
PROGRAMACIÓN CURRICULAR

*AREA EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO*

**DOCUMENTO DE TRABAJO
UGEL AREQUIPA SUR**

I. INFORMACIÓN GENERAL

1. INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Nombre :
Código modular :
Modalidad : Educación Básica Regular.
Nivel : Educación Secundaria.
DRE :
UGEL :

2. UBICACIÓN GEOGRAFICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Región :
Provincia :
Distrito :.
Altitud :

3. DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

Dirección :
Teléfono :
E mail :

4. DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

II. PRIORIZACIÓN DE LA DEMANDA EDUCATIVA

2.1. TEMAS TRANSVERSALES Y DEMANDA EDUCATIVA.

	PROBLEMAS / OPORTUNIDADES	CAUSAS / FACTORES ASOCIADOS	TEMA TRANSVERSAL	DEMANDA EDUCATIVA	VALORES.
Problemas regionales (Callao)	<p>Alto índice de desempleo de los jóvenes 15% de la población joven (16 a 25 años) está desempleada 1 (PER pag. 42)</p>	<p>Las jóvenes no han desarrollado capacidades productivas que les permita insertarse en la empresa como personal calificado y conseguir un empleo digno y decente.</p> <p>-Los jóvenes no han desarrollado capacidades emprendedoras para generarse su propio empleo.</p> <p>-La mayoría de IIEE de educación secundaria no enfatiza la formación para el trabajo.</p> <p>-La IE que desarrolla la formación técnica no brinda una formación articulada a la demanda de las empresas, a las tendencias y oportunidades de trabajo.</p> <p>Las instituciones educativas Desconocimiento de las actividades laborales del mercado Escasa preparación en actividades laborales que demanda el mercado.</p>	<p>Educación para la cultura productiva y emprendedora</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades productivas del Callao - Ventanilla: actividad aérea portuaria, turismo, etc. -Oportunidades actuales de empleo en el Callao y Ventanilla: (turismo, gastronomía, pesca, manejo de maquinarias y equipos de aduanas, arqueología, etc.). -El comercio en el Callao-Ventanilla. -Planes de negocios. -Mercado Laboral en el entorno regional y local. 	<p>Laboriosidad</p>
	<p>Alto índice de pobreza. 41 % de los niños de 3</p>	<p>y el (PER) Desinformación sobre paternidad responsable</p>	<p>Educación para la salud y calidad de vida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - Paternidad responsable - Alimentación y nutrición. 	<p>Solidaridad Responsabilidad</p>

¹ Diagnóstico socio laboral de la región callao. Pág. 42

<p>a 16 años de edad, en la región Callao vive en situación de pobreza² 5%, en situación de pobreza extrema. Incremento del trabajo infantil y adolescente.(PER pag. 15)</p>	<p>Falta de capacidad emprendedora. Desconocimiento de las necesidades del mercado Dificultades al acceso a una educación técnico productiva. Baja calidad de la educación Inadecuados hábitos alimenticios..</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos alimenticios. - Hábitos de higiene. - Alimentos de la zona. - Prevención primaria. - Tecnologías tradicionales. - Derechos de la persona y derechos laborales. - Estudio del mercado y capacidades laborales y emprendedoras. 	
<p>Alto nivel de contaminación ambiental Alto índice de contaminación por plomo (PER) pag 17 Recibe tres veces más desechos de desagües de lo que produce. (PER).Pag 16</p>	<p>Desconocimiento de los derechos y normas que rigen la preservación adecuada del medio ambiente Aplicación inadecuada de las políticas de conservación del medio ambiente por parte de las empresas. Inadecuado saneamiento básico y ambiental</p>	<p>Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participación ciudadana - La contaminación ambiental. Tipos, Causas y consecuencias. - Uso racional del agua, etc - Fertilización natural de suelos. - Prevención primaria para evitar la contaminación 	
<p>Bajos niveles de Salubridad Desnutrición Altas tasas de desnutrición infantil, caracterizadas principalmente por el retardo de crecimiento (Desnutrición crónica) y deficiencias específicas como el Hierro (Anemia).</p>	<p>Exposición permanente a situaciones de riesgo de los adolescentes Desinformación sobre salud sexual en adolescentes Inadecuados hábitos alimenticios. Desconocimiento de la riqueza proteica de los alimentos y de una alimentación balanceada.</p>	<p>Educación en y para los derechos humanos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sexualidad, ETS, Paternidad responsable. - Alimentación y nutrición. - Hábitos alimenticios. - Hábitos de higiene. - Alimentos de la zona. - Técnicas y acciones de prevención primaria. 	<p>Responsabilidad Respeto</p>

² PER del callao, diagnostico, pag 15.

<p>Problemas de contexto (Ventanilla - Callao)</p>	<p>Alto nivel de contaminación ambiental y zona de riesgo Zona sísmica de muy alta intensidad Inseguridad por las características precarias de las viviendas. (PEL pag 21) Actividades industriales y mineras que contaminan el litoral marino. Viviendas en estado precario. Falta de infraestructura adecuada y servicios básicos en la viviendas de la zona.</p>	<p>Desinformación e incumplimiento de las normas de convivencia en las IE Escases de agua en las IE y viviendas Desconocimiento de las normas para la conservación del medio ambiente por parte de la población y las industrias Desconocimiento de las medidas a tomar en caso de sismos o desastres naturales Poca conciencia ambiental y ecológica del poblador chalaco, Poca participación ciudadana e involucramiento con su medio para fomentar el cuidado y defensa del ambiente. e (PER</p>	<p>Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental</p>	<ul style="list-style-type: none"> -La contaminación de las aguas. Causas, consecuencias. -Uso racional del agua. - Prevención de la contaminación del litoral marino. -Fertilización natural de suelos. -Prevención en desastres naturales -Primeros Auxilios -Reciclaje de desechos orgánicos e inorgánicos -Participación ciudadana en la solución de problemas sociales, culturales y económicos 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad - Respeto
---	--	---	--	--	--

	<p>Incremento de la delincuencia y drogadicción</p> <p>Actualmente registra un alto índice de consumo y venta de drogas, así como la presencia de pandillas de adolescentes y jóvenes (PEL de Ventanilla, pag 23)</p>	<p>Las IIEE no brindan un apoyo eficaz de tutoría, habilidades sociales y orientación a los estudiantes.</p> <p>Escasa oferta de Centros de formación técnica y profesional</p> <p>Los jóvenes son víctimas de violencia familiar y maltratos por padres y tutores</p> <p>Desconocimiento de pautas de crianza por parte de los PPF</p> <p>Existencia de familias disfuncionales.</p> <p>Bajos niveles de tolerancia y actitudes violentas entre los adolescentes</p> <p>Según el OSEL Callao el 24% de jóvenes entre 15 y 29 años no estudian ni trabajan</p> <p>Alta prevalencia de comercialización de drogas.</p>	<p>Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participación ciudadana. - Desarrollo socioemocional de los adolescentes. Proyecto de vida - Drogadicción, causas, consecuencias - Pandillaje y delincuencia, causas, consecuencias. - Actividades deportivas e instituciones - Actividades laborales de la zona - Proyecto de vida 	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad - Solidaridad
--	---	---	---	---	--

	<p>Bajo índice de desempeño en comunicación, matemática y otras áreas Solo el 14% en comunicación y 3% en matemática logran un desempeño suficiente (PER pag. 21)</p>	<p>).</p> <p>Los estudiantes desconocen las técnicas y estrategias de hábitos de estudio.</p> <p>Los estudiantes presentan pocos hábitos de lectura</p> <p>Los estudiantes presentan conocimientos mínimos de matemática</p> <p>Los estudiantes presentan un limitado manejo de estrategias para la comprensión lectora</p> <p>Los estudiantes presentan un limitado manejo de estrategias para el desarrollo de problemas y uso del lenguaje matemático</p>	<p>Educación para la salud y la calidad de vida</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de comprensión lectora - Técnicas para el uso del lenguaje matemático y la resolución de problemas - Aplicación de estrategias de enseñanza que logren un aprendizaje significativo - Técnicas de hábitos de estudio 	<p>Responsabilidad Laboriosidad</p>
--	--	--	--	--	--

Problemas de la institución	Bajo índice de desempeño en comunicación,	Participación mínima de los padres en el aprendizaje de sus hijos.(IE)		- -Estrategias de trabajo con PPF -Técnicas de lectura	-
-----------------------------	---	--	--	--	---

