Unidad 04	Unidad 05	Unidad 06	Unidad 07	Unidad 08
------------------------------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Nombres de las Unidades	Evaluando nuestras competencias	Organizamos información en Microsoft Word	Elaboramos funciones de gráfico de datos	Animamos las presentaciones en PowerPoint	Programamos funciones mover, girar y animar en Scratch	Dibujamos figuras en Scratch	Conocemos los primeros pasos CorelDraw	Creamos nuevas formas en CorelDraw	Creación de mapas mentales en CmapTools
Campo temático	Evaluación diagnóstica	- Una tabla en Microsoft Word. - Manejo de filas y columnas. - Combinar y dividir celdas. - Aplicar columnas y letra capital.	- Operadores aritméticos. - Sumas automáticas. - Trabajando con funciones. - Graficando mis datos.	- SmartArt. - Diseño de diapositivas. - Animaciones - Video y sonido.	- Mover y girar. - Animaciones. - Si-entonces - - Preguntas y respuestas.	- Dibujando figuras. - Repetición de movimientos. - Disfrazando a mi personaje. - Añadiendo diálogos.	- Conceptos básicos. - Rectángulo y cuadrados. - Elipse, arcos y círculos. - Color, contorno y relleno.	- Polígonos, estrellas y formas básicas. - Herramienta texto y trayectoria. - Operaciones con objetos.	- Conociendo el entorno. - Creando un mapa mental. - Ventana estilos. - Imágenes y recursos.
Competencias	Gestiona proyectos de emprendimiento o económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social.
Producto de unidad	Evaluación diagnóstica	Las regiones naturales con imágenes y textos aplicando tablas	Gráficos estadísticos de los deportes y mascotas preferidos de los estudiantes.	Presentación sobre el reciclaje y que ventajas tiene en nuestro planeta	Proyecto de respuestas correctas e incorrectas.	Presentación de dibujos y disfraces	Crear gráficos multimedia	Creamos logotipos y caricaturas	Elaboramos un mapa mental del sustantivo.

VII. SITUACIONES SIGNIFICATIVAS PARA EL 2024

N°	UNIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	PRODUCTO DE UNIDAD	FECHA	I B	II B	III B	IV B
0	Evaluando nuestras competencias	Las situaciones se orientan en la búsqueda e interpretación de evidencias por cada una de las competencias con el fin de identificar los logros, avances y dificultades en el desarrollo de las competencias de las y los estudiantes para plantear las acciones a realizar que les permita lograr el nivel de logro destacado	Evaluación diagnóstica	01 Semana 11/03/24 AL 15/03/24	x			

		o esperado a lo largo del año escolar 2024. ¿Cuáles fueron los aprendizajes adquiridos durante el año anterior?						
1	Organizamos información en Microsoft Word	Para conocer sobre las regiones naturales podemos buscar información en internet e imágenes y podemos utilizar Microsoft Word para plasmar la información recopilada mediante el uso de las tablas y poder apreciar la gran utilidad que tiene para la elaboración de recursos didácticos. Jorge estudiante de la I.E. “.....” del 4to año de secundaria se entiende que para la elaboración de material ilustrativo es necesario buscar modelos en internet de como insertar y personalizar las tablas. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo insertar una tabla en Microsoft Word? ¿Cómo podemos insertar y eliminar filas y columnas en una tabla en Microsoft Word? ¿Cómo podemos combinar y dividir celdas en Microsoft Word?	Las regiones naturales con imágenes y textos aplicando tablas	04 SEMANAS 18/03/24 AL 12/04/24	x			
2	Elaboramos funciones y gráfico de datos	Para conocer la elaboración de gráficos estadísticos que puedan representar la información de las tablas en una hoja de cálculo, es necesario recopilar información que nos permita llenar datos en una tabla y esta puede ser representada en un gráfico estadístico. Excel es un programa que trabaja con hojas de cálculo que permite realizar funciones y gráficos estadísticos. Jorge estudiante de la I.E. “.....” del 4to año de secundaria entiende que para la elaboración de gráficos estadísticos es necesario hacer uso de las TICs como medio de apoyo para lograr el objetivo. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo realizar sumas por filas y columnas en Excel? ¿Cómo podemos representar un grupo de datos a través de un gráfico en Excel? ¿Cómo insertar una función o formulas en Excel?	Gráficos estadísticos de los deportes y mascotas preferidos de los estudiantes.	04 SEMANAS 15/04/24 AL 10/05/24	x			
3	Animamos las presentaciones en PowerPoint	Para conocer sobre el reciclaje y las ventajas que este tiene para preservar mas nuestro planeta podemos buscar información en internet para conocer los mecanismos que nos pueda ayudar en reciclar, toda la información la podemos plasmar en presentaciones en PowerPoint donde podemos aplicar diferentes herramientas con el que este programa cuenta en la elaboración de este producto. Ruperto estudiante de la I.E. “.....” del 4to año de secundaria entiende que para poder plasmar el contenido del reciclaje necesitamos hacer uso de las TICs usando PowerPoint para poder mostrar la información. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo podemos representar visualmente la información del reciclaje en PowerPoint? ¿Cómo agregar animaciones a un elemento de la presentación? ¿Cómo podemos insertar sonido y video a la presentación?	Presentación sobre el reciclaje y que ventajas tiene en nuestro planeta	05 SEMANAS 13/05/24 AL 14/06/24		X		

