



PROGRAMACIÓN ANUAL VIRTUAL AÑO ESCOLAR 2021

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : COLEGIO "ALGARROBOS"
1.2. NIVEL : I
1.3. CICLO DCN : III
1.4. ÁREA : Informática
1.5. AÑO : 2021
1.6. SECCION : A y B
1.7. LUGAR : Pimentel
1.8. DIRECTOR : Dr. Hugo Calienes Bedoya
1.9. SUB DIRECTOR : Mg. Manuel Vera Vera
1.10. COORDINADOR NIVEL : Mg. Víctor Burga
1.11. DOCENTE : Ing. Alexander Cisneros Figueroa

II. DESCRIPCIÓN GENERAL:

COMPETENCIA	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Nivel esperado al final del ciclo III Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando analiza y ejecuta procedimientos para elaborar o modificar objetos virtuales que representan y comunican vivencias en espacios virtuales adecuados a su edad, realizando intentos sucesivos hasta concretar su propósito.

III. ORGANIZACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

3.1. Unidades didácticas

UNIDAD DIDÁCTICA	TÍTULO DE LA UNIDAD	ENFOQUE TRANSVERSAL	VIRTUDES	PRODUCTO	DURACIÓN
					SEMANAS
01	Conoce su entorno virtual	Enfoque Ambiental	Justicia y solidaridad	Armable de computadora	13
02	Conoce el bloc de notas	Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura Superación personal	Cuento favorito	12
03	Conoce el editor de imágenes	Enfoque Intercultural	Respeto a la identidad cultural Justicia Dialogo intercultural.	Paisaje favorito	13

3.2. Competencias y capacidades

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	UNIDAD 01	UNIDAD 02	UNIDAD 03
INFORMÁTICA	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Personaliza entornos virtuales	X		
		Gestiona información del entorno virtual			
		Interactúa en entornos virtuales			
		Crea objetos virtuales		X	X

IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS E INSTRUMENTOS / RECURSOS TECNOLÓGICOS DE EVALUACIÓN DEL ÁREA:

AREA	ESTRATEGIAS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS/RECURSOS TECNOLÓGICOS
INFORMÁTICA	<ul style="list-style-type: none">• Estrategias de participación• Estrategias para indagar los saberes previos.	<ul style="list-style-type: none">• Diálogo, debate.• Lluvia de ideas• Intervención oral.• Infografías, fotohistorias, crucigramas.	<ul style="list-style-type: none">• Trabajos prácticos

V. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN VIRTUAL

La evaluación tiene como principal propósito el bienestar del estudiante y su desarrollo integral. Esta debe ser vista siempre como un proceso a través del cual se recopila y analiza información para conocer y valorar los avances y dificultades del estudiante en el desarrollo de sus competencias. Se espera que, sobre esta base, se tomen decisiones para la mejora continua de los procesos de aprendizaje y enseñanza. En tal sentido se requiere poner énfasis en promover procesos reflexivos y orientadores para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes, y de la práctica docente. La Resolución Viceministerial N° 094-2020-MINEDU, presenta disposiciones que en el contexto actual deben promoverse con especial fuerza:

- La evaluación se realiza teniendo como centro al estudiante y, por lo tanto, contribuye a su bienestar reforzando su autoestima.
- La determinación del nivel del logro de la competencia se realiza con base en evidencias de aprendizaje relevantes.
- La reflexión es un proceso clave para el desarrollo de competencias de los estudiantes.
- Algunas técnicas e instrumentos de evaluación que se podrían usar en este proceso en el área son:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
PRUEBAS VIRTUALES	Prácticas calificadas.
SITUACIONES ORALES	Registro auxiliar.

VI. MEDIOS VIRTUALES

MEDIOS VIRTUALES/ HERRAMIENTAS
<ul style="list-style-type: none">• Impresiones• Diapositivas• Laptop• Vídeo• Intranet• Correo electrónico

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.1. PARA EL DOCENTE

- www.aulaclie.es
- clickmanuales.com
- www.aulafacil.com

7.2. PARA EL ESTUDIANTE

- www.aulaclie.es
- clickmanuales.com
- www.aulafacil.com



FIRMA DEL DOCENTE