		<p>Uso de metodologías poco eficaces en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Los estudiantes presentan pocos hábitos de lectura Los estudiantes presentan conocimientos mínimos de matemática Los estudiantes presentan un limitado manejo de estrategias para la comprensión lectora Los estudiantes presentan un limitado manejo de estrategias para el desarrollo de problemas y uso del lenguaje matemático</p>			
	<p>Contaminación ambiental y zonas de alto riesgo Zona sísmica de muy alta intensidad e Inseguridad por las características precarias de las viviendas (PEL pag.21)</p>	<p>Ambientes y servicios higiénicos en mal estado de aseo y conservación en las IE Desinformación e incumplimiento de las normas de convivencia en las IE Escases de agua en las IE y viviendas</p> <p>Falta de compromiso y desconocimiento de las normas para la conservación del medio ambiente por parte de la población Contaminación del litoral marino por incumplimiento de las normas de las empresas industriales y mineras. Desconocimiento de las medidas de prevención en casos de sismos o desastres naturales Poca conciencia ambiental y ecológica del poblador chalaco, Poca participación ciudadana e involucramiento con su medio para fomentar el cuidado y defensa del ambiente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> -La contaminación de ríos y mares. Causas, consecuencias. -Uso racional del agua. - Prevención de la contaminación del litoral marino. - Hábitos de aseo e higiene - Participación ciudadana - Reciclaje de desechos orgánicos e inorgánicos. Procesos, Utilidades. - Prevención en desastres naturales - Primeros Auxilios 	

	<p>Desnutrición Altas tasas de desnutrición infantil, caracterizadas principalmente por el retardo de crecimiento (Desnutrición crónica) y deficiencias específicas como el Hierro (Anemia). (PEL pag. 22)</p>	<p>Hábitos inadecuados de ingesta de alimentos (IE) Desconocimiento de la riqueza proteica de los alimentos. Deficiente organización y participación ciudadana.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Alimentación y nutrición. - Desnutrición. Causas y consecuencias - Hábitos alimenticios. - Alimentos de la zona. - Prevención primaria para casos de desnutrición 	<p>-</p>
--	--	---	--	---	----------

2.2. VALORES Y ACTITUDES

RESPONSABILIDAD	RESPECTO	SOLIDARIAD	LABORIOSIDAD	IDENTIDAD
Llega a la hora indicada.	Cuida el patrimonio institucional	Ayuda a sus compañeros	Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas	Muestra interés por las costumbres locales – regionales.
Muestra higiene en su presentación personal.	Respeto la propiedad ajena	Contribuye con la conservación de orden e higiene del aula	Toma la iniciativa en su equipo	Lidera y organiza grupos para la práctica y difusión de costumbres y tradiciones locales.
Permanece en la institución educativa.	Es cortés con sus profesores	Se desprende de sus materiales escolares para apoyar a los que no tienen	Persiste a pesar de los errores	Toma la iniciativa para representar a la Institución educativa.
Cumple con las normas de seguridad.	Mantiene el orden en clase	Comparte con sus compañeros sus conocimientos, experiencias y materiales	Hace más de lo que se le pide	Aprecia las manifestaciones culturales y artísticas locales, regionales o nacionales.
Participa en las actividades que programa la IIEE	Acepta a sus compañeros como son	Participa de las actividades comunales y/o Colabora con instituciones de ayuda social a la comunidad	Lidera y organiza el equipo	Toma iniciativa para cuidar el patrimonio cultural, natural
Participa y se compromete con actividades en defensa y protección del medio ambiente	Pide la palabra para expresar sus ideas	Muestra disposición cooperativa y democrática	Consulta frecuentemente	
	Respeto la diversidad cultural y lingüística		Muestra entusiasmo y dedicación al trabajar	
	Cumple acuerdos de la mayoría y normas de convivencia		Es perseverante en la ejecución de sus tareas	
			Se esfuerza por mejorar las tareas	

2.3. CALENDARIO COMUNAL. El calendario escolar se adecua al calendario festivo-productivo de la comunidad y los estudiantes deben participar de ellos.

MES	CELEBRACIÓN / ACTIVIDAD
ENERO	
FEBRERO	
MARZO	
ABRIL	Semana Santa
MAYO	Día de la madre
JUNIO	Día del Padre , Día del campesino, Día del Pescador (San Pedro). Sacrificio de José Olaya
JULIO	Aniversario patrio
AGOSTO	Aniversario de la IE
SETIEMBRE	Día de la primavera
OCTUBRE	Combate de Angamos, Señor de los Milagros
NOVIEMBRE	Día de todos los Santos,
DICIEMBRE	Navidad.

III. PLAN DE ESTUDIOS

AREAS CURRICULARES	GRADOS DE ESTUDIOS				
	1º	2º	3º	4º	5º
MATEMÁTICA	5	4	4	4	5
COMUNICACIÓN	5	7	7	7	5
INGLES	2	2	2	2	2
ARTE	2	2	2	2	2
HISTORIA, GEOGRAFIA Y ECONOMIA	3	3	3	3	3
PERSONA FAMILIA Y RELACIONES HUMANAS	2	2	2	2	2
FORMACIÓN CIUDADANA Y CIVICA	2	2	2	2	
EDUCACIÓN FISICA	2	2	2	2	2
EDUCACIÓN RELIGIOSA	2	2	2	2	2
CIENCIA TECNOLOGÍA Y AMBIENTE	5	4	4	4	5
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	4	4	4	4	4
TUTORIA	1	1	1	1	1
TOTAL DE HORAS	35	35	35	35	35

IV. PROGRAMA CURRICULAR DIVERSIFICADO ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

1. FUNDAMENTACIÓN

El área educación para el Trabajo tiene por finalidad desarrollar competencias laborales, capacidades y actitudes emprendedoras que permitan a los estudiantes insertarse en el mercado laboral, como trabajador dependiente o generar su propio puesto de trabajo creando su micro empresa, en el marco de una cultura exportadora y emprendedora.

El área para dar respuesta a las demandas del sector productivo y desarrollar una formación integral que permita a los estudiantes descubrir sus aptitudes y actitudes vocacionales, poseer una visión holística de la actividad productiva, insertarse al mundo del trabajo y poseer una base para la formación permanente y la movilización laboral; desarrolla competencias para gestionar procesos, ejecutar procesos de producción y comprender y aplicar tecnologías.

- **Gestión de procesos productivos** (competencias laborales específicas). Tiene por finalidad desarrollar capacidades para realizar estudios de mercado, diseño, planificación y dirección, comercialización y evaluación de la producción. A partir del 3er grado se articula a las competencias laborales identificadas con participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental.
- **Ejecución de procesos productivos** (competencias laborales específicas) tiene por finalidad desarrollar capacidades para operar herramientas, máquinas y equipos y realizar procesos o tareas para producir un bien o prestar un servicio. A partir del 3er grado se articula a las competencias laborales identificadas con la participación del sector productivo para una especialidad ocupacional técnica de nivel medio o elemental.
- **Comprensión y aplicación de tecnologías** (competencias laborales genéricas) tiene por finalidad desarrollar capacidades para la movilización laboral en los estudiantes dentro de un área o familia profesional, capacidades para comprender y adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas, capacidades para aplicar principios científicos y tecnológicos que permitan mejorar la funcionalidad y presentación del producto que produce, para gestionar una microempresa y capacidades y actitudes ejercer sus derechos laborales en el marco la legislación nacional y los convenios internacionales relacionados al trabajo.

Los conocimientos son un soporte o medios para desarrollar las competencias laborales genéricas o específicas por tanto su tratamiento y desarrollo se realizará a partir de procesos pedagógicos que permitan vivenciar los seis procesos de la producción: estudio de mercado, diseño, planificación, ejecución, comercialización y evaluación de la producción. Los conocimientos sólo para fines didácticos se organizan en: iniciación laboral, formación ocupacional específica modular y tecnología de base.

- **Los conocimientos de iniciación laboral** se desarrollan en el VI ciclo de la Educación Básica Regular (1er y 2do grado de Educación Secundaria), se orientan a desarrollar aptitudes y actitudes vocacionales para la gestión y ejecución de procesos productivos de diversas opciones ocupacionales. Se desarrolla mediante proyectos sencillos, que permitan a los estudiantes familiarizarse con los procesos básicos de la producción de bienes y la prestación de servicios.

- **Los conocimientos de la formación ocupacional específico modular** se desarrolla en el VII ciclo de la Educación Básica Regular (3ro, 4to y 5to grado de Educación Secundaria), se orienta a desarrollar competencias para la gestión y ejecución de procesos de uno o más puestos de trabajo, de una especialidad ocupacional técnica. Se desarrolla mediante módulos ocupacionales asociados a competencias identificadas con participación del sector productivo. Al finalizar el 5to grado de la Educación Secundaria se le otorga un diploma (certificación) que le permita insertarse en el mercado laboral, en el que se explicita la especialidad ocupacional y los módulos ocupacionales que aprobó.