4	Programamos funciones mover, girar y animar en Scratch	Para poder elaborar una promoción de negocio, es importante buscar información referente a al tema para poder tener un amplio contexto y poder desarrollar esas propuestas de negocios para el emprendimiento a realizar. Los programas de Adobe Animate e InDesign serán de gran apoyo para poder realizar modelos como promoción de nuestro negocio. Ruperto estudiante de la I.E. "....." del 4to año de secundaria entiende que para poder plasmar en la promoción de negocio necesitamos hacer uso de las TICs desde recopilar información en Adobe Animate e InDesign. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo podemos utilizar las instrucciones para mover u girar un objeto? ¿Cómo podemos crear una animación utilizando disfraces? ¿Cómo podemos utilizar bloques Si-Entonces para evaluar una condición?	Proyecto de respuestas correctas e incorrectas.	05 SEMANAS 17/06/24 AL 19/07/24		X		
5	Dibujamos figuras en Scratch	Para poder dibujar diferentes figuras en Scratch debemos utilizar las diferentes herramientas que este programa nos brinda y buscar en internet modelos que nos pueda servir de referencia. Ruperto estudiante de la I.E. "....." del 4to año de secundaria entiende que para poder realizar dibujos donde se pueda realizar alguna programación y dando instrucciones. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo crear figuras geométricas con la instrucción Mover y Girar? ¿Cómo podemos aplicar bloques repetitivos para dibujar figuras? ¿Cómo podemos utilizar bloques de disfraz en el objeto?	Presentación de dibujos y disfraces	05 SEMANAS 05/08/24 AL 06/09/24			x	
6	Conocemos los primeros pasos CorelDraw	Para poder introducirnos en diseño gráfico existen varias herramientas que nos permite crear figuras en bases a formas donde se pueden aplicar distintas opciones para poder lograr el diseño que deseamos. El programa CorelDraw será de gran apoyo para poder elaborar los diseños y poder adentrarnos más en este campo multimedia. Ruperto estudiante de la I.E. "....." del 4to año de secundaria entiende que para poder elaborar diseños llamativos debemos hacer uso de las TICs en esta ocasión con el programa CorelDraw será de gran aporte. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo podemos utilizar la herramienta rectángula para crear nuevas figuras? ¿Cómo podemos crear figuras basadas en círculos, elipses y arcos? ¿Cómo podemos aplicar contornos y relleno a los diseños?	Crear gráficos multimedia	05 SEMANAS 09/09/24 AL 11/10/24			x	

