



I.E. SANTA ÚRSULA
CONGREGACIÓN PONTIFICIA HERMANAS
CARMELITAS DE LA CARIDAD

PROYECTO CURRICULAR INSTITUCIONAL 2024



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Sullana, 20 de noviembre 2023

RESOLUCION DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 038- SU. 2023

Visto el PLAN CURRICULAR de la Institución Educativa "Santa Úrsula" elaborado por una comisión nombrada por el Director de la Institución y con la opinión favorable de la Entidad Promotora, y

CONSIDERANDO:

Que, es necesario planificar y organizar la vida institucional académica de la Institución Educativa "Santa Úrsula", para el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños de acuerdo con el CNEB en nuestros estudiantes a fin de garantizar un eficiente servicio educativo a la comunidad.

SE RESUELVE:

ARTICULO 1º Aprobar el **PLAN CURRICULAR DEL AÑO 2024** de la Institución Educativa "Santa Úrsula", autorizándose a los organismos competentes del plantel su ejecución y evaluación durante el año 2024, hasta su nueva revisión.

ARTICULO 2º Encargar al director de la Institución Educativa el cumplimiento e implementación del presente PLAN CURRICULAR.

ARTICULO 3º Comunicar a las autoridades de la Dirección de la Unidad de Gestión Educativa Local de Sullana y a la comunidad educativa del plantel, la vigencia del presente documento publicándose en la página web institucional.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.




JUAN SAMUEL URBINA CARREÑO
DIRECTOR



COLEGIO "SANTA ÚRSULA"
Hermanas Carmelitas de la Caridad de Vedruna

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE ACTUALIZACIÓN DEL PLAN CURRICULAR -
2024**

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°- 006 DIESU-2024

Sullana, 11 de enero 2 024

Visto:

El Plan Curricular de la Institución Educativa "Santa Úrsula elaborado por una comisión nombrada por la directora de la Institución y con la opinión favorable de la Entidad Promotora, y

Considerando:

Que, es necesario planificar y organizar la vida institucional académica de la Institución Educativa Santa Úrsula, para el desarrollo de las competencias, capacidades y desempeños de acuerdo con el CNEB en nuestros estudiantes a fin de garantizar un eficiente servicio educativo a la comunidad.

SE RESUELVE:

Artículo. - 1. **ACTUALIZAR** el Plan Curricular del año 2024.

Regístrese, comuníquese y publíquese.



[Firma]
DIRECTORA
DNI 03496891

Av. Santa Joaquina de Vedruna N° 160 - Sullana
Telf.: (073) 50-3867 Telefax: (073) 50-2230

I. INTRODUCCIÓN

El Proyecto Curricular del Colegio Particular Santa Úrsula, responde al compromiso de brindar una educación de calidad, con el objetivo de mejorar los logros de aprendizaje y formación integral con respuestas específicas a las necesidades de nuestros estudiantes enfocados en las normas generales establecidas por el Ministerio de Educación.

En el PCI se concretiza el diseño curricular propuesto por el MINEDU, a través de principios y aprendizajes considerados fundamentales para asegurar que todos los estudiantes sean capaces de lograr competencias a lo largo de la escolaridad y para toda la vida.

En base a la propuesta pedagógica del Proyecto Educativo Institucional (PEI) consideramos como principal finalidad, formardocentes competentes con pensamiento crítico, investigadores e innovadores con valores humanistas, preparados para atender la diversidad y estar comprometidos con el desarrollo humano sostenible.

Por consiguiente, el presente documento de gestión pedagógica describe el desarrollo curricular de los Programas de Estudios de Educación Primaria y Secundaria, los que cuentan con categorías curriculares: dominios, competencias, capacidades, enfoques y estándares, con expectativas de lo que deben saber y hacer los estudiantes.

Para identificar la problemática, los intereses de aprendizaje, necesidades y aspiraciones; así como las demandas de la comunidad a la educación, se ha elaborado el proceso de diversificación, a partir del diagnóstico de los problemas y oportunidades del contexto como principales insumos para el proceso de planificación curricular, cuyo propósito fundamental es fortalecer y concretar las competencias en las diferentes áreas.

Este proyecto curricular presenta un conjunto de características propias que nacen de la realidad pedagógica; la misma que tiene como base fundamental los proyectos integradores de cada año lectivo, los cuales son producto de un conjunto de intercambio de experiencias y análisis de los procesos pedagógicos, de manera colegiada con todos los actores educativos de las diversas áreas de estudio, siendo la práctica e investigación, el referente integrador. Esta experiencia nace con el propósito de hacer viable y pertinente el currículo, pensado en función de los estudiantes, deseando que tengaparticularidades propias que los beneficien en su proceso de formación integral.