La Institución Educativa seleccionara los módulos y las especialidades ocupacionales que brindará a sus estudiantes, considerando las necesidades del entorno productivo, las potencialidades de la región que generan oportunidades de trabajo y las condiciones de infraestructura y equipamiento con los que cuenta.

- **Los conocimientos de la tecnología de base** se desarrollan transversalmente, a lo largo de los cinco grado de la educación secundaria, se orienta a desarrollar capacidades para comprender y aplicar principios científicos y tecnológicos que permitan mejorar la funcionalidad y presentación de los productos y desarrollar capacidades y actitudes emprendedoras que permitan gestionar y constituir una microempresa y conocer los mecanismos de inserción laboral. Se organiza en los siguientes bloques de contenidos: diseño, informática, recursos tecnológicos, gestión empresarial y formación y orientación laboral.

2. COMPETENCIAS DEL AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO.

	COMPETENCIAS	
	VI CICLO	VI CICLO
GESTION DE PROCESOS	Gestiona procesos de estudio de mercado, diseño y planificación de la producción de bienes y servicios de las opciones ocupacionales de carpintería metálica y computación e informática	Gestiona procesos de estudio de mercado, diseño, planificación, comercialización de bienes o servicios de uno o más puestos de trabajo de la especialidad ocupacional carpintería metálica
EJECUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	Ejecuta procesos básicos para la producción de bienes y servicios de las opciones ocupacionales carpintería metálica y computación e informática considerando las normas de seguridad y control de la calidad, mediante proyectos sencillos	Ejecuta procesos para la producción de un bien o prestación de un servicio de uno o más puestos de trabajo de la especialidad ocupacional , carpintería metálica considerando las normas de seguridad y control de la calidad en forma creativa y disposición emprendedora.
COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGIAS	Comprende y aplica elementos y procesos básicos del diseño, principios tecnológicos de estructuras, máquinas simples y herramientas informáticas que se utilizan para la producción de un bien o servicio.	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.
	Comprende y analiza las características del mercado local, regional y nacional y las habilidades y actitudes del emprendedor.	Comprende, analiza y evalúa planes de negocios, normas y procesos para la constitución y gestión de microempresas, salud laboral y legislación laboral.

3. ORGANIZACIÓN DEL ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

UGEL : Ventanilla
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA :

COMPONENTE	PROYECTOS		MÓDULOS PROFESIONALES		
	1ro.	2do.	3ro.	4to.	5to.
INICIACIÓN LABORAL	Proyecto de la opción ocupacional computación e informática	Proyecto de la opción ocupacional tallados en madera			
	Proyecto de la opción ocupacional carpintería metálica	Proyecto de la opción ocupacional panadería			
FORMACIÓN OCUPACIONAL MODULAR			Módulos Ocupacionales de computación e informática		
			Módulos Ocupacionales carpintería metálica		
			Módulos Ocupacionales de tallados en madera		
			Módulos Ocupacionales de panadería		
TECNOLOGÍA DE BASE	Diseño Recursos Tecnológicos Gestión Empresarial Formación y Orientación Laboral.				

ITINERARIO FORMATIVO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA :
 ESPECIALIDAD OCUPACIONAL :

	PROYECTO O MÓDULO	DURACIÓN	GRADO				
			1RO.	2RO.	3RO.	4TO.	5TO.
INICIACIÓN LABORAL	1. Proyecto de la opción ocupacional computación e informática	192 HORAS	48 horas 4 Horas x 12 Semanas				
	2. Proyecto de la opción ocupacional carpintería metálica		48 horas 4 Horas x 12 Semanas				
	3. Proyecto de la opción ocupacional tallados en madera			48 horas 4 Horas x 12 Semanas			
	4. Proyecto de la opción ocupacional panadería			48 horas 4 Horas x 12 Semanas			
FORMACIÓN OCUPACIONAL MODULAR	1. Módulo Ocupacional crianza de animales menores	288 HORAS			96 horas 4 Horas x 24 Semanas		
	2. Módulo Ocupacional cultivo de hortalizas				96 horas 4 Horas x 24 Semanas		
						96 horas 4 Horas x 24 Semanas	
TECNOLOGÍAS DE BASE	1. Diseño 2. Gestión empresarial 3. Recursos tecnológicos. 4. Formación y orientación laboral	320 HORAS	64 horas 4 Horas x 16 Semanas.	64 horas 4 Horas x 16 Semanas.	64 horas 4 Horas x 16 Semanas.	64 horas 4 Horas x 16 Semanas.	64 horas 4 Horas x 16 Semanas.
TOTAL DURACIÓN DEL ÁREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO		800HORAS	160 HORAS 4 Horas x 40 Semanas	160 HORAS 4 Horas x 40 Semanas	160 HORAS 4 Horas x 40 Semanas	160 HORAS 4 Horas x 40 Semanas	160 HORAS 4 Horas x 40 Semanas

4. CARTEL DE CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES POR GRADO.

PRIMER GRADO			
	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS DIVERSIFICADOS	
GESTION DE PROCESOS	<p>1. Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de productos sencillos de computación e informática.</p>	<p>1.1 Identifica servicios o productos de cómputo que requiere el mercado de Ventanilla.</p> <p>1.2 Identifica tipos de producción y talleres de computación e informática en la localidad de Ventanilla</p> <p>1.3 Reconoce el potencial turístico de Ventanilla para elaborar bienes informáticos sencillos.</p> <p>1.4 Aplica herramientas informáticas básicas para realizar estudio de mercado.</p> <p>1.5 Identifica idea de negocios de productos sencillos utilizando software básico.</p> <p>1.6 Reconoce limitaciones y dificultades de hardware y software para la producción de productos sencillos.</p>	<p><u>INICIACIÓN LABORAL</u> <u>COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA</u></p> <p><u>Entorno Productivo</u></p> <p>1.1.1. Negocios de hardware y software.</p> <p>1.1.2. Negocios On-line.</p> <p>1.2.1 Tipos de producción y talleres de cómputo e informática.</p> <p>1.3.1 Potencial turístico de Ventanilla cultural, recreativo y ecológico.</p> <p>1.4.1 Encuesta on-line, e-mail.</p> <p>1.5.1 Artículos utilitarios informáticos.</p> <p>1.6.1 La computadora: tipos y usos</p>
	<p>2. Organiza y ejecuta procesos de diseño y, planificación de productos sencillos en computación e informática.</p>	<p>2.1 Reconoce la función y forma de la Pc. para producción de productos informáticos sencillos.</p> <p>2.2 Representa procesos y especificaciones técnicas para la producción de productos informáticos sencillos.</p> <p>2.3 Representa el diagrama y flujo grama de operaciones de procesos para la elaboración de productos informáticos sencillos.</p> <p>2.4 Formula el presupuesto para la elaboración de productos sencillos informáticos.</p> <p>2.5 Organiza los espacios de trabajo y equipos del aula de computación e informática considerando normas de seguridad.</p>	<p><u>Diseño del bien</u></p> <p>2.1.1 La computadora: funcionamiento, requerimientos mínimos.</p> <p>2.2.1 Especificaciones técnicas del producto informático.</p> <p><u>Planificación de la producción</u></p> <p>2.3.1 Diagrama de operaciones y procesos (DOP)</p> <p>2.4.1 Presupuesto para productos informáticos..</p> <p>2.5.1 Aula de computación e informática: organización, tipos.</p> <p>2.5.2 Instalaciones, equipos, mantenimiento y normas de seguridad.</p>
	<p>3. Realiza procesos básicos de comercialización y control de calidad de procesos de producción de productos sencillos de computación e informática.</p>	<p>3.1 Presenta y entrega el producto informático.</p> <p>3.2 Realiza procesos básicos de comercialización de productos informáticos.</p> <p>3.3 Organiza proceso de control de calidad en la elaboración de productos informáticos sencillos.</p> <p>3.4 Realiza balance económico de la elaboración de productos informáticos.</p> <p>3.5 Evalúa procesos y productos informáticos elaborados.</p>	<p><u>Comercialización.</u></p> <p>3.1.1 Presentación y entrega de productos informáticos.</p> <p>3.2.1 Procesos básicos de la comercialización de los productos informáticos: promoción, publicidad y ventas.</p> <p><u>Evaluación de la producción</u></p> <p>3.3.1 Control de calidad: procesos básicos.</p> <p>3.4.1 Balance económico.</p> <p>3.5.1 Evaluación del proceso y del producto informático.</p>
EJECUCIÓN DE PROCESOS	<p>4. Interpreta croquis y especificaciones técnicas para la producción de proyecto sencillos de la opción ocupacional de computación e informática.</p>	<p>4.1 Interpreta croquis, flujo gramas y especificaciones técnicas para la elaboración de productos informáticos.</p>	<p><u>Producción del bien</u></p> <p>4.1.1 Órdenes de trabajo y lenguaje informático.</p> <p>4.1.2 Especificaciones técnicas informáticas</p> <p>4.1.3 Técnicas y herramientas informáticas.</p>
	<p>5. Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos informáticas considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller.</p>	<p>5.1 Opera máquinas, equipos y herramientas de cómputo para la elaboración de productos informáticos.</p> <p>5.2 Diferencia materiales e insumos según características, calidad, costos, propiedades y usos para la elaboración de productos informáticos.</p>	<p>5.1.1 Máquinas, equipos y herramientas de cómputo: hardware, principios de funcionamiento, tipos, mantenimiento preventivo.</p> <p>5.2.1 Materiales e insumos: Software, características, costos y utilidades.</p>

