

# PLANIFICACIÓN ANUAL 2026

## EPT – COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

### 4TO AÑO DE SECUNDARIA



#### 1. Datos informativos de la Institución Educativa

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN:	UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL:	INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	ÁREA:	CICLO:
AREQUIPA	CONDESUYOS	JORGE BASADRE	EDUCACION PARA EL TRABAJO	VII
NIVEL:	GRADO Y SECCIÓN:	DOCENTE:	COORDINADOR PEDAGÓGICO:	DIRECTOR(A):
SECUNDARIA	4to	Prof. DANTE SARAVALA VALLE	Prof. Lucy Quispe Quispe	Lic. Leonardo Concha Rosas

#### 2. Descripción de área.

El área de **Educación para el trabajo** para el 4to año de secundaria está diseñada para profundizar en el uso de herramientas informáticas fundamentales que permitirán a los estudiantes desarrollar **habilidades intermedias** en el manejo de **sistemas operativos, procesadores de texto, hojas de cálculo y programación**. Durante esta unidad, se enfocarán en el desarrollo de competencias que los capaciten para organizar, procesar y compartir información de manera eficiente, con un enfoque en la productividad y la resolución de problemas mediante el uso de la tecnología. En esta etapa, los estudiantes trabajarán con herramientas y funciones de Windows que les permitirán manejar el sistema operativo de forma más avanzada. Aprenderán a gestionar sus archivos y programas, configurar opciones avanzadas y optimizar su flujo de trabajo utilizando las capacidades del Explorador de Windows. Además, el uso de Microsoft Word se profundizará hacia funciones intermedias, como la creación de documentos con un formato más complejo, la inserción de elementos gráficos y la colaboración en documentos. En Microsoft Excel, los estudiantes aprenderán a manejar funciones intermedias y a realizar análisis más profundos de datos, aplicando herramientas como gráficos, tablas dinámicas y fórmulas avanzadas. Finalmente, Scratch se abordará a un nivel intermedio, permitiendo a los estudiantes crear programas más complejos, interactivos y dinámicos mediante la programación de scripts y el diseño de juegos. Este enfoque intermedio está orientado a proporcionar a los estudiantes las competencias necesarias para resolver problemas prácticos, optimizar

su desempeño en proyectos personales y académicos, y fomentar el pensamiento lógico y la creatividad a través de la programación. A lo largo de la unidad, se buscará que los estudiantes apliquen estos conocimientos en proyectos prácticos, trabajando en equipo y desarrollando proyectos que puedan compartir con sus compañeros y en su entorno.

### Competencias, capacidades y estándares de aprendizaje del área de educación para el trabajo

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
<b>GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crea propuestas de valor.</li> <li>2. Aplica habilidades técnicas.</li> <li>3. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</li> <li>4. Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos.</li> <li>2. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará</li> <li>3. trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos.</li> <li>4. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investiga en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, reconoce patrones entre los factores que originan la necesidad o problema identificado, integrando información recogida en entrevistas grupales y fuentes estadísticas y teóricas; a partir de esto estructura un grupo de usuarios que se ve afectado por ello usando muestreo estratificado. Diseña alternativas de soluciones creativas e innovadoras, las representa a través de prototipos y las redefine integrando comentarios de posibles usuarios y optimizando la relación inversión – beneficio y la maximización de resultados sociales y ambientales; considerando aspectos éticos y sociales Administra los insumos y materiales que requiere para elaborar la propuesta de valor y programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor, integrando alternativas de solución ante escenarios complejos o situaciones imprevistas.</li> <li>2. Combina las habilidades técnicas más pertinentes para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</li> <li>3. Coordina las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus prioridades y objetivos; acompaña y potencia el desempeño de sus compañeros, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.</li> <li>4. Establece indicadores y elabora instrumentos de recojo de información que le permitan evaluar los procesos y resultados de su proyecto; sistematiza la información que recoge y analiza el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y</li> </ol>

		producto o servicio y la eficiencia de procesos.	los beneficios sociales y ambientales generados e incorpora mejoras para aumentar la sostenibilidad de su proyecto en el tiempo.
--	--	--	--