Por otra parte, el Proyecto Curricular Institucional, contiene los siguientes aspectos: Los principios, valores y enfoques pedagógicos, el plan de estudios, calendarización, planificación curricular, evaluación formativa de los aprendizajes, plan de monitoreo y acompañamiento.

Su evaluación y actualización es anual, dependiendo del análisis de los resultados

de los logros de aprendizaje de los estudiantes y de las demandas pedagógicas que se presenten durante el periodo lectivo.

Resaltar al mismo tiempo, que el presente Proyecto Curricular Institucional, tiene las características de ser abierto y flexible a la incorporación de algunos elementos curriculares para su mejoramiento, por lo que de manera permanente será monitoreado, evaluado y reajustado con participación de los distintos actores educativos como son directivos, docentes y estudiantes.

El logro de los objetivos y la aplicación del PCI-Santa Úrsula permitirán que el trabajo y desempeño de cada miembro de nuestra comunidad educativa sea óptimo, y se vincule a la misión y visión que tenemos como institución.

II. Datos Informativos

- 2.1. DRE: Piura
- 2.2. UGEL: Sullana
- 2.3. Institución Educativa: Santa Úrsula
- 2.4. Ubicación Geográfica: Santa Úrsula
- 2.4.1. Región: Piura
- 2.4.2. Provincia: Sullana
- 2.4.3. Distrito: Sullana
- 2.4.4. Centro poblado: Sullana
- 2.4.5. Dirección: Urbanización Santa Joaquina N° 01
- 2.5. Teléfono: 502230 - 985965155
- 2.6. Correo electrónico: colegiosantaursulasecretaria@gmail.com
- 2.7. Página web: <https://santaursulasullana.edu.pe/>

2.8. PERSONAL DIRECTIVO:

CARGO	NOMBRES Y APELLIDOS
REPRESENTANTE DE LA PROMOTORA	SILVA JUAREZ, MELANIA
DIRECTORA	GUTARRA CRUZ DE AVILES, YRENE CARMEN DE LOS MILAGROS
SUBDIRECTORA – COORDINADORA DE SECUNDARIA	JESSICA BALLESTEROS URBINA
COORDINADORA DE PRIMARIA	ROSA ELVIRA VILCHEZ AÑAZCO

2.9. EQUIPO DE GESTIÓN:

JEFE DE LABORATORIO	RUIZ COVEÑAS, PRÁXEDES GLORIA
COORD. DE PASTORAL	MONTERO CÓRDOVA, OSCAR JAVIER
COORD. DEL BIENESTAR	SANCHEZ VALDIVIEZO, DANY DANIEL
PSICÓLOGA ESCOLAR	INFANTE DELGADO, LUCÍA
ADMINISTRADORA	GONZÁLEZ GARCÍA, GUADALUPE

III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

La propuesta pedagógica de la I.E Santa Úrsula recoge los aportes de la Propuesta Educativa Vedruna específicamente de su estilo educativo denominada Pedagogía del Amor que gira alrededor de un eje: la valoración de la persona y de las relaciones interpersonales; del paradigma humanista socio crítico constructivista; del aporte de las neurociencias, y de los aportes del Papa Francisco sobre el Pacto Educativo Global.

En este sentido, los elementos nucleares de la propuesta educativa Vedruna son: La persona, la sociedad y los valores.

La PERSONA al servicio de cuya educación nos hemos comprometido es considerada en todas sus dimensiones (física, afectiva, cognitiva, social, espiritual) y en proceso dinámico. Capaz de realizarse en un proyecto de vida con sentido y afrontar los desafíos del mundo contemporáneo.

La SOCIEDAD que queremos impulsar está cimentada e inspirada en los valores que hacen posible que la vida humana compartida, sea verdaderamente digna.

Una sociedad: Fraterna y solidaria; libre, responsable y creativa; justa y participativa

Una sociedad así crece dentro de los límites de un desarrollo sostenible, porque *“tenemos bastantes recursos en el mundo para el necesitado, pero no para el avaricioso”*. (9)

Sólo en esta sociedad humanizada puede acontecer la paz., como fruto de la justicia,

Los VALORES que queremos poner de relieve, porque los consideramos urgentes para esta sociedad, son:

- Defender la vida
- Fortalecer la libertad
- Vivenciar la justicia
- Promover la paz
- Crear la fraternidad
- Alentar el sentido de la trascendencia

3.1. CARACTERÍSTICAS Y NECESIDADES EDUCATIVAS DE NUESTROS ESTUDIANTES:

3.1.1. POTENCIALIDADES Y/O PROBLEMÁTICAS DEL CONTEXTO

La Institución educativa Santa Úrsula se encuentra ubicada en el departamento de Piura, provincia de Sullana y distrito del mismo nombre. Por su cercanía al Ecuador y al Mar Tropical, y su condición de estar enclavada en el Bosque Seco Ecuatorial, goza de un clima cálido y de un valle muy fecundo bañado por el río Chira. Esta misma circunstancia la ha convertido en una región endémica para enfermedades como el dengue y la mala gestión urbana hace que sea golpeada en los periodos lluviosos, sobre todo cuando ocurre el Fenómeno de El Niño.

