



SÍLABO

ÁREA: Currículo y Didáctica aplicados a la Computación e Informática I

I. DATOS GENERALES

1.1. Programa de estudios:	: Computación e Informática
1.2. Área:	: Currículo y Didáctica Aplicados a la Computación e Informática I
1.3. Semestre académico	: VI
1.4. Periodo Académico	: 2020 - II
1.5. Etapa:	: Formación Especializada
1.6. Créditos:	: 03
1.7. Horas semanales:	: 04
1.8. Fecha de inicio:	: 21 de setiembre de 2020
1.9. Fecha de término:	: 22 de enero de 2021
1.10. Formador	: Yulina Magali Espinoza Rivas
1.11. Email	: yespinoza@iespdavidsanchezinfante.edu.pe
1.12. Modalidad	: A distancia

II. FUNDAMENTACIÓN

El área de Currículo y Didáctica aplicados a la Computación e Informática es de carácter teórico y práctico, es parte de la formación Especializada de los estudiantes de la especialidad de Computación e Informática y tiene la finalidad de profundizar el conocimiento de la educación como proceso de desarrollo socio cultural que favorece el desarrollo de la dimensión personal, la capacidad de liderazgo y autonomía. Permite el desarrollo de las competencias necesarias para que los estudiantes realicen la programación de Computación e Informática del nivel nacional. Prepararlo en el manejo de métodos, técnicas de enseñanza – aprendizaje e instrumentos de evaluación de manera contextualizada teniendo en cuenta las teorías para construir nuevos conocimientos, los procesos de enseñanza y aprendizaje del área y su relación con las bases psicológicas del aprendizaje, el manejo de las actuales tendencias metodológicas.

De acuerdo al perfil del estudiante ; desde la Dimensión Personal se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación ; desde la Dimensión Profesional – Pedagógica selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos y desde la Dimensión Socio Comunitaria diseña , implementa , ejecuta y evalúa el Proyecto Interáreas de “ Guía de Estrategias Didácticas “ con los estudiantes del VI Semestre a partir de un diagnostico de forma creativa en el trabajo en equipo.

El desarrollo consistirá en la creación de cartel de contenidos de Computación e Informática del nivel primaria y el manejo de documentos de gestión de aula de largo, mediano y corto plazo y además el manejo de estrategias metodológicas y la elaboración de recursos educativos multimedia contextualizados para el nivel Educación Inicial de la EBR, técnicas, instrumentos, criterios e indicadores de logro propios del III, IV y V ciclos, para su autoformación

III. PROYECTO DE PROGRAMA DE ESTUDIOS.

TEMA TRANSVERSAL DE LA IESPP " DAVID SANCHEZ INFANTE"	PROYECTO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO DE COMPUTACION E INFORMATICA
"Cuidamos y conservamos el ambiente social y natural de manera saludable y sostenible."	"Trabajos Académicos en un mundo sin papel"

IV. DESEMPEÑOS:

4.1. Del Marco del Buen Desempeño Docente

N°	Desempeños
05	Selecciona los contenidos de la enseñanza en función de los aprendizajes fundamentales que el currículo nacional, la escuela y la comunidad buscan Desarrollar en los estudiantes.
10	Diseña la secuencia y estructura de las sesiones de aprendizaje en coherencia Con los logros de aprendizaje esperados y distribuye adecuadamente el tiempo.
18	Controla permanentemente la ejecución de su programación observando su nivel de impacto tanto en el interés de los estudiantes como en sus aprendizajes, introduciendo cambios oportunos con apertura y flexibilidad para adecuarse a situaciones imprevistas
20	Constata que todos los estudiantes comprenden los propósitos de la sesión de aprendizaje y las expectativas de desempeño y progreso.
21	Desarrolla, cuando corresponda, contenidos teóricos y disciplinares de manera actualizada, rigurosa y comprensible para todos los estudiantes.
22	Desarrolla estrategias pedagógicas y actividades de aprendizaje que promueven el pensamiento crítico y creativo en sus estudiantes y que los motivan a aprender.

V. VALORES INSTITUCIONALES

VALORES	ACTITUDES
Compromiso Responsabilidad Solidaridad Honestidad Respeto	Se identifica y asume roles Institucionales. Cumple con sus deberes en la institución educativa y en la comunidad. Practica y fomenta la ayuda mutua y el compañerismo. Demuestra transparencia en su comunicación y en su actuación. Considera a sus semejantes en su dignidad.

VI. MATRIZ ORGANIZATIVA DEL PERFIL DEL EGRESADO

DIMENSIÓN	COMPETENCIA GLOBAL	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIO DE DESEMPEÑO
PERSONAL	1.Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la dignidad humana.	1.2 Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y dar respuestas pertinentes a las exigencias de Su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	1.2.5. Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación en el nivel inicial.