	<p>6. Realiza tareas y operaciones con herramientas informáticas para la producción de proyectos sencillos, considerando las normas de seguridad y control de calidad.</p>	<p>6.1 Opera computadoras mono usuario considerando normas de seguridad. 6.2 Gestiona entorno de sistemas operativos en PCs. 6.3 Gestiona archivos y carpetas en sistemas operativos. 6.4 Utiliza software aplicativo para elaboración de productos informáticos.</p>	<p>6.1.1 Computador mono usuario: Encender, apagar, reiniciar Pc, Uso de mouse Procesos y cuidados. 6.2.1 Sistema operativo: Escritorio, barras botones, áreas, iconos, ventanas 6.3.1 Archivos y carpetas: extensiones, tipos, medios de almacenamiento. 6.4.1 Software aplicativo: ofimática, base de datos, educativos, programación, etc.</p>
<p>COMPENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS</p>	<p>1 Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño.</p>	<p>1.1 Analiza el concepto y los elementos básicos del diseño. 1.2 Identifica el diseño de los objetos en la época prehispánica en Ventanilla . 1.3 Identifica los motivos que utilizaron en el diseño de la artesanía en Ventanilla. 1.4 Identifica los campos de aplicación empresarial del diseño. 1.5 Analiza los procesos básicos del diseño</p>	<p><u>TECNOLOGÍA DE BASE</u> <u>Diseño</u> 1.1.3. Diseño: definición, importancia, relación con la creatividad, el arte y la artesanía. 1.1.4. Elementos básicos del diseño: punto, línea, plano, textura. 1.2.1 El diseño de los objetos en la época Prehispánica, iconografía de Ventanilla . 1.3.1 Motivos en el diseño: flora y fauna de Ventanilla . 1.4.1 Campos de aplicación empresarial del diseño: en el producto, en la comunicación del producto y en la imagen de la empresa. 1.5.1 Procesos generales del diseño: analítico, creativo y de formalización.</p>
	<p>2 Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis.</p>	<p>2.1 Utiliza los instrumentos y materiales básicos de dibujo. 2.2 Realiza trazos a mano alzada y con instrumentos 2.3 Realiza dibujos geométricos 2.4 Realiza bocetos y croquis.</p>	<p>2.1.1 Instrumentos y materiales de dibujo. 2.2.1 Técnicas de dibujo: a mano alzada y con instrumentos. 2.3.1 Dibujo geométrico: líneas. 2.4.1 El boceto y el croquis.</p>
	<p>3 Elabora documentos que se utilizan en la producción utilizando el procesador de textos.</p>	<p>3.1 Identifica un ordenador sus elementos y funcionamiento. 3.2 Opera ordenador interactuando interfaz de sistema operativo. 3.3 Elabora documentos que se utilizan en la producción de bienes y servicios.</p>	<p><u>Informática</u> 3.1.1 El ordenador: elementos, funcionamiento y manejo básico. 3.2.1 Sistemas operativos: Libre y propietario. 3.3.1 Procesador de textos: Interfaz, cinta, botones, menús y herramientas.</p>
	<p>4 Comprende las características del mercado de consumo local y el mercado laboral local y las características del emprendedor.</p>	<p>4.1 Identifica las características, recursos y oportunidades de negocio del mercado regional, nacional y global. 4.2 Reconoce los roles y funciones de las personas para el éxito de la empresa. 4.3 Analiza casos de emprendimiento en el distrito de Ventanilla y región Callao . 4.4 Analiza las características e importancia del empresario para el éxito empresarial.</p>	<p><u>Gestión Empresarial</u> 4.1.1 El mercado regional nacional y global: Características, recursos, oportunidades de negocio. <u>Emprendimiento</u> 4.2.1 Roles que las personas desempeñan en las empresas: Trabajo en equipo y motivación. 4.3.1 Experiencias emprendedoras de generación de pequeñas empresas:. 4.4.1 Características del empresario: líder, comunicativo, emprendedor, negociador.</p>
	<p>5 Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales y estructuras en la producción de bienes.</p>	<p>5.1 Identifica materiales naturales, nuevos y transformados materiales que se utilizan en la producción de bienes. 5.2 Reconoce actividades mineras y desecho de materiales que contaminan el medio ambiente de Ventanilla. 5.3 Identifica uso tradicional de tecnología pesquera en Ventanilla . 5.4 Identifica tipos de estructura, elementos y funciones.</p>	<p><u>Recursos Tecnológicos</u> 5.1.1 Materiales: naturales (madera, arcilla, algodón, cuero, etc.), transformados (metales, plásticos, vidrio, papel) y nuevos materiales (fibra de vidrio, sintéticos). 5.2.1 Materiales y actividades mineras que provocan contaminación ambiental. 5.3.1 Tecnología tradicional. 5.4.1 Estructuras: funciones, tipos, elementos (soportes o pilares, vigas, escuadras y tirantes) esfuerzos que soportan; tracción, compresión y flexión, triangulación.</p>

	<p>6 Analiza y evalúa las habilidades sociales que se requieren para desempeñar una actividad laboral</p>	<p>6.1 Identifica las ofertas educativas universitarias, técnicas y las oportunidades de empleo. 6.2 Diferencia diversas habilidades para trabajo.</p>	<p>Formación y orientación laboral 6.1.1 Mercado laboral: actividades laborales, profesionales y oportunidades de empleo. 6.2.1 Habilidades para el trabajo: habilidades sociales, Trabajo en equipo y las emociones en el trabajo.</p>
ACTITUDES ANTE EL ÁREA DIVERSIFICADAS			
<ul style="list-style-type: none"> - Muestra disposición emprendedora. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Respeta la diversidad cultural y lingüística - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar. - Cumple con las normas de seguridad. - Muestra disposición y compromiso para conservar el medio ambiente. 			

PRIMER GRADO.	
CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS
<p>GESTION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de carpintería metálica. - Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de la opción ocupacional de carpintería metálica. - Realiza procesos básicos de control de calidad. <p>EJECUCION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpreta dibujos de taller y especificaciones técnicas para la producción de proyectos de la opción ocupacional de carpintería metálica. - Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos en carpintería metálica considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller. - Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción de proyectos sencillos, de la opción ocupacional de carpintería metálica considerando las normas de seguridad y control de la calidad. 	<p><u>INICIACIÓN LABORAL OPCIÓN OCUPACIONAL CARPINTERIA METÁLICA</u></p> <p>Entorno productivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades productivas de carpintería metálica en el entorno local y regional. - Recursos naturales y culturales potenciales para la actividad productiva de carpintería metálica del entorno local y regional - Necesidades y problemas en la producción de carpintería metálica en el entorno local y regional. <p>Diseño del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Función y/o funcionamiento del bien en carpintería metálica . - Análisis de productos similares y presentación comparativa de soluciones. - Dibujo de taller y/o especificación técnica de productos de carpintería metálica <p>Planificación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagrama de operaciones y procesos (DOP) para la producción de bienes. - Presupuesto para la producción de un bien. - El taller: organización tipos, normas de seguridad. <p>Producción del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: (características, propiedades, usos, precios y almacenamiento).. - Técnicas de elaboración de productos metálicos. - Herramientas, máquinas y equipos para la carpintería metálica: principios de funcionamiento, tipos, normas de seguridad. - Técnicas de elaboración y acabados: tendencias y preferencias de las demandas.. - Tareas y operaciones básicas para la producción : diseño, trazado, soldadura, montaje <p>Comercialización del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y embalaje del producto. - Procesos básicos de la comercialización de bienes: promoción, publicidad y venta. <p>Evaluación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control de calidad: procesos básicos. - Balance económico. - Evaluación del proceso y del producto.