A nivel mundial, los llamados a la transición ecológica frente a la terrible emergencia climática no siempre son escuchados. En medio de un ambiente político marcado por la intolerancia, el autoritarismo, la corrupción y la degradación cultural, hay en el peruano y en los norteños un espíritu alegre y optimista que los impulsa a emprender y a buscar una mejor calidad de vida, sobre todo en la dimensión económica y que se caracteriza por la informalidad.

3.1.2. POTENCIALIDADES y/o PROBLEMÁTICAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

La I.E. Santa Úrsula tiene un alto potencial por las siguientes condiciones: las abundantes y bellas áreas verdes generan espacios para sensibilizar a la comunidad en el cuidado de la Madre Tierra. Hay gran cantidad de estudiantes que destacan en la danza, la música, otras artes, el deporte y la investigación. Todo esto estimula el desarrollo personal y la entrega de los docentes. En el colegio se respira un ambiente familiar, alegre y cercano. Sin embargo, hay algunas familias y estudiantes que manifiestan actitudes intolerantes y discriminatorias. Un gran potencial es la riqueza de la espiritualidad Vedruna que también aporta significativamente con su pedagogía del amor y un estilo educativo que fomenta la lectura crítica y liberadora de la realidad.

3.1.3. DEMANDAS Y NECESIDADES DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Al realizar un análisis de los resultados obtenidos por los estudiantes promocionales en sus actas de evaluación 2023, en algunas áreas se observa:

- En el área de Comunicación se observa que aumentó de 0% al 4,8% el logro destacado. El logro previsto del 97,3% disminuyó al 66,7%. Y en proceso aumentó desde el 1,4% al 28,6%.
- En el área de Matemática se observa un aumento de 1,4% al 3,2% en el logro destacado. El logro previsto del 79,7% disminuyó al 41,3% . Y en proceso aumentó del 17,6% al 54%.
- En el área de Ciencia y Tecnología se observa que se disminuyó del 10,8% al 4,7% en el logro destacado. También en el logro previsto, hubo una disminución del 87,8% al 34,4%. Y en proceso aumentó desde el 0,0% al 57,8%.

Del mismo modo, se reconocen estas problemáticas: estudiantes con dificultades serias

para el desarrollo de las operaciones aritméticas básicas, alumnos que no leen bien ni comprenden lo que leen (algo que va más allá del área de Comunicación, pues tampoco entienden las fuentes históricas y las fuentes informativas sobre datos ambientales y económicos) y la disrupción constante que altera el clima de disciplina positiva en el aula. Asimismo, existe una gran confusión en el campo de la sexualidad y a veces el tema se aborda con timidez y poca asertividad.

3.2. TEORÍAS EN LAS QUE SE BASA LA PROPUESTA EDUCATIVA:

Tal como se ha presentado al inicio, el paradigma de nuestra propuesta es humanista socio crítico constructivista, que recoge las diferentes teorías desarrolladas a lo largo de los estudios realizados sobre el aprendizaje.

A continuación, detallamos las principales teorías del aprendizaje planteadas desde principios del siglo pasado hasta el momento actual, de las cuales se toma los aspectos más relevantes que ayudan al enfoque planteado previamente:

3.2.1. Psicología cognitiva

Bajo esta corriente las personas dejan de ser vistas como meros receptores de estímulos y emisores de respuesta directamente observable, como lo habían entendido los conductistas.

Para la psicología cognitiva, los seres humanos actuamos como procesadores de información. Así pues, los psicólogos cognitivos tienen especial interés en el estudio de los fenómenos mentales complejos, que habían sido bastante ignorados por los conductistas, quienes llegaron a afirmar que el pensamiento no se podía considerar conducta.

En psicología cognitiva el aprendizaje es entendido como la adquisición de conocimientos, es decir, el alumno es un procesador de la información que absorbe contenidos, llevando a cabo operaciones cognitivas durante el proceso y almacenándola en su memoria

3.2.2. Constructivismo

El constructivismo emergió entre los años 1970 y 1980, como respuesta a la visión de la psicología cognitiva. A diferencia de esa corriente, los constructivistas no veían a los estudiantes como simples receptores pasivos de la información, sino más bien como sujetos activos en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos. Las personas aprendemos interactuando con el medio ambiente y reorganizando nuestras estructuras mentales.

