



## PROGRAMACIÓN ANUAL DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO: COMPUTACIÓN

### 1. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “Santa Teresa de la Inmaculada”  
1.2. UGEL : Pacasmayo  
1.3. ÁREA / TALLER : Educación Para el Trabajo: Computación  
1.4. GRADO : 4° A, B, C  
1.5. HORAS SEMANALES : 2 hrs.  
1.6. DOCENTE RESPONSABLE : Carlos García Riojas

### 2. PRESENTACIÓN

Educación para el Trabajo es un área que tiene por finalidad desarrollar en las alumnas capacidades y actitudes productivas, emprendedoras y empresariales para ejercer actividades laborales y económicas.

El área de Educación para el Trabajo adquiere vital importancia en la formación integral del estudiante que le permitirán lograr su autosostenimiento, realización personal y eficiente desempeño en sus actividades laborales y profesionales futuras.

Desde este punto de vista pretendemos formar a las alumnas integralmente para el desempeño laboral en lo que refiere a computación e informática.

En el presente grado se le introduce a la comprensión y desarrollo actitudinal para gestión y aplicación de las tecnologías modernas con criterio en el desarrollo de una sociedad sostenible.

### 3. PROBLEMÁTICA PRIORIZADA

Insuficientes Aprendizajes de Utilidad para la Vida.

### 4. PROYECTO EDUCATIVO COLABORATIVO INSTITUCIONAL:

DESARROLLO SOSTENIBLE.

### 5. TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la conciencia ambiental.
- Trabajo y producción.

### 6. COMPETENCIA DE GRADO

Gestión de Procesos	Gestiona procesos de estudio de mercado, diseño, planificación, comercialización de bienes o servicios de uno o más puestos de trabajo de una especialidad ocupacional específica.
Ejecución de Procesos	Ejecuta procesos para la producción de un bien o prestación de un servicio de uno o más puestos de trabajo de una especialidad ocupacional específica, considerando las normas de seguridad y control de la calidad en forma creativa y disposición emprendedora



Comprensión y Aplicación de Tecnologías	Comprende y aplica principios y procesos del diseño, principios para la transmisión y transformación de movimientos, electricidad y electrónica básica y las herramientas informáticas que se aplican para la producción de bienes y/o servicios.
-----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 7. PROPÓSITO DE GRADO

<b>GESTIÓN DE PROCESOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoce el estudio de mercado, comercialización y gestión empresarial.</li><li>• Reconoce los conceptos y procedimientos del diseño web elemental a través de la forma visual de diseño.</li><li>• Reconoce la importancia del internet como medio de: comunicación, publicidad, marketing, ventas, transacciones y fuente de información.</li><li>• Conoce los programas y procesos de realización de vídeos así como la grabación de voz y música en un proyecto de filmación.</li><li>• Conoce los fundamentos necesarios de diseño gráfico.</li><li>• Conoce los fundamentos de programación visual.</li><li>• Planifica y diseña la elaboración de software computacional.</li><li>• Evalúa estrategias metacognitivas para comprender la información.</li></ul>
<b>EJECUCIÓN DE PROCESOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diseña con creatividad sus propias páginas webs y documenta su trabajo</li><li>• Construye vídeos con grabación de voz y música, los grabas en un CD o DVD y lo comercializa.</li><li>• Utiliza el programa Movie Maker para la elaboración de videos.</li><li>• Utiliza el programa Adobe Audition para la grabación de voz.</li><li>• Utiliza el programa Corel PhotoPaint y Corel Draw para realizar diseño gráfico y edición de imágenes semiprofesional.</li><li>• Utiliza correctamente los accesorios de almacenamiento y captura de imágenes en tiempo real para trasportar la información.</li><li>• Utiliza el programa Visual Basic y realiza proyectos de Software de programación.</li><li>• Aplica los procedimientos correctos de cada programa para realizar su labor</li><li>• Ejecuta procesos de producción por cada software implementado.</li><li>• Establece ventajas y desventajas de la aplicación de los programas.</li></ul>
<b>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organiza su trabajo con criterio asertivo de la información.</li><li>• Realiza su producto con originalidad y criterio propio.</li><li>• Utiliza otras herramientas informáticas que complementan su trabajo.</li><li>• Utiliza el tiempo adecuadamente para cumplir con su labor.</li><li>• Evalúa el valor agregado que aplicará a su producto obtenido.</li><li>• Propone e implementa alternativas de solución coherente y oportuna.</li><li>• Evalúa planes para la constitución de una microempresa.</li></ul>



