



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“DAVID SÁNCHEZ INFANTE”

San Pedro de Lloc – Pacasmayo – La Libertad

PROGRAMA DE ESTUDIOS: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

“Año de la Universalización de la Salud”

SÍLABO

ÁREA: Currículo y Didáctica aplicados a la computación e informática III

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Programa de estudios: : Computación e Informática
- 1.2. Área: : Currículo y Didáctica aplicados a la computación e informática III
- 1.3. Semestre académico : VIII
- 1.4. Periodo Académico : 2020 - II
- 1.5. Etapa: : Formación Especializada
- 1.6. Créditos: : 3
- 1.7. Horas semanales: : 4
- 1.8. Fecha de inicio: : 21 de setiembre de 2020
- 1.9. Fecha de término: : 22 de enero de 2020
- 1.10. Formador : Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas.
- 1.11. Email : yespinoza@iespdavidsanchezinfante.edu.pe
- 1.12. Manual : 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 del área Educación para el trabajo – Computación e Informática de VI ciclo de educación secundaria. 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 enseñanzas y aprendizajes 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 diseñada, implementa, ejecutada y evalúa la programación del módulo “Opción ocupacional computación e informática” con los estudiantes del VIII semestre a partir de un diagnóstico de forma creativa en el trabajo en equipo.

El desarrollo de contenidos que se proponen para esta área servirá para desarrollar en los estudiantes la creación de cartel de contenidos de Computación e Informática como opción ocupacional, en el VII ciclo de educación secundaria 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 Secundaria de la EBR, técnicas, instrumentos, criterios e indicadores de logros propios del VI ciclo, 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
04	Elabora la programación curricular analizando con sus compañeros el plan más pertinente a la realidad de su aula, articulando de manera coherente los aprendizajes que se promueven, las características de los estudiantes y las estrategias y medios seleccionados.
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.
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 motiven 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 human	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 análisis del sistema educativo peruano y su estructura como proceso de autoformación.

<p style="text-align: center;">PROFESIONAL PEDAGÓGICA</p>	<p>2. Investiga, planifica, ejecuta y evalúa experiencias educativas, aplicando los fundamentos teórico metodológico vigente 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>2.1. Domina teorías y contenidos básicos, los investiga y contextualiza con pertinencia en su tarea docente, dando sustento teórico al ejercicio profesional.</p>	<p>2.1.2. Maneja con idoneidad los acuerdos y convenios nacionales, instrumentos de política curricular, criterios de organización y creación de cartel de contenidos de computación e informática</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>3.1 Interactúa con otros actores educativos de manera armónica, constructiva, crítica y reflexiva generando acciones que impulsen el desarrollo institucional.</p>	<p>3.1.1. Propicia un clima de respeto y de sinergias en la interacción con otros actores socioeducativos para desarrollar el proyecto integrador y fortalecer la gestión institucional.</p>