El constructivismo implicó un cambio de mentalidad, pasando de tratar al aprendizaje como la mera adquisición de conocimiento a la metáfora de la construcción-conocimiento.

Aunque esta corriente maduró en los años setenta, ya existían unos cuantos antecedentes sobre las ideas constructivistas. Jean Piaget y Jerome Bruner anticiparon la visión constructivista varias décadas atrás, en los años treinta.

3.2.3. Teoría del aprendizaje de Piaget

Piaget elaboró su teoría desde una postura puramente constructivista. Este epistemólogo y biólogo suizo afirmaba que los niños y niñas tienen un rol activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose a través de las experiencias, mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente. El aprendizaje se da como resultado de los cambios y las situaciones novedosas. Nuestra percepción del mundo se va renovando a medida que vamos creciendo. Este proceso se compone por esquemas que nosotros ordenamos mentalmente.

La adaptación tiene lugar mediante un proceso de asimilación, que modifica la realidad externa, y otro de acomodación, que es el que cambia nuestras estructuras mentales.

3.2.4. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

David Ausubel es también uno de los máximos exponentes del constructivismo, recibiendo muchas influencias de Piaget. Opinaba que para que la gente aprenda es necesario actuar sobre sus conocimientos previos.

3.2.5. Aprendizaje social de Bandura

La teoría del aprendizaje social fue propuesta por Albert Bandura en 1977. Esta teoría sugiere que las personas aprenden en un contexto social, y que el aprendizaje se facilita a través de conceptos tales como el modelado, el aprendizaje por observación y la imitación por lo que debemos ser ejemplo de buenas acciones.

3.2.6. Constructivismo social

La esencia de esta crítica es que el constructivismo y la psicología cognitiva observan la cognición y el aprendizaje como procesos “atrapados” dentro de la mente, de forma aislada del entorno, considerándolo autosuficiente e independiente de los contextos en los que se encuentra.

El constructivismo social surgió como respuesta a esta crítica, defendiendo la idea de que la cognición y el aprendizaje deben entenderse como interacciones entre el individuo y una situación donde el conocimiento es considerado como situado, es decir, producto de la actividad, el contexto y la cultura en la que se forma.

3.2.7. Aprendizaje experiencial

Las teorías del aprendizaje experiencial se basan en las teorías sociales y constructivistas del aprendizaje, pero situando a la experiencia como el centro del proceso de aprendizaje. Su objetivo es entender cómo las experiencias motivan a los estudiantes y promueven su aprendizaje.

De esta manera el aprendizaje se ve como un conjunto de experiencias significativas, ocurridos en la vida cotidiana, que conducen a un cambio en los conocimientos y la conducta del individuo.

El autor más influyente de esta perspectiva es Carl Rogers, quien sugirió que el aprendizaje experiencial es el que se da por iniciativa propia, y con el cual las personas tienen una inclinación natural de aprender, además de promover una actitud completa de involucramiento en el proceso de aprendizaje. No se puede amenazar al alumnado con castigos dado que, de esa forma, se vuelven más rígidos e impermeables a los nuevos conocimientos. El aprendizaje es más probable que se dé y sea más duradero cuando se da por iniciativa propia.

3.2.8. Inteligencias múltiples

Howard Gardner elaboró en 1983 la teoría de las inteligencias múltiples, en la cual sostiene que la comprensión de la inteligencia no está dominada por una sola capacidad general. Gardner afirma que el nivel general de inteligencia de cada persona se compone de numerosas y distintas inteligencias.

Aunque su trabajo es considerado algo muy innovador y, a día de hoy, no son pocos los psicólogos quienes defienden este modelo, cabe decir que su trabajo es también considerado especulativo.

La teoría de Gardner es apreciada por los psicopedagogos, que han encontrado en ella una visión más amplia de su marco conceptual.

3.2.9. Aprendizaje situado y comunidad de práctica

Las interacciones que tienen lugar dentro de una comunidad de práctica son varias, como la cooperación, la resolución de problemas, la comprensión y las relaciones sociales. Estas interacciones contribuyen al capital social y la adquisición de conocimientos dentro de la propia comunidad, dependiendo del contexto.

Thomas Sergiovanni refuerza la idea de que el proceso de aprendizaje es más eficaz cuando se da en las comunidades, afirmando que los resultados académicos y sociales mejorarán solo cuando las aulas pasen de ser meros lugares a los que los alumnos tienen

que ir obligados a verdaderas comunidades de enseñanza y aprendizaje.

3.2.10. Aprendizaje y habilidades del siglo XXI

En la actualidad sabemos que aprender conocimientos teóricos y prácticos debe ir más allá de lo que hay en los libros. La inmersión en nuevas tecnologías y en capacidades sociales y creativas es algo fundamental en un mundo que está en constante cambio.