7	Creamos nuevas formas en CorelDraw	Para poder elaborar diferentes tipos de logotipos podemos buscar en internet posibles modelos que podemos usar como ejemplo y entrar más al área de diseño. El programa CorelDraw nos permitirá elaborar los diseños que tenemos propuestos, con las diferentes herramientas que nos brinda este programa. Ruperto estudiante de la I.E. “.....” del 4to año de secundaria entiende que para elaborar logotipos debemos hacer uso de las TICs en esta ocasión con el programa CorelDraw. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo podemos diseñar nuevas figuras utilizando herramienta estrella y polígonos? ¿Cómo podemos crear textos artísticos empleando la herramienta texto? ¿Cómo podemos diseñar nuevas figuras utilizando operaciones booleanas?	Creamos logotipos y caricaturas	05 SEMANAS 14/10/24 AL 15/11/24				x
8	Creación de mapas mentales en CmapTools	Para poder crear mapas mentales o conceptuales del sustantivo debemos buscar información en internet para tener conocimiento del tema y poder expresarlo en un mapa mental. El programa de CmapTools será de gran apoyo para poder presentar el mapa conceptual de cualquier tema que se vaya abordar con todas las herramientas con las que cuenta. Ruperto estudiante de la I.E. “.....” del 4to año de secundaria entiende que para elaborar mapa conceptual debemos hacer uso de las TICs en esta ocasión con el programa CmapTools. Aquí, conocerás más acerca del uso y el gran potencial que tiene el uso de estas herramientas tecnológicas. Frente a esto nos preguntamos: ¿Cómo podemos crear un mapa mental? ¿Cómo podemos agregar enlaces a otros recursos? ¿Cómo podemos agregar diversos tipos de letras, colores y diversas formas al mapa mental?	Elaboramos un mapa mental del sustantivo	05 SEMANAS 18/11/24 AL 20/12/24				x

VIII. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	UNIDADES DE APRENDIZAJE								
		BIMESTRE 1		BIMESTRE 2		BIMESTRE 3		BIMESTRE 4	
	U 0	U 01	U 02	U 03	U 04	U 05	U 06	U 07	U 08
	Evaluando nuestras competencias	Organizamos información en Microsoft Word	Elaboramos funciones t gráfico de datos	Animamos las presentació n en PowerPoint	Programamos funciones mover, girar y animar en Scratch	Dibujamos figuras en Scratch	Conocemos los primeros pasos CorelDraw	Creamos nuevas formas en CorelDraw	Creación de mapas mentales en CmapTools
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	X	X	X	X	X	X	X	X	X

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES									
ENFOQUES	VALORES	BIMESTRE 1		BIMESTRE 2		BIMESTRE 3		BIMESTRE 4	
		U 01	U 02	U 03	U 04	U 05	U 06	U 07	U 08
1. Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural Justicia Diálogo intercultural	X			X		X		X
2. Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias Equidad en la enseñanza Confianza en la persona	X					X		X
3. Enfoque de igualdad de género	Igualdad y Dignidad Justicia Empatía			X					
4. Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional Justicia y solidaridad Respeto a toda forma de vida		X			X			
5. Enfoque de derechos	Concienciade derechos Libertad y responsabilidad Diálogo y concertación		X			X		X	
6. Enfoque de búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura Superación personal				X			X	
7. Enfoque de orientación al bien común	Equidad y justicia Solidaridad Empatía Responsabilidad			X				X	X

IX. MATERIALES Y RECURSOS:

PARA EL DOCENTE	PARA EL ESTUDIANTE
- Fundación Romero. (2012). Aula MASS. Escolares: Aprende y desarrolla tu propia empresa. - Fundación Romero. (s.f.). Aula MASS. Obtenido de Escolares: Aprende y desarrolla tu propia empresa, otros manuales. - MINEDU (2010). Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área de Educación para el Trabajo. Lima: MINEDU - MINEDU - DESTP. (2009). Dirección de Educación Superior Tecnológica y Técnico-Productiva. Publicaciones CETPRO - Perú Educa. (s.f.). Educación para el trabajo, espacio del emprendedor	- Plataforma Virtual de Aprendo en Casa del Ministerio de Educación 2021. - Fichas de actividades y separatas. - Videos.

X. EVALUACIÓN.

EVALUACIÓN	ORIENTACIONES
Diagnóstica	Se realizará la evaluación de entrada, en función de las competencias, capacidades y desempeños que se desarrollarán a nivel del grado.
Formativa (Para)	Se evaluará la práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, para la retroalimentación oportuna con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta la valoración del desempeño del estudiante, la resolución de situaciones o problemas y la integración de capacidades creando oportunidades continuas, lo que permitirá demostrar hasta dónde es capaz de usar sus capacidades.
Sumativa (Del)	Se evidenciarán a través de los instrumentos de evaluación en función al logro del propósito y de los productos considerados en cada unidad.

Marzo del 2025

DOCENTE

DIRECTOR