***PLANIFICACIÓN ANUAL DEL CICLO VII***

***MÓDULO EDUCATIVO ASOCIADO:***

***“DISEÑO DIGITAL Y FABRICACIÓN DE MUEBLES DE DESCANSO”***

1. **DATOS INFORMATIVOS**

1.1 Institución Educativa : ……………………………..

1.2 Área Curricular : Educación para el Trabajo

1.3 Especialidad Técnica : Ebanistería

1.4 Ciclo : VI

1.5 Grado y Sección : 3° “B” – “D” – “F”

1.6 Horas semanales : 8 Horas

1.7 Directora : Mg. Solange Cabieses Torres

1.8 Sub Director : Lic. Víctor Márquez Flores

1.9 Docente : Mg. José Baldeón Paredes

1. ***DESCRIPICÓN GENERAL:***

¿Que? La oferta formativa de la especialidad de ebanistería en el tercer grado de educación secundaria se organiza a partir del módulo educativo asociado denominado **“diseño digital y fabricación de muebles de descanso**”, esto se desarrolla en tres unidades didácticas, la primera unidad se denomina “diseño digital y fabricación de perezosas” la segunda unidad es “diseño digital de sofás de un cuerpo” y la tercera unidad es “gestiona el proyecto de emprendimiento de su camilla”. En las dos primeras unidades el énfasis esta en potenciar sus habilidades técnicas duras. De ahí que los estudiantes aprenden el diseño digital asistido por computadora usando el software Sketchup. También desarrollan la fabricación del mueble de descanso ejecutando los procesos de la fabricación: el habilitado de la madera y/o tableros, maquinado de piezas, ensamblado de las partes del mueble y el acabado del mueble. Mientras que en la tercera unidad el énfasis está en la gestión del proyecto de emprendimiento, de ahí que el estudiante aprende a crear su propuesta de valor aplicando metodologías y técnicas pertinentes, así mismo aplican habilidades técnicas para ejecutar su propuesta de valor, también aprenden a evaluar los resultados e impactos del proyecto. Todo ello lo realizan trabajando en equipo donde aprenden a desarrollar habilidades blandas para el emprendimiento.

¿Cómo? El proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla en el marco del enfoque de la pedagogía emprendedora, establecido en el CNEB a través de la competencia: “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” lo cual ejecuta bajo la metodología de “Aprendizaje basado en proyectos” y otras propias de la educación para el trabajo. En ello los estudiantes hacen uso de las computadoras, máquinas, herramientas manuales, y el taller para fabricar el producto, considerando las normas básicas de seguridad y salud en el trabajo. Por otro lado, la evaluación de los aprendizajes se desarrolla a través del enfoque de la evaluación formativa, en el marco de las disposiciones que establece el Minedu.

¿Para qué? El propósito es promover en los estudiantes la creatividad y la innovación para mejorar procesos y productos, la generación de valor agregado a los recursos naturales, así como la fabricación digital y espacios de aprendizaje colaborativo para diseñar y crear prototipos. La culminación satisfactoria del tercer grado de educación secundaria le da derecho al estudiante a obtener una certificación modular correspondiente a la especialidad de Ebanistería. Todo esto permite al estudiante tener una cultura emprendedora y desarrollar competencias para su desarrollo integral y la inserción al mundo productivo del siglo XXI.