<p style="text-align: center;">PROFESIONAL PEDAGÓGICA</p>	<p>2. Investiga, planifica, ejecuta y evalúa experiencias educativas, aplicando los fundamentos teórico metodológicos vigentes en su carrera con responsabilidad, para responder a las demandas del contexto contribuir a la formación integral del ser humano y a las demandas del contexto.</p>	<p>2.3 Desarrolla procesos pedagógicos fundamentados en la teoría y la experiencia educativa, considerando la interdisciplinariedad e interculturalidad para atender las necesidades y demandas del entorno.</p>	<p>2.3.2. Selecciona y diseña creativamente carteles de contenidos, programación curricular y/o recursos educativos en función a los aprendizajes previstos a las características en los alumnos de educación inicial.</p>
<p style="text-align: center;">SOCIO- COMUNITARIA</p>	<p>3. Actúa como agente social, con respeto y valoración por la pluralidad lingüística y de cosmovisiones, para aprehender significativamente la cultura, gestionar proyectos institucionales y comunitarios, a fin de elevar la calidad de vida desde el enfoque de desarrollo humano.</p>	<p>3.3 Desarrolla proyectos comunitarios en alianza con diferentes instituciones gubernamentales y de la sociedad civil, a fin de incentivar la responsabilidad social, potenciar las posibilidades y oportunidades de equidad e inclusión social y de esta manera contribuir a mejorar la calidad de vida de la población con la que se vincula.</p>	<p>3.3.2. Diseña, implementa, ejecuta y evalúa el Proyecto interareas de "Guía de Estrategias Didácticas" con los estudiantes del nivel inicial partir de un diagnóstico de forma creativa en el trabajo en equipo.</p>

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES, TEMPORALIZACIÓN		CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES/ ACTITUDES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	RECURSOS TIC/ ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES/ PRODUCTOS ACADEMICOS
SESIÓN	SEMANA/Fecha						
Sesion1: Introducción al área: Aplicando las herramientas virtuales	Semana 1 21 de setiembre	DIMENSIÓN PERSONAL 1.2.5. Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra capacidad de escucha, tolerancia y respeto frente a las distintas ideas del área ▪ Analizan los organizadores del área y competencias de los ciclos III, IV y V nivel primario y presenta la información en organizadores visuales. ▪ Elabora el cartel de contenidos de Computación e Informática del nivel de primario, exponiendo su contenido estructural. ▪ Elabora y presenta Programación curricular Anual, unidades didácticas y sesiones de aprendizaje de manera contextualizada. ▪ Presenta el desarrollo de sus actividades aplicando principios de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de apreciaciones de resultados (6). -Organizadores de la información (03) - Mapa conceptual (10) - Autoevaluación -Rubrica de evaluación (20) - Cuestionario (16) -Rubrica de evaluación (20) 	<ul style="list-style-type: none"> Introducción general al área ▪ familiarización de la Plataforma y otras herramientas digitales ▪ Organizadores del área y competencias de los ciclos III, IV y V de nivel inicial. ▪ Creación del cartel de contenidos de Computación e Informática nivel primario. ▪ Elaboración: -Programación curricular anual diversificada. ▪ Evaluación Curricular. ▪ Unidades didácticas aprendizaje ▪ Programación modular multigrado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda de información en el DCBN. ▪ Estudio de casos ▪ Aprendizajes Basados en la Investigación (ABI) ▪ Empleo del PPT ▪ Tarea ▪ Empleo del PPT ▪ Links de contenidos de carteles ▪ Empleo del PPT ▪ Trabajo colaborativo ▪ Cuestionario ▪ Tareas Colaborativas. ▪ Empleo de organizadores TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Silabo Tarea • Organizador grafico Resumen en digital. Tarea • Mapa conceptual sobre contenidos de computación e Informática Tarea • Programación curricular de aula en digital • Evaluación de Procesos Tarea Unidades didácticas (U.A., y Módulo) para el III, IV y V ciclo de la EBR.
Sesion2: Analizamos los Organizadores con respecto al área	Semana 2 y 3 28 de setiembre 05 de octubre						
Sesion3: Elabora la creación de carteles	Semana 4 y 5 12 y 19 de octubre						
Sesion4: Elabora una programación anual	Semana 6 y 7 26 de octubre 02 de noviembre						
Sesion5: Participa en unidades didácticas de aprendizaje	Semana 8 09 de noviembre Semana 9,10 y11 16,23 y 30 de noviembre						