### 3. Calendarización

1. Año académico : 2026
2. Inicio : 16 de marzo
3. Término : 31 de diciembre
4. Semanas Lectivas : 36 semanas
5. Semanas de gestión : 08 semanas
6. Bimestre : 4 bimestres
7. Horas semanales : 4 horas semanales

BIMESTRES	I SEMANA DE GESTIÓN	I BIMESTRE		II SEMANA DE GESTIÓN	II BIMESTRE		III SEMANA DE GESTIÓN	III BIMESTRE		IV SEMANA DE GESTIÓN	IV BIMESTRE		V SEMANA DE GESTIÓN
		UNIDAD 01	UNIDAD 02		UNIDAD 03	UNIDAD 04		UNIDAD 05	UNIDAD 06		UNIDAD 07	UNIDAD 08	
DURACIÓN	Del 02 de marzo al 13 de marzo	Del 16 de marzo al 17 de abril	Del 20 de abril al 15 de mayo	Del 18 de mayo al 22 de mayo	Del 25 de mayo al 19 de junio	Del 22 de junio al 24 de julio	Del 27 de Julio al 07 de agosto	Del 10 de agosto al 04 de setiembre	Del 07 de setiembre al 09 de octubre	Del 12 de octubre al 16 de octubre	Del 19 de octubre al 20 de noviembre	Del 23 de noviembre al 18 de diciembre	Del 21 de diciembre al 31 de diciembre
SEMANAS	2 semanas	5 semanas	4 semanas	1 semana	4 semanas	5 semanas	2 semanas	4 semanas	5 semanas	1 semana	5 semanas	4 semanas	2 semanas

#### 4. Resultado de la evaluación diagnóstica

Descripción del resultado de evaluación de diagnóstica	Necesidades de aprendizajes
<p>Los resultados de la Evaluación Diagnóstica muestran que los estudiantes están en los siguientes niveles de logro:</p> <p>AD = 0%</p> <p>A = 0%</p> <p>B = 75%</p> <p>C = 25%</p> <p><b>Bajo Desempeño (75%):</b> Más de la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel "<b>Proceso</b>", lo que indica que, aunque poseen algunos conocimientos, les cuesta utilizar de manera efectiva las herramientas tecnológicas a un nivel intermedio. Esto sugiere dificultades en el manejo del <b>Explorador de Windows</b>, las funciones más complejas de <b>Microsoft Word</b>, el uso de <b>Excel intermedio</b> (como gráficos y tablas dinámicas), y los aspectos más avanzados de <b>Scratch</b> (como programación y animaciones interactivas).</p> <p><b>Desempeño Deficiente (25%):</b> Un porcentaje significativo de estudiantes está en el nivel "<b>Inicio</b>", lo que implica que tienen problemas más marcados con las herramientas tecnológicas. Podrían no entender los conceptos más básicos de <b>gestión de archivos</b> y el <b>uso eficiente de las herramientas de productividad</b>. Además, pueden tener dificultades para trabajar con las <b>funciones intermedias de Word y Excel</b>, así como con la <b>programación básica en Scratch</b>.</p>	<p>Se evidencia la necesidad de fortalecer los conocimientos básicos e intermedios en el uso de tecnologías. Si bien los estudiantes cuentan con algunas bases, es importante reforzar aspectos clave como la gestión avanzada de archivos en Windows, el uso de funciones más complejas en Word y Excel, así como la lógica de programación en Scratch.</p> <p>En este contexto, resulta fundamental adoptar un enfoque práctico y aplicado, especialmente para aquellos estudiantes con niveles de desempeño bajo. Para ello, se recomienda implementar actividades de refuerzo y ejercicios progresivos que permitan aplicar los conocimientos adquiridos, iniciando con tareas sencillas y avanzando gradualmente hacia proyectos de mayor complejidad.</p> <p>Asimismo, es necesario promover el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, particularmente en el ámbito de la programación. La realización de proyectos interactivos permitirá a los estudiantes consolidar sus habilidades en Scratch y comprender de manera más clara la estructura del código.</p> <p>Finalmente, se propone trabajar bajo un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, mediante la elaboración de productos como documentos interactivos, hojas de cálculo dinámicas y juegos educativos. Esto permitirá que los estudiantes practiquen y afiancen sus competencias intermedias de manera significativa en cada área.</p>