VII. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES, TEMPORALIZACIÓN		CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES/ ACTITUDES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	RECURSOS TIC/ ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES/ PRODUCTOS ACADEMICOS
SESIÓN	SEMANA/Fecha						
<p>Sesion1: Introducción al área Aplicando las herramientas virtuales Organizando ideas sobre el área</p> <p>Sesion4: Analizamos los Organizadores con respecto al área</p> <p>Sesion5: Elabora la creación de carteles</p> <p>Sesion6: Elabora una programación anual</p>	<p>Semana 1 21 de setiembre</p> <p>Semana 2 y 3 28 de setiembre 05 de octubre</p> <p>Semana 4 y 5 12 y 19 de octubre</p> <p>Semana 6 y 7 26 de octubre 02 de noviembre</p> <p>Semana 8 09 de noviembre</p> <p>Semana 9,10 y 11 16,23 y 30 de noviembre</p>	<p>DIMENSIÓN PERSONAL 1.2.5. Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación.</p> <p>DIMENSIÓN PROFESIONAL PEDAGÓGICO 2.3.2. Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra capacidad de escucha, tolerancia y respeto frente a las distintas ideas del área ▪ Conoce las competencias del nivel secundario y los plasmas en su diario de aprendizaje. ▪ Conoce la competencia transversal de su especialidad y lo plasma en su diario de aprendizaje. ▪ Describe los contenidos para Computación e Informática del nivel secundario en un ppt ▪ Elabora un cartel de contenidos para el nivel secundario ▪ Diseña la estructura de una programación anual en su diario de aprendizaje ▪ Diseña una estructura de unidades de aprendizaje en su diario. ▪ Elabora una unidad de aprendizaje utilizando el procesador de textos. ▪ Identifica los momentos 	<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) -Rubrica de evaluación (20) 	<p>Introducción general al área</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ familiarización de la Plataforma y otras herramientas digitales. ▪ Organizadores del área y competencias del ciclo VII en el nivel secundaria en el que estudiante realiza la práctica. ▪ Creación del cartel de contenidos de Computación e Informática del VII nivel de secundaria. ▪ Elaboración: -Programación curricular anual diversificada. ▪ Evaluación Curricular. ▪ Unidades didácticas: unidades de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudio de casos (Aprendizajes) ▪ Búsqueda de información en el DCBN. Basados en la Investigación (ABI) ▪ Empleo del PPT ▪ Tarea ▪ Empleo del PPT ▪ Links de contenidos de carteles ▪ Empleo del PPT ▪ Trabajo colaborativo ▪ Evaluación de Procesos ▪ Tareas Colaborativas. ▪ Empleo de organizadores TIC. Audio o videoconferencia 	<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. • Cuestionario Tarea • Unidades didácticas (U.A., y Módulo) para el VII ciclo de la EBR.

<p>Sesion7: Participa en sesiones de aprendizaje</p> <p>Sesion8: Utiliza recursos y materiales</p> <p>Sesion9: Conocemos la evaluación y técnicas.</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 VIII semestre a partir de un diagnóstico de forma creativa en el trabajo en equipo.</p>	<p>de una sesión de aprendizaje planteada por el docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoce los procesos de aprendizaje en una sesión de aprendizaje. Conoce que es una metodología utilizando la información proporcionada del docente. ▪ Identifica métodos de enseñanza en una sesión de aprendizaje ▪ Utiliza técnicas de enseñanza cuando realiza una sesión de aprendizaje. ▪ Conoce y elabora materiales para el uso de las tecnologías. ▪ Elabora un juego 	<p>-Organizadores de la información (03)</p> <p>-Cuestionario (16)</p> <p>-Coevaluación</p> <p>-Portafolio (17) - Producto Final (9)</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 VII nivel de secundaria. ▪ Evaluación de los aprendizajes: técnicas e instrumentos, criterios e indicadores de logro propios del VII nivel ▪ Evaluación de su producto final. 	<p>Empleo del PPT y PDF</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Links de Lecturas ▪ Tarea de lecturas ▪ Evaluaciones de Procesos. ▪ Tarea Colaborativa. ▪ Tarea Colaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje significativo para educación Secundaria VII nivel EBR) • Ejecuta en Ppt una Sesión de aprendizaje • Cuestionario • Organizadores gráficos • Cuadro de resumen en digital. • Producto final • Reporta Portafolio en digital.
---	---	--	---	--	---	--	---

VIII. 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, zoom ,WhatsApp y 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.
- DINFOCAD. (2001) *Fascículo Autoinstructivo de Educación para el trabajo*
- MELLO, I., (1974) “El Proceso Didáctico” Editorial KAPELUSZ,
- DIAZ, R., (1972) “Desarrollo pedagógico practico” Editorial.

10.2 Bibliografía para el docente

- Ministerio de Educación (2016) *Diseño Curricular Nacional*
- <https://youtu.be/NqZ25dtUeFM>
- <http://informatica.desecundaria.com/>
- <https://www.oas.org/ext/es/desarrollo/recursos-educacion-docente/Practicas-de-Ensenanza>
- <https://didactica.wordpress.com/d/>

San Pedro de Lloc, setiembre de 2020



Mg. Yulina M. Espinoza Rivas
DOCENTE

Mg. Yulina M. Espinoza Rivas
Docente



Alumna: Daniela Antuane Torres Rivera
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