<p>Sesion6: Reconoce las técnicas y estrategias</p> <p>Sesion7: Aplica sesiones de aprendizaje</p> <p>Sesion8: Utiliza recursos y materiales</p> <p>Sesion9: Conocemos la evaluación y técnicas de aprendizaje.</p>	<p>Semana 12 07 de diciembre</p> <p>Semana 13 y 14 14 y 21 de diciembre</p> <p>Semana 15 28 de diciembre</p> <p>Semana 16 04 de enero</p> <p>Semana 17 y 18 11 y 18 de enero</p>	<p>DIMENSIÓN SOCIO COMUNITARIA 3.3.2. Diseña, implementa, ejecuta y evalúa el Proyecto interáreas de “Guía de Estrategias Didácticas” con los estudiantes del VI semestre a partir de un diagnóstico de forma creativa en el trabajo en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maneja métodos, técnicas y estrategia de enseñanza y aprendizaje en la planificación de la sesión de aprendizaje. ▪ Elabora recursos didácticos educativos para el nivel primario en un software educativo. ▪ Maneja técnicas de evaluación y elabora instrumentos de evaluación establecidos criterios e indicadores de logro propio del III, IV y V ciclo de la EBR. ▪ Presenta un video de una sesión de aprendizaje. 	<p>-Rubrica de evaluación (20)</p> <p>-Rubrica de evaluación (20)</p> <p>- Cuestionario (16)</p> <p>-Organizadores de la información (03)</p> <p>Rubrica de evaluación (20)</p> <p>-Coevaluación -Producto Final (9) -Portafolio (17)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metodologías: -Métodos Técnicas Estrategias ▪ Sesiones de aprendizaje. ▪ Evaluación Curricular ▪ Recursos y materiales de acuerdo a los contenidos: selección de material educativo de acuerdo para el nivel Primaria. ▪ Evaluación de los aprendizajes: técnicas e instrumentos, criterios e indicadores de logro propios del III, IV y V ciclos. ▪ Evaluación de su producto final. 	<p>Audio videoconferencia o</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tareas colaborativas. ▪ Videos ▪ Empleo del PPT y PDF ▪ Evaluación de Procesos ▪ Links de Lecturas ▪ Tarea de lecturas ▪ Tarea Colaborativa. 	<p>Sesiones de aprendizaje significativo para el nivel primario (III, IV y V ciclo EBR)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta en Ppt una Sesión de aprendizaje • Cuestionario • Organizadores gráficos • Cuadro de resumen en digital. • Producto final • Reporta Portafolio en digital.
---	---	--	---	---	--	--	---

VII. METODOLOGÍA

La metodología a emplear en la presente área y de acuerdo a la modalidad **A Distancia** que se asume, será de carácter teórica y práctica; privilegiando el aprendizaje de los alumnos, promoviendo su participación mediante el **Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)**, éstas y otras estrategias pedagógicas serán las interactivas y Una herramienta esencial para lograr lo mencionado es la plataforma virtual, por correo electrónico, a través de las redes sociales como Facebook, WhatsApp y Zoom Uso del portafolio como instrumento de aprendizaje en digital

IX. EVALUACIÓN

Los pesos considerados en el sistema de evaluación para ser aplicados en los **DCBN (MINEDU-DESP-AFID-2010)**, son los siguientes:

- Producto de proceso 25%
 - Autoevaluación y Coevaluación 15%
 - Producto final 35%
 - Portafolio final integrado 25%
- La nota mínima de aprobación es de 11 que puede resultar inclusive del redondeo de la nota 10.5 en el promedio general.
 - Todo estudiante debe participar al 95% de las actividades programadas en la plataforma virtual.

X. FUENTES DE INFORMACIÓN ACTUALIZADAS EN CONCORDANCIA CON LOS AVANCES DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS O ESPECIALIDAD

10.1. Bibliografía obligatoria para el estudiante

- CALERO, M., (1999) "*Estrategias de Educación Constructivista*" ED. San Marcos.
- MELLO, I., (1974) "*El Proceso Didáctico*" Editorial KAPELUSZ,
- DIAZ, R., (1972) "*Desarrollo pedagógico practico*" Editorial.

10.2. Bibliografía para el docente

- Ministerio de Educación (2017) *Diseño Curricular Nacional*
- <https://youtu.be/NqZ25dtUeFM>
- <https://es.slideshare.net/RogerGmezVicente/computacin-e-informtica-91878616>
- ecov.edu.co/documentos/plan_de_area_informatica_iecov.pdf

San Pedro de Lloc, setiembre de 2020



Mg. Yulina M. Espinoza Rivas
DOCENTE

Mg. Yulina M. Espinoza Rivas
Docente



Alumno: Ever Yamunaque Ríos
Delegado de aula



Mg. Eliodoro Martínez Suárez
Jefe de Unidad Académica del IESPP "DSI"

Lic. Eliodoro Martínez Suarez
Jefe de Unidad Académica



Prof. Wilmer Chachaima Vásquez
Jefe del Programa de Estudio de "Computación e Informática"

Prof. Wilmer Chachaima Vásquez
Jefe de Programa