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS
<p>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño. - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. - Elabora documentos que se utilizan en la producción utilizando el procesador de textos. - Comprende las características del mercado de consumo, el mercado laboral y las características del emprendedor. - Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales y estructuras en la producción de bienes. - Analiza y evalúa las habilidades sociales que se requieren para desempeñarse en una actividad laboral. 	<p>TECNOLOGÍA DE BASE</p> <p>Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño: definición, importancia, relación con la creatividad, el arte y la artesanía. - Elementos básicos del diseño: punto, línea, plano, textura. - Motivos en el diseño: flora y fauna de Ventanilla - El diseño de los objetos en la época Prehispánica, iconografía. - Campos de aplicación empresarial del diseño: en el producto, en la comunicación del producto y en la imagen de la empresa. - Procesos generales del diseño: analítico, creativo y de formalización. - Instrumentos y materiales de dibujo. - Técnicas de dibujo: a mano alzada y con instrumentos. - Dibujo geométrico: líneas. - El boceto y el croquis. <p>Informática</p> <ul style="list-style-type: none"> - El ordenador: elementos, funcionamiento y manejo básico. - Sistemas operativos a nivel de usuario (monousuario y multiusuario). - Procesador de textos aplicados al procesamiento de información y elaboración de documentos, utilizados en la producción de bienes o servicios. <p>Gestión empresarial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mercado Local: características, recursos y oportunidades de negocios. El comercio en Ventanilla. <p>Emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roles que las personas desempeñan en las empresas. - Experiencias emprendedoras de generación de pequeñas empresas: actividades productivas de los pobladores de Ventanilla . - Características del empresario: capacidades y actitudes del emprendedor <p>Recursos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: naturales (metales, madera, arcilla, algodón, cuero, etc.), transformados (barras de metales, plásticos, vidrio, papel) y nuevos materiales (aleaciones de metales, fibra de vidrio, sintéticos). - Contaminación ambiental - Tecnología tradicional. - Estructuras: funciones, tipos, elementos (soportes o pilares, vigas, escuadras y tirantes) esfuerzos que soportan; tracción, compresión y flexión, triangulación. <p>Formación y orientación laboral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mercado laboral: actividades laborales, profesionales y oportunidades de empleo. - Habilidades para el trabajo: habilidades sociales, Trabajo en equipo y las emociones en el trabajo.
ACTITUDES	
<ul style="list-style-type: none"> - Muestra disposición emprendedora. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Respeto la diversidad cultural y lingüística - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar. - Cumple con las normas de seguridad. - Muestra disposición y compromiso para conservar el medio ambiente. 	

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

ÁREA EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO

DOCUMENTO DE TRABAJO
UGEL AREQUIPA SUR

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	:
AREA CURRICULAR	: Educación para el Trabajo
GRADO	: Primero
HORAS SEMANALES	: 4Horas
DOCENTE	:

II. PRESENTACIÓN.

La Institución Educativa “.....” de Ventanilla con la finalidad que los alumnos desarrollen sus aptitudes e intereses vocacionales en el primer grado de educación secundaria desarrollará proyectos productivos de las opciones ocupacionales técnicas; carpintería metálica y computación e informática. Para el desarrollo del área se organiza dos grupos de estudiantes (grupo “A” – carpintería metálica y Grupo “B” computación e informática) los cuales, mediante el sistema de rotación, vivenciarán actividades productivas de las dos opciones ocupacionales.

Cada grupo desarrollará proyectos de las dos opciones ocupacionales, considerando los procesos de: estudio de mercado, diseño del bien, ejecución del proyecto, comercialización y evaluación de la producción. Cada proyecto se desarrollará en un semestre y se orienta a desarrollar las competencias de gestión de procesos y ejecución de procesos.

La competencia, comprensión y aplicación de tecnologías se programa mediante unidades de aprendizaje y se desarrollan en forma paralela a los proyectos productivos de las dos opciones ocupacionales.

III. COMPETENCIAS

	COMPETENCIAS VI CICLO
GESTION DE PROCESOS	Gestiona procesos de estudio de mercado, diseño y planificación de la producción de bienes y servicios de las opciones ocupacionales carpintería metálica y computación e informática
EJECUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN	Ejecuta procesos básicos para la producción de bienes y servicios de las opciones ocupacionales carpintería metálica y computación e informática, considerando las normas de seguridad y control de la calidad, mediante proyectos sencillos
COMPRESIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGIAS	Comprende y aplica elementos y procesos básicos del diseño, principios tecnológicos de estructuras, máquinas simples y herramientas informáticas que se utilizan para la producción de un bien o servicio.
	Comprende y analiza las características del mercado local, regional y nacional y las habilidades y actitudes del emprendedor.

IV. VALORES Y ACTITUDES.

VALORES	ACTITUDES DE COMPORTAMIENTO	ACTITUDES ANTE EL ÁREA
RESPONSABILIDAD	- Llega a la hora indicada. - Contribuye con el orden y la higiene en el aula.	- Cumple con las normas de seguridad. Muestra disposición y responsabilidad para conservar el medio ambiente.
RESPECTO	- Cuida el patrimonio institucional - Es cortés en su trato.	- Respeta la diversidad cultural y lingüística
SOLIDARIDAD	- Muestra disposición cooperativa y democrática.	- Comparte con sus compañeros sus conocimientos, experiencias y materiales

LABORIOSIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas - Persiste a pesar de los errores - Hace más de lo que se le pide 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra disposición emprendedora. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar.
--------------	--	---

V. TEMA TRANSVERSAL.

	NOMBRE DEL TEMA TRANSVERSAL
Tema transversal N° 1	Educación para la cultura productiva y emprendedora.
Tema transversal N° 2	Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
Tema transversal N° 3	Educación para la salud y la calidad de vida
Tema transversal N° 4	Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental

VI. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

TÍTULO DE LA UNIDAD	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	CRONIGRAMA			
			I	II	III	IV
Proyecto de aprendizaje: "Creando videos turísticos de Ventanilla en Windows"	<p>GESTION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica servicios o productos de cómputo que requiere el mercado de Ventanilla - Reconoce el potencial turístico de Ventanilla para elaborar bienes informáticos sencillos. - Reconoce la función y forma de la Pc. para producción de productos informáticos sencillos. - Representa procesos y especificaciones técnicas para la producción de productos informáticos sencillos. - Representa el diagrama y flujo grama de operaciones de procesos para la elaboración de productos informáticos sencillos. - Formula el presupuesto para la elaboración de productos sencillos informáticos. - Organiza los espacios de trabajo y equipos del aula de computación e informática considerando normas de seguridad. - Representa bosquejo de presentación y embalaje del producto informático. - Ordena procesos básicos de comercialización de productos informáticos. - Organiza proceso de control de calidad en la elaboración de productos informáticos sencillos. - Realiza balance económico de la elaboración de productos informáticos. <p>EJECUCION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpreta croquis, flujo gramas y especificaciones técnicas para la elaboración de productos informáticos. - Opera máquinas, equipos y herramientas de cómputo para la elaboración de productos informáticos. - Diferencia materiales e insumos según características, calidad, costos, propiedades y usos para la elaboración de productos informáticos. - Opera computadoras mono usuario considerando normas de seguridad. - Gestiona entorno, archivos y carpetas de sistemas operativos en Pc. - Utiliza software aplicativo para elaboración de productos informáticos 	<p>Entorno Productivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Negocios de hardware y software. - Negocios On-line. - Tipos de producción y talleres de cómputo e informática - Potencial turístico de Ventanilla cultural, recreativo y ecológico. - La computadora: tipos y usos <p>Diseño del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - La computadora: funcionamiento, requerimientos mínimos para elaborar productos informáticos. - Especificaciones técnicas del producto informático. <p>Planificación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagrama de operaciones y procesos (DOP) - Presupuesto para productos informáticos.. - Aula de computación e informática: organización, tipos. - Instalaciones, equipos, mantenimiento y normas de seguridad. <p>Producción del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Órdenes de trabajo y lenguaje informático. - Especificaciones técnicas informáticas - Máquinas, equipos y herramientas de cómputo: hardware, principios de funcionamiento, tipos, mantenimiento preventivo. - Materiales e insumos: Software, características, costos y utilidades. - Computador mono usuario: Encender, apagar, reiniciar Pc, Uso de mouse Procesos y cuidados. - Sistema operativo: Escritorio, barras botones, áreas, iconos, ventanas - Archivos y carpetas: extensiones, tipos, medios de almacenamiento. - Software aplicativo Movie Maker: captura e importación de videos sonido e imágenes, procesos de edición de video casero y reproducción de video casero, grabación en CD-ROM. <p>Comercialización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y embalaje de productos informáticos. - Procesos básicos de la comercialización de los productos informáticos: promoción, publicidad y ventas. <p>Evaluación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Control de calidad: procesos básicos. - Balance económico. 	GRUPO DE TALLER "A"	GRUPO DE TALLER "B"		