1. ***ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES Y LOS PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE*** | | ***UNIDADES DIDÁCTICAS*** | | | ***ESTANDARES DE APRENDIZAJE*** |
| ***COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA*** | | ***UD 1*** | ***UD 2*** | ***UD 3*** | ***CICLO VI*** |
| “Diseño digital y fabricación de perezosas” | “Diseño digital y fabricación de sofás de un cuerpo” | “Gestiona el proyecto de emprendimiento de muebles de descanso” |
| ***Gestiona proyectos de emprendimiento económico o soc*ial** | ***Crea propuesta de valor*** | x | x | x | Integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre las 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. |
| ***Aplica habilidades técnicas*** | x | x | x | Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará. |
| ***Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas*** | x | x | x | Trabaja cooperativamente recombinado 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. |
| ***Evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento*** | x | x | x | 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 producto o servicio y la eficiencia de procesos, |
| ***COMPETENCIAS Y CAPACIDADES TRANSVERSLES*** | | | |  | |
| ***Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC*** | ***Personaliza entornos virtuales*** | x | x | x | Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios (como portales educativos, foros, redes sociales, entre otros) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad personal. |
| ***Gestiona información del entorno virtual*** |
| ***Interactúa en entornos virtuales*** |
| ***Crea objetos virtuales en diversos formatos*** |
| ***Gestiona su aprendizaje de manera autónoma*** | ***Define metas de aprendizaje*** | x | x | x | Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje. Comprende que debe organizarse lo más realista y específicamente posible y que lo planteado sea alcanzable, medible y considere las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basado en sus experiencias y previendo posibles cambios de cursos de acción que le permitan alcanzar la meta. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el nivel de logro de sus resultados y la viabilidad de la meta respecto de sus acciones; si lo cree conveniente realiza ajustes a los planes basado en el análisis de sus avances y los aportes de los grupos de trabajo y el suyo propio mostrando disposición a los posibles cambios. |
| ***Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje*** |
| ***Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.*** |
| ***Enfoques transversales*** | ***De derechos*** |  | x | x |  |
| ***Inclusivo*** |  |  | x |
| ***Intercultural*** | x |  |  |
| ***De igualdad de genero*** | x |  |  |
| ***Ambiental*** |  | x |  |
| ***Orientación al bien común*** |  |  | x |
| ***Búsqueda de la excelencia*** | x | x |  |
| **Habilidades blandas para el emprendimiento** | ***Ética*** | x | x | x |  |
| ***Iniciativa*** |  | x |  |
| ***Creatividad*** | x | x | x |
| ***Perseverancia*** | x | x | x |
| ***Asume riesgos*** |  |  | x |
| ***Adaptabilidad*** |  | x |  |
| ***Liderazgo*** |  |  | x |
| ***Confianza en sí mismo*** |  | x | x |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***VÍNCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS CURRICULARES*** | | ***UD 1*** | ***UD2*** | ***UD3*** |
| ***Comunicación*** | Se comunica oralmente en su lengua materna | x |  | x |
| ***CC.SS.*** | Gestiona responsablemente el ambiente y el espacio |  | x | x |
| ***Educación física*** | Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad |  | x |  |
| ***Matemática*** | Resuelve problemas de cantidad | x |  |  |
| ***DPCC.*** | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común | x |  | x |
| ***CC.SS.*** | Gestiona responsablemente los recursos económicos |  | x |  |
| ***Arte y cultura*** | Crea proyectos desde los lenguajes artísticos | x |  | x |

1. ***MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS:***

* Recursos tecnológicos: computadora, impresora, software Sketchup/Layout/Vray y TV.
* Máquinas, herramientas, equipos y mobiliario de la especialidad.
* Materiales para los productos: madera, MDF, cola sintética, lijas para madera y acabados, acabado poliuretano, disolventes y catalizador.
* Materiales para trabajo de taller: Hoja de diseño, DOP, DAP, flujo grama, hojas información, hojas de trabajo y presupuesto.
* Materiales gráficos: Revistas, catálogos de muebles, láminas, papelotes, afiches, etc.
* Materiales para dibujo: hojas boom, folder, lápiz, borrador, colores, reglas, compas, cartabones.

1. ***EVALUACIÓN:***

* La evaluación de los estudiantes se caracteriza por ser formativa permanente e integral.
* En cada unidad didáctica se evaluará la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social mediante criterios de evaluación los cuales son los estándares, capacidades y desempeños
* La evaluación de las Capacidades se realizará mediante los desempeños.
* Los desempeños se constituyen en unidades de recojo de información y de comunicación de resultados a los estudiantes y padres de familia.
* Evidencias que permitirán observar y comprobar los aprendizajes de los estudiantes en un período determinado y lograr como resultado el producto final.
* Las actitudes ante el área están vinculadas con las disposiciones del estudiante para actuar positiva o negativamente con relación a los aprendizajes y son manifestaciones observables y se realizara en una ficha de seguimiento de actitudes.
* Retroalimentar oportunamente los procesos de enseñanza y aprendizaje para tomar decisiones oportunas.
* Para la evaluación se hará uso de instrumentos tales como: lista de cotejo, guía de observación, rubrica, portafolio
* Promover que los estudiantes asuman la responsabilidad de regular y reflexionar su propio progreso en el aprendizaje.

1. ***REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:***

* Atrium de la Ebanistería……………………………………………………OCEANO CENTRUM
* Currículo Nacional de la Educación Básica……………………..……………..………..MINEDU
* Desing Thinking ….……………………………..…….………………….………..Mauricio Vianna
* Dibujo técnico…………………………………………………………………………………….UNE
* Guía de Evaluación del Aprendizaje……………………….…...………….……………DINEBRS
* Manual de Sketchup, aplicado al dibujo de muebles………………………….Jamer Quintanilla
* Metodología para el desarrollo de Cap, Emprendedoras y Empresariales ……………….MED
* Módulo del carpintero industrial Mypes………………………………………………......SINEACE
* Programa curricular de Educación Secundaria ………………………………................MINEDU
* Tratado de Ebanistería………………………………………………………………Fritz Spannagel