Entre las competencias valoradas hoy en día, además del dominio de las nuevas tecnologías, están el pensamiento crítico, la mejora de las habilidades interpersonales y el aprendizaje autodirigido, entre otras muchas más.

3.3. PRINCIPIOS EDUCATIVOS

Partiendo del hecho que la educación peruana tiene al estudiante como centro y agente fundamental del proceso educativo, y con el propósito de responder a los retos del presente ha planteado los siguientes principios que orientan el quehacer de las I.E.

- 1) **Ética:** Que fortalezca los valores, el respeto a las normas de convivencia y la conciencia moral, individual y pública. Educación promotora de valores.
- 2) **Equidad:** Que posibilite una buena educación para todos los peruanos sin exclusión de ningún tipo y de prioridad a los que menos oportunidades tienen, implica garantizar iguales oportunidades.
- 3) **• Interculturalidad:** Que contribuya al reconocimiento y valoración de nuestra diversidad cultural, étnica y lingüística; al diálogo e intercambio entre las distintas culturas y al establecimiento de relaciones armoniosas. Significa dar valoración y enriquecimiento de la propia cultura.
- 4) **Calidad:** Que asegure la eficiencia en los procesos y eficacia en los logros y las mejores condiciones de una educación para la identidad, la ciudadanía, el trabajo; en un marco de formación permanente, es decir asegura condiciones adecuadas para la educación
- 5) **Democracia:** Que permita educar en y para la tolerancia, el respeto a los derechos humanos, el ejercicio de la identidad y la conciencia ciudadana, así como la participación. Es el ejercicio pleno de la ciudadanía y fortalecimiento del estado de derecho.
- 6) **Inclusión:** Que incorpore a las personas con discapacidad, grupos sociales excluidos, marginados y vulnerables. Significa brindar atención de calidad a la población en situación de vulnerabilidad.
- 7) **Conciencia ambiental:** Que motive el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el futuro de la vida. Motiva el respeto, cuidado y conservación del entorno.

- 8) **Creatividad e innovación:** Que promuevan la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura. Se orienta a Promover la producción de nuevos conocimientos.

En coherencia con nuestro **estilo Vedruna**, se adiciona:

- 9) **Activa-Reflexiva:** Por la que la comunidad educativa aprende en un sistema basado en el principio de “acción-reflexión-acción”.
- 10) **Participativa-Dialogante:** Posibilita la libertad de expresión, de opción y la postura activa y responsable en la elección de objetivos y medios.
- 11) **Crítica-Liberadora:** Analiza los acontecimientos y se sitúa críticamente frente a ellos.

3.4. PLAN DE ESTUDIOS:

El plan de estudios de la I.E Santa Úrsula está basado en el Currículo Nacional de la Educación Básica como un instrumento que facilita, el desarrollo de las emociones, cogniciones, relaciones, experiencias, valoraciones y prácticas sociales contextualizadas entre los miembros de la comunidad educativa.

Según el CNEB: “Las áreas curriculares son una forma de organización articuladora e integradora de las competencias que se busca desarrollar en los estudiantes y de las experiencias de aprendizaje afines. El conjunto de las áreas curriculares, organizado según los ciclos, configuran el plan de estudios de las modalidades o niveles educativos de la Educación Básica” (Ministerio de Educación, 2017).

PLAN DE ESTUDIOS - NIVEL PRIMARIA 2024

ÁREAS CURRICULARES	SUB-ÁREAS	GRADOS DE ESTUDIOS							T. HORAS
		1º	2º	3º	4º	5º	6º	S.T	15 SECCIONES
		3	2	2	2	3	3		
Matemática	Matemática	5	5	4	4	4	4	65	125
	Razonamiento M.	2	2	2	2	2	2	30	
	Refuerzo	2	2	2	2	2	2	30	
Comunica- ción	Comunicación	5	5	4	4	4	4	65	110
	Razonamiento V.	1	1	1	1	1	1	15	
	Plan Lector	1	1	1	1	1	1	15	
	Refuerzo	1	1	1	1	1	1	15	

Inglés		4	4	5	5	5	5	70	70
Personal Social		3	3	4	4	4	4	55	55
Arte y Cultura	Música	3	3	3	3	3	3	45	45
	Dibujo y pintura								
	Danza								
Ciencia y Tecnología		4	4	4	4	4	4	60	60
Educación Física		3	3	3	3	3	3	45	45
Computación		2	2	2	2	2	2	30	30
Educación Religiosa		2	2	2	2	2	2	30	30
Tutoría y Orientación Ed.		2	2	2	2	2	2	30	30
TOTAL DE HORAS		40	40	40	40	40	40	600	600