<p>Proyecto de aprendizaje "Elaboramos puertas y ventanas de metal"</p>	<p>GESTION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de la opción ocupacional carpintería metálica. - Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de la opción ocupacional carpintería metálica. - Realiza procesos básicos de control de calidad. <p>EJECUCION DE PROCESOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interpreta dibujos de taller y especificaciones técnicas para la producción de proyectos de la opción ocupacional carpintería metálica. - Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos de la opción ocupacional carpintería metálica, considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller. - Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción de proyectos sencillos, de la opción ocupacional carpintería metálica, considerando las normas de seguridad y control de la calidad. 	<p>INICIACIÓN LABORAL</p> <p>Entorno productivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de la carpintería metálica en el entorno local y regional. - Recursos naturales y culturales potenciales para la actividad productiva metálica del entorno local y regional. Saberes populares de la zona que influyen en la actividad productiva. - Necesidades y problemas en la producción de productos de carpintería metálica en el entorno local y regional. <p>Diseño del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Función y/o funcionamiento de productos de carpintería metálica. - Análisis de productos similares y presentación comparativa de soluciones. - Dibujo de taller y/o especificación técnica de productos de carpintería metálica. <p>Planificación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diagrama de operaciones y procesos (DOP) para la producción de bienes. - Presupuesto para la producción de un bien. - El taller de carpintería metálica: organización, tipos, normas de seguridad. <p>Producción de artesanía textil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: (características, propiedades, usos, precios y almacenamiento). - Técnicas de elaboración de productos metálicos. - Herramientas, máquinas y equipos para la carpintería metálica: principios de funcionamiento, tipos, normas de seguridad. - Técnicas de elaboración y acabados: tendencias y preferencias de las demandas. - Tareas y operaciones básicas para la producción : diseño, trazado, soldadura, montaje <p>Comercialización del bien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procesos básicos de la comercialización de bienes: promoción, publicidad y ventas. <p>Evaluación de la producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación del proceso y del producto. 	<p>GRUPO DE TALLER "B"</p>	<p>GRUPO DE TALLER "A"</p>
---	--	--	----------------------------	----------------------------

<p>Unidad de aprendizaje: "Investigamos los principios y elementos del diseño"</p>	<p>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño. - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis 	<p>Diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseño: definición, importancia, relación con la creatividad, el arte y la artesanía. - Elementos básicos del diseño: punto, línea, plano, textura. - Motivos en el diseño: flora y fauna de Ventanilla - El diseño de los objetos en la época Prehispánica, iconografía. - Campos de aplicación empresarial del diseño: en el producto, en la comunicación del producto y en la imagen de la empresa. - Procesos generales del diseño: analítico, creativo y de formalización. - Instrumentos y materiales de dibujo. - Técnicas de dibujo: a mano alzada y con instrumentos. - Dibujo geométrico: líneas. - El boceto y el croquis. 				
<p>Unidad de aprendizaje: "Conocemos a los emprendedores"</p>	<p>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS.</p> <p>Comprende las características del mercado de consumo, el mercado laboral y las características del emprendedor.</p>	<p>Gestión empresarial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mercado Local: características, recursos y oportunidades de negocios. Ferias agropecuarias, el comercio en Ventanilla . <p>Emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roles que las personas desempeñan en las empresas. - Experiencias emprendedoras de generación de pequeñas empresas.: actividades productivas de los inmigrantes de Ventanilla - Características del empresario.: capacidades y actitudes del emprendedor - Chacas: ejemplo de emprendimiento 				
<p>Unidad de aprendizaje: "Aplicamos principios tecnológicos"</p>	<p>COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales y estructuras en la producción de bienes. 	<p>Recursos tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: naturales (madera, arcilla, algodón, cuero, etc.), transformados (metales, plásticos, vidrio, papel) y nuevos materiales (fibra de vidrio, sintéticos). Contaminación ambiental - Tecnología tradicional. - Estructuras: funciones, tipos, elementos (soportes o pilares, vigas, escuadras y tirantes) esfuerzos que soportan; tracción, compresión y flexión, triangulación. 				

Unidad de aprendizaje: "Reconocemos las habilidades sociales para el trabajo"	COMPRESIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS. Analiza y evalúa las habilidades sociales que se requieren para desempeñarse en una actividad laboral	Formación y orientación laboral - Mercado laboral: actividades laborales, profesionales y oportunidades de empleo. - Habilidades para el trabajo: habilidades sociales, Trabajo en equipo y las emociones en el trabajo.				
--	---	---	--	--	--	--

VII. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.

Para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje se utilizara las siguientes estrategias e materiales educativos:

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

- Método de proyectos.
- Método demostrativo.
- Estudio dirigido.
- Técnicas grupales.

MATERIALES EDUCATIVOS:

- Materiales para dibujo
- Materiales para los proyectos.
- Herramientas, máquinas y equipos de las opciones ocupacionales agropecuaria y artesanía textil.
- Kit de materiales Tecnológicos.
- Materiales para trabajo de taller

VIII. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN.

- La evaluación será permanente e integral.
- En cada unidad didáctica se evaluará los cuatro criterios de evaluación
 - Gestión de procesos.
 - Ejecución de procesos.
 - Comprensión y aplicación de tecnologías.
 - Actitud ante el área.
- La evaluación de cada unidad didáctica se planificará mediante matrices de evaluación
- La evaluación de los criterios se realizará mediante indicadores de evaluación.
- La evaluación de las actitudes ante el área será cualitativa y se realizara en una ficha de seguimiento de actitudes.

IX. BIBLIOGRAFÍA

UNIDADES DIDÁCTICAS

AREA EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO

DOCUMENTO DE TRABAJO

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01/ 1º

1. INFORMACIÓN GENERAL:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : de Ventanilla
 b) GRADO Y SECCION : secundaria
 c) AREA CURRICULAR : Educación para el trabajo
 d) OPCIÓN OCUPACIONAL : Computación e informática
 e) HORAS SEMANALES : 4 Horas académicas
 f) PROFESOR DEL AREA :

2. NOMBRE DEL PROYECTO: “*Creando videos turísticos de Ventanilla en Windows Xp*”

3. JUSTIFICACION.

Con la finalidad de desarrollar en los estudiantes del 1er grado de Educación Secundaria capacidades e intereses vocacionales para la opción ocupacional técnica de computación se realizará trabajos a través del proyecto “*Creando videos turísticos de Ventanilla en Windows Xp*” Al ejecutar el proyecto los estudiantes vivenciarán los procesos de investigación de mercado, diseño, planificación de la producción, elaboración de trabajos y tareas informáticas, exhibición - venta de los mismos y evaluación de los procesos y productos. Así mismo permitirá aplicar los aprendizajes y capacidades desarrolladas en otras áreas.

4. TEMA TRANSVERSAL.

	NOMBRE DEL TEMA TRANSVERSAL
Tema Transversal N°1	Educación para la cultura productiva y emprendedora

5. VALORES Y ACTITUDES

VALORES	ACTITUDES DE COMPORTAMIENTO	ACTITUDES ANTE EL ÁREA
RESPONSABILIDAD	- Llega a la hora indicada. - Contribuye con el orden y la higiene en el aula.	- Cumple con las normas de seguridad. - Muestra disposición y responsabilidad para conservar el medio ambiente.
RESPECTO	- Cuida el patrimonio institucional - Es cortés en su trato.	
SOLIDARIDAD	- Muestra disposición cooperativa y democrática.	
LABORIOSIDAD	- Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas - Persiste a pesar de los errores	- Muestra disposición emprendedora. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar.

6. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO.

