

# PROGRAMACIÓN ANUAL

## 1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. IE :  
 1.2. DIRECTOR :  
 1.3. ÁREA CURRICULAR :  
 1.4. CICLO, GRADO Y SECCIONES :  
 1.5. DOCENTES :

## 2. DESCRIPCIÓN GENERAL

### Características del contexto de la IE

Ubicación de la IE, principales actividades socioculturales, problemas y potencialidades

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.

### Características de los estudiantes

Físico, emocional, psicológico social y mental

Intereses y habilidades de los estudiantes del aula

Necesidades de aprendizaje

Nivel de desarrollo de las competencias y metas

Competencias del área	Niveles de logro en porcentajes			Metas de aprendizaje 2025		
	Inicio	proceso	Satisfactorio	Inicio	proceso	Satisfactorio

FUENTE: IGA IE XXX 2024

### Enfoque del área:

## 3. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia del área	Estándar ciclo VI
<b>Competencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> </ul>	
<b>Competencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> </ul>	
<b>Competencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> </ul>	
<b>Competencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> <li>▪ Capacidad</li> </ul>	
<b>Competencias transversales</b>	<b>Estándar VI Ciclo</b>
<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Personaliza entornos virtuales.</li> <li>▪ Gestiona información del entorno virtual.</li> <li>▪ Interactúa en entornos virtuales.</li> <li>▪ Crea objetos virtuales en diversos formatos.</li> </ul>	Se <u>desenvuelve</u> en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. <u>Crea materiales digitales</u> (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) que responde a necesidades concretas de acuerdo sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad.
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Define metas de aprendizaje.</li> <li>▪ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>▪ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<u>Gestiona su aprendizaje</u> de manera <u>autónoma</u> al darse cuenta lo que debe aprender a distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. <u>Comprende que debe organizarse</u> lo más específicamente posible y que lo planteado incluya las mejores estrategias, procedimientos, recursos que le permitan realizar una tarea basado en sus experiencias. <u>Monitorea de manera permanente sus avances</u> respecto a las metas de aprendizaje y <u>evalúa el proceso, resultados, aportes de sus pares</u> , su disposición a los cambios y ajustes de las tareas.
Enfoques transversales	Valores (varía por IE)
Enfoque Intercultural.	

Competencia del área	Estándar ciclo VI
Enfoque inclusivo o Atención a la diversidad.	
Enfoque de Igualdad de género.	
Enfoque Ambiental.	
Enfoque de Derechos.	
Enfoque de orientación al bien común.	
Enfoque de Búsqueda de la excelencia	

## 4. ORGANIZACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

### 4.1. MATRIZ DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS

Problema - potencialidad	Eje	Título de la situación significativa	Tipo de Experiencia de aprendizaje	Duración	Fecha inicio- fin
Semana de gestión bloque I				2 semana	03 al 14/03/2025
Evaluación diagnóstica del bienestar socioemocional y nivel de desarrollo de las competencias.				1 semana	17/03 al 21/03/2025
Bajos niveles de aprendizaje	Gestión del conocimiento			4 semanas	24/03 al 18/04/2025
Economía del hogar	Cultura emprendedora			4 semanas	21/04 al 16/05/2025
Semana de gestión bloque II				1 semana	19/05 al 23/05/2025
Año nuevo andino	Ciudadanía para el buen vivir		Proyecto PEAI	4 semanas	26/04 al 23/06/2025
Acumulación y segregación de residuos sólidos	Vida saludable		Proyecto PEAI	5 semanas	24/06 al 25/07/2025
Semana de gestión bloque III				2 semanas	28/07 al 08/08/2025
Refuerzo de aprendizajes	Gestión del conocimiento			4 semanas	11/08 al 10/10/2025
Semana técnica	Cultura emprendedora			5 semanas	02/09 al 10/10/2025
Semana de gestión bloque IV				1 semana	13/10 al 17/10/2025
Violencia escolar	Ciudadanía para el buen vivir			4 semanas	20/10 al 19/12/2025
Consumismo en fiestas navideñas	Vida saludable			5 semanas	18/11 al 20/12/2025
Semana de gestión bloque III				1 semana	22 al 31/12/2025

### 4.2. SECUENCIA DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Propósito	Experiencias de aprendizajes							
	I Bimestre		II Bimestre		III Bimestre		IV Bimestre	
	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8
	4 semanas	4 emanas	4 emanas	5 emanas	4 emanas	5 emanas	4 emanas	5 emanas

<b>Competencia transversal</b>								
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC								
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma								
<b>Enfoques transversales</b>	Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Enfoque de Igualdad de género.	Enfoque Intercultural.	Enfoque Ambiental.	Enfoque de Búsqueda de la excelencia	Enfoque de orientación al bien común.	Enfoque de Derechos.	Enfoque inclusivo o Atención a la diversidad
Vinculación con competencias de otras áreas				.				

## 5. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

**Recursos para el docente:**

**Recursos para el Estudiante:**

**Otros materiales:**

## 6. EVALUACIÓN

Juliaca, 17 de marzo 2025