PLAN DE ESTUDIOS – NIVEL SECUNDARIA 2024

ÁREAS CURRICULARES	GRADOS DE ESTUDIOS					T. HORAS
	1º	2º	3º	4º	5º	
	2	2	2	2	2	10 SECCIONES
MATEMÁTICA	6	6	6	6	6	60
COMUNICACIÓN	5	5	5	5	5	50
INGLÉS	4	4	4	4	4	40
CIENCIAS SOCIALES	4	4	4	4	4	40
DESARROLLO PERSONAL, CÍVICA Y CIUDADANÍA	4	4	4	4	4	40
ARTE Y CULTURA	3	3	3	3	3	30
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	5	5	5	5	5	50
EDUCACIÓN FÍSICA	3	3	3	3	3	30
EPT	2	2	2	2	2	20
EDUCACIÓN RELIGIOSA	2	2	2	2	2	20
TUTORÍA Y ORIENTACIÓN ED.	2	2	2	2	2	20
TOTAL DE HORAS	40	40	40	40	40	400

PLAN DE ESTUDIOS INTERNO – NIVEL SECUNDARIA 2024

ÁREAS CURRICULARES	SUB-ÁREAS	GRADOS DE ESTUDIOS					T. HORAS
		1º	2º	3º	4º	5º	
		2	2	2	2	2	S.T 10 SECCIONES

Matemática	Matemática	4	4	4	4	4	40	60
	Razonamiento Matemático	1	1	1	1	1	10	
	Refuerzo	1	1	1	1	1	10	
Comunicación	Comunicación	2	2	2	2	2	20	50
	Razonamiento Verbal	1	1	1	1	1	10	
	Plan Lector	1	1	1	1	1	10	
	Refuerzo	1	1	1	1	1	10	
Inglés		4	4	4	4	4	40	40
Ciencias Sociales		3	3	3	3	3	30	40
	Refuerzo	1	1	1	1	1	10	
Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica		3	3	3	3	3	30	40
	Refuerzo	1	1	1	1	1	10	
Arte y Cultura	Música	3	3	3	3	3	30	30
	Dibujo y pintura							
	Danza							
Ciencia y Tecnología		4	4	4	4	4	40	50
	Refuerzo	1	1	1	1	1	10	30
Educación Física.		3	3	3	3	3	30	
EPT		2	2	2	2	2	20	20
Educación Religiosa		2	2	2	2	2	20	20
Tutoría y Orientación Ed.		2	2	2	2	2	20	20
TOTAL DE HORAS		40	40	40	40	40	400	400

3.5. DETERMINACIÓN DE LAS ÁREAS Y COMPETENCIAS:

NIVEL PRIMARIA

La Educación Primaria constituye el segundo nivel de la Educación Básica Regular y se desarrolla durante seis grados. Tiene por objetivo el desarrollo de competencias en los estudiantes. En este nivel se fortalecen las relaciones de cooperación y corresponsabilidad entre la escuela y la familia para asegurar el desarrollo óptimo de los estudiantes, así como, enriquecer el proceso educativo.

ÁREAS	COMPETENCIAS NIVEL PRIMARIA
Enfoques transversales: Interculturalidad, Atención a la diversidad, Ambiental, de Derechos, Orientacional bien común y búsqueda de la excelencia.	
Competencias Transversales a las áreas: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TICy Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad

	Convive y participa democráticamente
	Construye interpretaciones históricas
	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente
	Gestiona responsablemente los recursos económicos
EDUCACIÓN FÍSICA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
	Asume una vida saludable
	Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en lengua materna
	Lee diversos tipos de textos escritos
	Escribe diversos tipos de textos
ARTE Y CULTURA	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
INGLÉS	Se comunica oralmente en Inglés como lengua extranjera
	Lee diversos tipos de textos en Inglés como lengua extranjera
	Escribe diversos tipos de textos Inglés como lengua extranjera
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad
	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio
	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos
	Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo
	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno
EDUCACIÓN RELIGIOSA	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.
	Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia

	con su creencia religiosa
TALLER DE COMPUTACIÓN	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
8 Áreas y 1 taller	27 competencias

NIVEL SECUNDARIA

ÁREAS	COMPETENCIAS DEL NIVEL SECUNDARIA
Enfoques transversales: De derechos, Atención a la diversidad, Intercultural, Igualdad de género, Ambiental, Orientación al bien común y Búsqueda de la excelencia.	
Competencias Transversales a las áreas: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la TIC y Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	
DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA.	Construye su identidad
	Convive y participa democráticamente
CIENCIAS SOCIALES	Construye interpretaciones históricas
	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente
	Gestiona responsablemente los recursos económicos
EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
EDUCACIÓN FÍSICA	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
	Asume una vida saludable
	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en lengua materna
	Lee diversos tipos de textos escritos
	Escribe diversos tipos de textos
ARTE Y CULTURA	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales

	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
INGLÉS COMO SEGUNDA EXTRANJERA	Se comunica oralmente en Inglés como lengua extranjera
	Lee diversos tipos de textos en Inglés como lengua extranjera
	Escribe diversos tipos de textos Inglés como lengua extranjera
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad
	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio
	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos
	Explica el mundo natural y artificial en base a conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y Universo
	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno
EDUCACIÓN RELIGIOSA	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas
	Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa
10 Áreas	28 Competencias

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tics:

Se trata de que el estudiante conozca, interprete y modifique los entornos virtuales durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Esto significa que potencia las capacidades para la búsqueda, selección y evaluación de información, que modifique y crea materiales digitales de comunicación y participación en comunidades virtuales, también implica que estos materiales sean modificados para ser adecuados en coherencia con las necesidades de aprendizaje. Todo

señalado implica que el estudiante combine una serie de capacidades, tales como:

- Personalizar (Individualizar) entornos virtuales, es decir que se exprese de manera coherente y organizada e individualizadamente en los diferentes entornos virtuales en función de sus intereses y necesidades de aprendizaje.
- Gestionar la información del entorno virtual que implica desarrollar capacidades de análisis, organización y sistematización de la información virtual tomando como referencia distintos formatos digitales colaborativos que le permitan interactuar en estos entornos virtuales y así pueda construir vínculos comunicativos con responsabilidad y ética.
- Crear espacios objetos virtuales en diferentes formatos y propósitos

Gestiona su aprendizaje

Consiste por un lado de promover el desarrollo de la conciencia del estudiante a fin de que sea consciente del proceso de aprendizaje, de tal modo que se posibilite su participación autónoma en el proceso del aprendizaje lo que implica que el estudiante gestione ordenada y sistemáticamente las diferentes actividades a realizar y además pueda generar su autoevaluación y así determine sus logros y dificultades, así como poder asumir responsable y gradualmente el control de esta gestión. Esta competencia implica la movilización de las siguientes capacidades:

- Define metas de aprendizaje: Significa que el estudiante debe darse y a la vez comprender lo que necesita aprender para poder resolver las tareas encargadas, esto implica el reconocer los saberes, las habilidades y los recursos que están a su disposición y a partir de eso pueda cumplir las actividades.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas: esto significa desarrollar el pensamiento holístico orientado hacia la organización y proyección que le facilite tener una visión hasta dónde llegar, así como tener la claridad para alcanzar los aprendizajes.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje: Se define como la acción de realizar un auto seguimiento del grado de avance relacionado con las metas de aprendizaje que el mismo se ha propuesto debiendo evidenciar confianza en sí mismo y capacidad de auto regularse. El desarrollo de esta capacidad exige la disposición iniciativa para hacer ajustes oportunos a sus acciones con el fin de lograr los resultados previstos.

3.6. ENFOQUES POR ÁREAS

Hablar de enfoques pedagógicos es hacer referencia a todas las conceptualizaciones que existen en torno al hecho educativo, es decir, a los diferentes modelos de enseñanza existentes, cada uno con sus propias competencias e ideas sobre el qué y cómo educar, además de los mecanismos ideales para ello.

Los enfoques pedagógicos son muy importantes ya que estos juegan un papel clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje de diferentes niveles educativos. Es decir son sistemas y filosofías con las que se abordan las prácticas y labores académicas.

Estos enfoques se aplican en primaria y secundaria:

➤ **PERSONAL SOCIAL**

El enfoque de desarrollo del área de personal social enfatiza el proceso de desarrollo que lleva a los seres humanos a construirse como personas, alcanzando el máximo de sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se dan a lo largo de la vida. Este proceso permite a las personas no solamente conocerse a sí mismas y a los demás, de modos cada vez más integrados y complejos, sino también vincularse con el mundo natural y social de manera más integradora. En este proceso de desarrollo el área enfatiza el respeto por la iniciativa propia y el trabajo a partir de las experiencias de cada estudiante y de aquellas que son posibles de ser vividas y pensadas. Igualmente, se hace énfasis en los procesos de reflexión y en la construcción de un punto de vista crítico y ético para relacionarse con el mundo.

➤ **EDUCACIÓN FÍSICA**

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque relacionado con la construcción de la corporeidad. Dicho enfoque se basa en el desarrollo humano y concibe al ser humano como una unidad funcional donde se relacionan aspectos cognitivos, motrices, sociales, emocionales, biológicos y afectivos que están interrelacionados estrechamente en el ambiente donde se desarrollan los estudiantes y respeta todos los procesos particulares que configuran su complejidad para la adaptación activa del estudiante a la realidad. Es importante alejarse de las prácticas de ejercicios repetitivos o de la enseñanza exclusiva de fundamentos deportivos y apropiarse de una práctica formativa, repensando las prácticas pedagógicas que buscan un desarrollo

psicomotor armónico desde las etapas iniciales de la vida.