Etapa del proyecto	Capacidades		Conocimientos	Actividad / estrategias	Duración	Articulación con otras áreas	Cronograma
							I bimestre
Entorno Productivo	<ul style="list-style-type: none"> Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows. 	Identifica servicios o productos de cómputo que requiere el mercado de Ventanilla.	<ul style="list-style-type: none"> La informática: posibilidades de negocios. Negocios On-line. Tipos de producción y talleres de cómputo e informática 	Búsqueda en internet posibilidades de negocio.	2 horas.	Ciencias Sociales	1° semana
		Reconoce el potencial turístico de Ventanilla para elaborar bienes informáticos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> Potencial turístico de Ventanilla cultural, recreativo y ecológico. 	Encuesta sobre potencial turístico a mostrar en Ventanilla.	2 horas.		
Diseño del bien	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación de la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows. 	Reconoce la función y forma de la Pc. para producción de videos turísticos de Ventanilla.	<ul style="list-style-type: none"> La computadora: funcionamiento, requerimientos mínimos para elaborar videos en Movie Maker. 	Elaboración de cuadro comparativo.	4 horas.	Ciencia, Tecnología y ambiente.	2° semana
		Representa procesos y especificaciones técnicas para la producción de videos.	<ul style="list-style-type: none"> Especificaciones técnicas del la estructura interna y externa de videos turísticos. 	Hoja de especificación técnica para la producción de Cd de video.	2 horas.		3° semana
		Representa el diagrama de operaciones y procesos para la elaboración de videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Diagrama de operaciones y procesos (DOP) para la producción de Cd de video turístico. 	Diagramar DOP de video turístico de Ventanilla.	2 horas.	Matemática	
Planificación de la producción	Formula el presupuesto para la elaboración y venta de videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Presupuesto para la producción de Cd de video turístico. 	Elaboración presupuesto para Cd de video turístico.	2 horas.	Ciencia, Tecnología y ambiente.		4° semana
	Organiza los espacios de trabajo y equipos del aula de computación e informática considerando normas de seguridad.	<ul style="list-style-type: none"> Aula de computación e informática: organización, tipos. Instalaciones, equipos, mantenimiento y normas de seguridad. 	Elaborar croquis y señalización de seguridad en el aula de informática.	2 horas.			
Ejecución de la producción	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona materiales e insumos para la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows considerando Interpretando diagramas y especificaciones técnicas. 	Interpreta croquis, flujo gramas y especificaciones técnicas para la elaboración de videos turísticos de Ventanilla.	<ul style="list-style-type: none"> Órdenes de trabajo y lenguaje informático en programa Movie Maker. 	Señalar y adecuar aula de informática según croquis. Hacer un listado de términos técnicos.	4 horas.	Comunicación	5° semana
		Reconoce máquinas, equipos y herramientas de cómputo para la elaboración de videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Computadoras, impresoras, reproductores, capturadores: principios de funcionamiento, tipos, usos y mantenimiento preventivo. 	Aplicación de fichas de características de hardware y software básicos para hacer videos caseros.	2 horas.	Ciencia, Tecnología y ambiente.	6° semana
		Diferencia materiales e insumos según características, calidad, costos, propiedades y usos para la elaboración de videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> Materiales e Insumos para crear video turístico: video, audio, imágenes, Cds. Software Movie Maker, características, costos y utilidades. 	Práctica sobre diversas extensiones de datos y su relación en los formatos más conocidos.	2 horas.	Ciencias Sociales	
	<ul style="list-style-type: none"> Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción videos turísticos en Movie Maker de Windows considerando las normas de seguridad y 	Opera computadoras mono usuario considerando normas de seguridad.	<ul style="list-style-type: none"> Computador mono usuario: Encender, apagar, reiniciar Pc, Uso de mouse Procesos y cuidados. 	Practica dirigida sobre manejo de Pc.	4 horas.	Ciencia, Tecnología y ambiente.	7° semana
							II bimestre
		Gestiona entorno, archivos y carpetas de sistemas operativos.	<ul style="list-style-type: none"> Sistema operativo: Escritorio, barras botones, áreas, iconos, ventanas Archivos y carpetas: extensiones, tipos, medios de almacenamiento. 	Practica dirigida sobre ventanas y su relación con el sistema operativo.	4 horas.		8° semana
			Práctica dirigida sobre manejo de archivos y carpetas.	4 horas.	9° semana		

	control de calidad.		<ul style="list-style-type: none"> • Movie maker: Captura e importación de insumos (video, sonido imágenes). 	Práctica dirigida captura e importación de videos, sonido e imágenes de dispositivos externos a Movie Maker.	4 horas.		10° semana
		Utiliza software Movie maker para elaboración de videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de edición, efectos y exportación de videos. 	Práctica dirigida sobre edición y exportación de videos.	4 horas.		11° semana
			<ul style="list-style-type: none"> • Prueba, reproducción y grabación de videos. 	Práctica sobre grabación de Cd de videos.	2 horas.		12° semana
Comercialización de la producción.	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y ejecuta procesos de comercialización de la producción de videos turísticos en Movie maker. 	Diseña presentación interna y embalaje del CD-ROM de video turístico.	<ul style="list-style-type: none"> • Cd de video turístico de Ventanilla: diseño, forma y color. 	Elaboración de bocetos e ideas para diseño de presentación de Cd. Turístico.	2 horas.	Arte	
		Ordena procesos básicos de comercialización de Videos turísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Promoción, publicidad y venta de Cd turístico de Ventanilla. 	Expo-venta de videos en el aula de computación e informática de zonas turísticas de Ventanilla.	4 horas.	Persona, familia y RR.HH	13° semana
Evaluación de la producción	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza procesos básicos de control de calidad. 	Organiza proceso de control de calidad en la elaboración de productos informáticos sencillos.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidados en la presentación de la estructura interna y externa. 	Práctica de control de calidad en los procesos de elaboración de cd. De video.	2 horas.		14° semana
		Realiza balance económico de la elaboración de productos informáticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Balance económico. 	Practica sobre balance sobre utilidades obtenidas en el proyecto videos turísticos de Ventanilla - Callao.	2 horas.	Matemática	

7. PRESUPUESTO.

Nº	DESCRIPCION	CANTIDAD UNIDADES	UNIDAD DE MEDIDA	COSTO UNITARIO (\$)	COSTO TOTAL (\$)
1	Papel Kuchet	12	hojas	0.30	05.00
2	Impresión de caratula de Cd- Rom.	12	impresiones	0.50	06.00
3	Cd-rom	12	80min	1.00	12.00
4	Quemado de CR-rom.	12	reproducciones	0.50	06.00
5	Otros (imprevistos)	-	-	-	03.00
Total costo de materiales del proyecto					32.00

8. EVALUACIÓN.

I BIMESTRE					
CRITERIO DE EVALUACIÓN		GESTIÓN DE PROCESOS			
Capacidad	Indicador	Peso	Puntaje	Reactivos	Instrumento
Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows.	Reconoce el potencial turístico de Ventanilla para elaborar videos mediante una encuesta.	25%	5	5(1)	Ficha de evaluación de encuesta
Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación de la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows XP.	Representa el diagrama de operaciones y procesos para la elaboración de videos turísticos.	25%	5	5(1)	Ficha de evaluación de DOP
	Organiza los espacios de trabajo y equipos del aula de computación e informática considerando normas de seguridad.	30%	6	2(3)	Ficha de escala de likert
	Formula el presupuesto para la elaboración y venta de videos turísticos.	20%	4	2(2)	Ficha de evaluación de presupuesto
TOTAL	(El calificativo final resulta de la sumatoria)	100%	20	14	

II BIMESTRE					
CRITERIO DE EVALUACIÓN		GESTIÓN DE PROCESOS			
Capacidad	Indicador	Peso	Puntaje	Reactivos	Instrumento
Organiza y ejecuta procesos de comercialización de la producción de videos turísticos en Movie maker.	Diseña presentación interna y embalaje del CD-ROM de video turístico.	25%	5	5(1)	Ficha de observación
	Ordena procesos básicos de comercialización de Videos turísticos.	30%	6	4(1) 2(1)	Ficha de observación
Realiza procesos básicos de control de calidad.	Organiza proceso de control de calidad en la elaboración de productos informáticos sencillos.	30%	6	2(3)	Ficha de escala
	Realiza balance económico de la elaboración de productos informáticos.	15%	3	1(3)	Ficha de evaluación de hoja de balance económico
TOTAL	(El calificativo final resulta del promedio)	100%	20	14	

I BIMESTRE					
CRITERIO DE EVALUACIÓN		EJECUCIÓN DE PROCESOS			
Capacidad	Indicador	Peso	Puntaje	Reactivos	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona materiales e insumos para la producción de videos turísticos en Movie Maker de Windows considerando Interpretando diagramas y especificaciones técnicas. • Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción videos turísticos en Movie Maker de Windows considerando las normas de seguridad y control de calidad. 	Reconoce máquinas, equipos y herramientas de cómputo para la elaboración de videos turísticos.	20%	4	2(2)	Cuadro de progresión
	Diferencia materiales e insumos según características, calidad, costos, propiedades y usos para la elaboración de videos turísticos.	20%	4	4(1)	
	Opera computadoras mono usuario considerando normas de seguridad.	60%	12	6(2)	

TOTAL	(El calificativo final resulta de la sumatoria)	100%	20	14	
--------------	---	-------------	-----------	-----------	--

II BIMESTRE					
CRITERIO DE EVALUACIÓN		EJECUCIÓN DE PROCESOS			
Capacidad	Indicador	Peso	Puntaje	Reactivos	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción videos turísticos en Movie Maker de Windows considerando las normas de seguridad y control de calidad. 	Gestiona entorno, archivos y carpetas de sistemas operativos.	30%	6	3(2)	Cuadro de progresión
	Utiliza software Movie maker para elaboración de videos turísticos.	70%	14	2(3) 4(2)	
TOTAL	(El calificativo final resulta de la sumatoria)	100%	20	9	

9. BIBLIOGRAFIA BASICA.

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01/-1º

1. INFORMACIÓN GENERAL:

- a) INSTITUCIÓN EDUCATIVA : _____
- b) GRADO Y SECCION : 1ro. secundaria
- c) AREA CURRICULAR : Educación para el trabajo
- d) HORAS SEMANALES : 2 Horas académicas
- e) PROFESOR DEL AREA : _____

2. **NOMBRE DE LA UNIDAD:** “Utilizando elementos y procesos básicos del diseño en mis dibujos”.