COMPETENCIAS A EVALUAR UN TOTAL DE 12 ESTUDIANTES	EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA (INICIO)					
	INICIO	%	PROCESO	%	LOGRADO	%
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	2	25	6	75	0	0

## 5. Organización de las unidades

Distribución de las unidades	Unidad 01	Unidad 02	Unidad 03	Unidad 04	Unidad 05	Unidad 06	Unidad 07	Unidad 08
Nombres de las unidades	Organizamos y gestionamos archivos de manera avanzada con el Explorador de Windows							
Campo temático:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación diagnóstica</li> <li>Explorador de Windows: organización eficiente</li> <li>Herramientas avanzadas de búsqueda y recorte de archivos</li> <li>Gestión de archivos y carpetas por proyectos</li> </ul>							
Competencias:	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.							

<b>Semanas</b>	5 semanas							
<b>Producto de unidad</b>	Portafolio digital avanzado: Con carpetas, subcarpetas organizadas por proyectos.							

## 6. Situaciones significativas

N°	UNIDAD	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	PRODUCTO DE UNIDAD	FECHA	I B	II B	III B	IV B
1	Organizamos y gestionamos archivos de manera avanzada con el Explorador de Windows	<p>En un contexto cada vez más digitalizado, la adecuada gestión de archivos y carpetas se ha convertido en una habilidad fundamental tanto en el ámbito educativo como en el profesional. En ese sentido, se plantea la siguiente situación: un estudiante asume el rol de asistente en un proyecto de diseño gráfico, donde se le encarga organizar diversos archivos relacionados con un trabajo, como documentos, imágenes y videos. Además, deberá compartir esta información con su equipo, asegurando que todos puedan acceder a ella de manera rápida y eficiente.</p> <p>Para cumplir con esta responsabilidad, será necesario organizar los archivos de forma adecuada, creando una estructura lógica de carpetas que facilite la gestión del proyecto. Asimismo, se requerirá el uso de herramientas avanzadas del Explorador de Windows, como la búsqueda eficiente de archivos, la organización de recursos visuales y el manejo de funciones que optimicen el trabajo con la información. De igual manera, se considerará la instalación de programas que permitan coordinar y mejorar el trabajo colaborativo.</p>	Portafolio digital avanzado: Con carpetas, subcarpetas organizadas por proyectos, incluyendo herramientas de recorte y programas instalados	05 SEMANAS 16/03/26 AL 17/04/26	x			





	grupo, apoyando en tareas digitales cuando otros tienen dificultades.								
<b>Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad</b>	<b>Respeto por las diferencias individuales</b> Acepta y valora a sus compañeros sin burlas ni discriminación, reconociendo que cada uno aprende a su ritmo y tiene capacidades distintas.								

## 9. EVALUACIÓN.

EVALUACIÓN	ORIENTACIONES
<b>Diagnóstica</b>	Se realizará la evaluación de entrada, en función de las competencias, capacidades y desempeños que se desarrollarán a nivel del grado.
<b>Formativa (Para)</b>	Se evaluará la práctica centrada en el aprendizaje del estudiante, para la retroalimentación oportuna con respecto a sus progresos durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje; teniendo en cuenta la valoración del desempeño del estudiante, la resolución de situaciones o problemas y la integración de capacidades creando oportunidades continuas, lo que permitirá demostrar hasta dónde es capaz de usar sus capacidades.
<b>Sumativa (Del)</b>	Se evidenciarán a través de los instrumentos de evaluación en función al logro del propósito y de los productos considerados en cada unidad.

Marzo del 2026

---

DOCENTE

---

DIRECTOR