### 8. CALENDARIZACIÓN

TRIMESTRE	INICIO	TÉRMINO
I	03 de Marzo	28 de mayo
II	31 de mayo	10 de Setiembre
VACACIONES	26 de Julio	06 de Agosto
III	13 de Setiembre	10 de Diciembre

### 9. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

U	UNIDAD DE APRENDIZAJE	I TRIM.			II. TRIM.				II. TRIM.				
		M	A	M	J	J	A	S	S	O	N	D	
I	“Diseñamos Páginas Webs con Front Page”	■	■										
II	“Construimos videos sobre Desarrollo Sostenible”			■	■								
III	“Corel Photo Paint y Corel Draw”					■	■	■	■				
IV	“Programación Visual											■	■

### 10. ESTRATEGIAS GENERALES DEL TALLER

<b>1. COGNITIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla capacidades:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Analíticas</b> cuando las alumnas comparan, contrastan, analizan, argumentan, y critican.</li> <li>- <b>Creativas</b> cuando las alumnas elaboran, inventan, imaginan, diseñan, y anticipan.</li> <li>- <b>Prácticas</b> cuando las alumnas aplican, manipulan, pongan en práctica, utilicen, y demuestren.</li> </ul> </li> </ul>
<b>2. AFECTIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades comunicativas y sociales                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo (objetivación).</li> <li>- Desarrollo de habilidades sociales: Toma decisiones sobre su interacción con los otros en función a sus metas de aprendizaje personales.</li> <li>- Valora el aporte de los otros en su proceso de aprendizaje.</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. ETNOGRÁFICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La observación participante: Combina la observación con la participación, observa las pautas de conductas y participa en la cultura que está siendo observada.</li> <li>La entrevista informal: Su objetivo es mantener a los participantes hablando de cosas de su interés y cubrir aspectos de importancia para la investigación en la manera que permita a los participantes usar sus propios conceptos y también términos.</li> </ul>
<b>4. COLABORATIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumentales                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades de gestión de la información: Busca y selecciona información.</li> </ul> </li> <li>Interpersonales</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabajo en equipo: Capacidad para trabajar en equipo, cooperación.</li><li>• Sistémicas</li><li>- Aplicación práctica de los conocimientos: Elaboración de ideas.</li></ul>
<b>5. METACOGNITIVAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Planeación:</b> Proceso que se manifiesta antes de la resolución de una tarea y que consiste en anticipar las actividades, los posibles resultados o probables estrategias a usar.</li><li>• <b>Monitoreo:</b> Proceso que se realiza durante la tarea y que se manifiesta en actividades de verificación, rectificación y revisión de una estrategia empleada.</li><li>• <b>Evaluación:</b> Proceso realizado justo al final de la tarea y que consiste en evaluar los resultados de una estrategia empleada en términos de su eficacia.</li></ul>

## 11. EVALUACIÓN

- La evaluación será permanente e integral, en cada unidad didáctica se evaluará en base a tres criterios: Gestión de Procesos, Ejecución de Procesos y Comprensión y Aplicación de Tecnologías.
- La evaluación de los criterios establecidos se realizará mediante indicadores de logro.
- La evaluación es cualitativa y cuantitativa.
- La evaluación de la actitud ante el área se realizará mediante una lista de cotejos y/o guía de observación.
- La autoevaluación, la coevaluación y la metaevaluación, tendrá carácter formativo para identificar avances y dificultades.
- Los instrumentos que se aplicarán son pruebas de opción múltiple, pruebas de desarrollo, listas de cotejo, guías de observación, prácticas de laboratorio, organizadores visuales y trabajos de producción realizados por las estudiantes.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

- Microsoft Front Page, Editorial Prentice Hill, España.
- Windows Movie Maker, Manual Instructivo de la “UCV”
- Corel Draw X3, Anna María López López, Editorial ANAYA Multimedia, Madrid – España.
- Visual Basic 6.0, Joel Carrasco Muñoz, Editorial UNI - Perú.
- Multimedia, Editorial Prentice Hill, España.
- Office, Editorial UNI - Perú.
- Manuales guías autoinstructivas, Senati – Trujillo.
- Software MoviMaker de Windows
- Software Adobe Audition.
- Software Sound Forge.

*San Pedro de Lloc, 15 de Marzo del 2010*

---

**Prof. Carlos García Riojas**

---

**Prof. Pedro Urbina Tejeda**

---

**Hna. Esther Martínez Gamarra**



*“AÑO DE LA CONSOLIDACION ECONÓMICA Y SOCIAL DEL PERÚ”*



**Coordinador de PEC**

**Directora**