3. JUSTIFICACION.

La unidad de aprendizaje “Utilizando elementos y procesos básicos del diseño en mis dibujos” se orienta a desarrollar capacidades y conocimientos que permitan a los estudiantes identificar y aplicar los elementos, procesos y campos de aplicación del diseño, así mismo, orienta a desarrollar capacidades y conocimientos para representar gráficamente se bocetos y croquis aplicando técnicas de dibujo a mano alzada y con instrumentos.

4. TEMA TRANSVERSAL.

	NOMBRE DEL TEMA TRANSVERSAL
- - Tema transversal N° 1	- - Educación para la cultura productiva y emprendedora.

X. VALORES Y ACTITUDES

VALORES	ACTITUDES DE COMPORTAMIENTO	ACTITUDES ANTE EL ÁREA
RESPONSABILIDAD	- Llega a la hora indicada. - Contribuye con el orden y la higiene en el aula.	- Cumple con las normas de seguridad. - Muestra disposición y responsabilidad para conservar el medio ambiente.
RESPECTO	- Cuida el patrimonio institucional - Es cortés en su trato.	
SOLIDARIDAD	- Muestra disposición cooperativa y democrática.	
LABORIOSIDAD	- Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas - Persiste a pesar de los errores	- Muestra disposición emprendedora. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar.

5. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

Capacidad	Aprendizaje esperado	Actividad	Dur.	Cronograma									
				Primer bimestre (marzo, abril, mayo)									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño.	Analiza el concepto de diseño	En equipos de trabajo dialogan y elaboran un organizador visual sobre el concepto de diseño.	2										
	Identifica los elementos básicos del diseño.	Observan un objeto (mueble) y elaboran un organizador de información en el que describen los elementos básicos del diseño que se ha considerado en su composición: punto. Línea, plano y textura.	2										
	Identifica los motivos que utilizaron en el diseño de la artesanía local y regional.	Observan fotografías, artesanías y construcciones del entorno local y regional y elaboran un organizador de información en el que explicitan las los motivos e iconografías s que utilizan en su diseño.	2										
	Analiza el diseño de los objetos en la época prehispánica.	Organizados en equipos observan fotografías de la artesanía de diversas culturas prehispánicas y elaboran un cuadro comparativo de los elementos que utilizaron en el diseño Dibujan las figuras y formas que se utilizaran como elemento de ornamentación de los proyectos.	2										
	Identifica los campos de aplicación empresarial del diseño	Lectura individual de la hoja de información "campos de aplicación del diseño" Organizados en equipos de trabajo elaboran un organizador de información	2										
	Analiza los procesos básicos del diseño	En equipos de trabajo elaboran una lista de las actividades que se realizan para el diseño de un producto.	2										

Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis	Identifica y utiliza los instrumentos y materiales de dibujo	En equipos de trabajo elaboran un organizador de información de los materiales e instrumentos de dibujo en que señalan. Características, tipos, usos y las normas de seguridad.	2											
	Realiza trazos a mano alzada y con instrumentos	Elaboran trazos de líneas horizontales, verticales, oblicuas y curvas a mano alzada. Elaboran trazos de líneas horizontales, verticales y curvas con instrumento.	2											
	Realiza dibujos geométricos	Elaboran dibujos de figuras geométricas regulares e irregulares a mano alzada. Elaboran dibujos de figuras geométricas regulares con instrumento: triángulo, cuadrado, circunferencias	2											
	Realiza bocetos y croquis.	Elaboran bocetos y croquis bidimensionales y tridimensionales.	2											

6. EVALUACIÓN

	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS
Comprensión y aplicación de tecnologías	Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza el diseño de los objetos en la época prehispánica en cuadro comparativo. ▪ Identifica los elementos básicos del diseño: punto, línea, plano y textura de un objeto en un organizador en un organizador de información. ▪ Identifica los campos de aplicación empresarial del diseño en un organizador de información. 	Prueba escrita
	Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza dibujos geométricos considerando los tipos de línea y la uniformidad de trazo. ▪ Realiza bocetos y croquis del proyecto que está elaborando considerando las normas del dibujo de taller 	Ficha de cotejo
	ACTITUD FRENTE AL AREA		INSTRUMENTOS
Actitud ante el área.	<ul style="list-style-type: none"> - Cumple con las normas de seguridad. - Tiene disposición y confianza en sí mismo. - Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas. - Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar. - Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar. 		Ficha de seguimiento de actitudes

7. BIBLIOGRAFIA BASICA.

EVALUACIÓN

EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO

**DOCUMENTO DE TRABAJO
UGEL AREQUIPA SUR**

MATRIZ DE EVALUACIÓN

GESTIÓN DE PROCESOS

CAPACIDAD	INDICADOR	PUNTAJE	REACTIVOS	INSTRUMENTO
Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de la opción ocupacional carpintería metálica	Analiza las necesidades y problemas en la producción de puertas y ventanas metálicas en un organizador de información.	5	5(1)	Organizador de información
	Identifica los recursos naturales potenciales para la actividad de carpintería metálica en el entorno local y regional elaborando un inventario.	5	5(1)	Inventario
Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de la opción ocupacional de carpintería metálica.	Formula especificaciones técnicas para la elaboración de puertas y ventanas metálicas.	5	5(1)	Especificaciones técnicas
	Formula diagrama de operaciones y procesos para la producción de puertas y ventanas metálicas.	5	1(5)	Diagrama de operaciones y procesos

EJECUCIÓN DE PROCESOS

CAPACIDAD	INDICADOR	PESO	PUNTAJE	REACTIVOS	INSTRUMENT
Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos de la opción ocupacional de carpintería metálica considerando las especificaciones técnicas.	Identifica las características de las barras de metal en un organizador de información	20%	4	4(1)	Cuadro de progresión
	Identifica los tipos de metales y aleaciones para el trabajo de puertas y ventanas	20%	4	2(2)	
Realiza tareas y operaciones básicas de la opción ocupacional de carpintería metálica, considerando las normas de seguridad y control de la calidad.	Identifica los tipos de talleres y herramientas considerando sus características	20%	4	2(2)	
	Realiza procesos de armado y soldado de puertas y ventanas considerando las especificaciones técnicas.	40%	8	4(2)	
Puntaje total		100%	20	12	

COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN DE TECNOLOGÍAS

CAPACIDAD	INDICADOR	PESO	PUNTAJ	REACTIVOS	INSTRUMENTO
Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y elementos básicos del diseño.	Analiza el diseño de los objetos en la época prehispánica en cuadro comparativo.	20%	4	4(1)	Prueba escrita
	Identifica los elementos básicos del diseño: punto, línea, plano y textura de un objeto en un organizador de información.	40%	8	4(2)	
	Identifica los campos de aplicación empresarial del diseño en un organizador de información.	40%	8	4(2)	
Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis.	Realiza dibujos geométricos considerando, la forma, tipos de línea y la uniformidad de trazo.	60%	12	4(3)	Cuadro de cotejo
	Realiza bocetos y croquis del proyecto que está elaborando considerando las normas del dibujo de taller	40%	8	2(4)	

FICHA DE SEGUIMIENTO DE ACTITUDES ANTE EL ÁREA.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN					NOTA DEL CRITERIO
		Cumple con las normas de seguridad.	Tiene disposición y confianza en sí mismo.	Tiene voluntad y automotivación para el logro de sus metas.	Muestra autonomía para tomar decisiones y actuar.	Tiene disposición para trabajar cooperativamente y disposición para liderar.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

ESCALA GRÁFICA				
	UNA VEZ (1)	ALGUNAS VECES (2)	LA MAYORÍA DE VECES (3)	SIEMPRE (4)

FICHA DE SEGUIMIENTO DE ACTITUDES DEL COMPORTAMIENTO.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES DE EVALUACIÓN					OBSERVACIONES
		Llega a la hora indicada.	Contribuye con el orden y la higiene en el aula.	Cuida el patrimonio institucional	Es cortés en su trato.	Muestra disposición cooperativa y democrática.	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

ESCALA GRÁFICA				
	UNA VEZ (1)	ALGUNAS VECES (2)	LA MAYORÍA DE VECES (3)	SIEMPRE (4)