➤ **ARTE Y CULTURA**

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque post -moderno (multicultural e interdisciplinario). Este enfoque propone nuevas respuestas pedagógicas que reconocen las características sociales y culturales de la producción artística como herramienta de identidad territorial y de diferenciación ciudadana.

La idea de integración de las artes existe desde las primeras manifestaciones ancestrales en los seres humanos que partían de un sentido mágico-religioso en el cual intervenían de manera articulada todos los hoy llamados “lenguajes artísticos”.

➤ **ÁREA DE COMUNICACIÓN**

porque parte de situaciones del contexto a través Es comunicativo de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros.

Se enmarca en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales y colectivas. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos. Por eso hay que tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún en un país como el nuestro donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano.

➤ **ÁREA DE INGLÉS**

El área se sustenta en el enfoque comunicativo incorporando las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural. Es comunicativo porque parte de situaciones auténticas de comunicación para desarrollar competencias comunicativas a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, incluyendo los audiovisuales y virtuales.

➤ **ÁREA DE MATEMÁTICA**

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la Resolución de Problemas. Dicho enfoque se nutre de tres fuentes: La Teoría de Situaciones didácticas, la Educación matemática realista, y el enfoque de Resolución de Problemas.

➤ **ÁREA DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA.**

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque de indagación y alfabetización científica y tecnológica. El punto de partida de los estudiantes es la curiosidad, su deseo por comprender el mundo y el placer por aprender a partir del cuestionamiento del ambiente, que se traduce en la construcción de conocimientos científicos y tecnológicos.

➤ **ÁREA DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA.**

Desde esta área se busca que los estudiantes desarrollen la tolerancia y el respeto hacia las diferencias y el reconocimiento de los deberes y derechos de las personas. La atención a la diversidad promueve la valoración e inclusión de todas las personas y el reconocimiento de sus características, intereses y necesidades particulares. En este sentido, se incide en la deliberación sobre asuntos públicos vinculados al reconocimiento de la diversidad (religiosa, política, étnica, de género, etc.) y los derechos de grupos vulnerables o históricamente excluidos. Por ejemplo, cuando los estudiantes analizan críticamente los fundamentos de la ley que promueve la inclusión laboral de personas con discapacidad, así como las ordenanzas municipales para la no discriminación.

➤ **ÁREA CIENCIAS SOCIALES**

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde al enfoque de la ciudadanía activa. Este enfoque promueve que todas las personas asuman responsablemente su rol como ciudadanos con derechos y deberes para participar activamente en el mundo social y en las diferentes dimensiones de la ciudadanía, propiciando la vida en democracia, la disposición para el enriquecimiento mutuo y el aprendizaje de otras culturas, así como una relación armónica con el ambiente.

➤ **ÁREA EDUCACIÓN RELIGIOSA**

El enfoque humanista cristiano permite al estudiante comprender y dar razón de su fe aplicándola a la realidad, e integrando la fe y la vida. Contempla la relevancia que tiene

la religión en la vida de los estudiantes, para cultivar, interpretar, valorar y actuar desde lo religioso y espiritual, privilegiando la inclusión de todos, tengan o no una opción religiosa. En el contexto de su pertenencia a la sociedad, le aportará también una visión del humanismo cristiano y su vigencia en el mundo actual en relación con la ética, la moral, el respeto y el diálogo con los adeptos a otras religiones.

El enfoque cristocéntrico está orientado a promover en el estudiante su actuar en el mundo al estilo de Jesucristo. Proponemos al estudiante mirar la historia de la humanidad y su historia personal entendidas como Historia de Salvación. La historia es el lugar del diálogo entre Dios y el hombre, y le permite al estudiante reconocer que Dios sigue acompañando permanentemente a la humanidad mediante Jesucristo y su Iglesia.

En el enfoque comunitario, la educación religiosa pretende que el estudiante contribuya a crear, en su comunidad familiar, escolar y social, un ambiente de vida fraterna y solidaria, animado por el espíritu evangélico del amor, con los otros y con la naturaleza.

➤ **ÁREA EDUCACIÓN POR EL TRABAJO**

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para la vida y el empleo. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno mediante el ejercicio de diseñar y llevar a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento.

Se considera que el proyecto emprendido busca siempre un impacto positivo y se alinea al bien común y el desarrollo ambiental y social al estar pensado en resolver un problema o necesidad real del entorno.

3.7. ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

Los docentes tendrán en cuenta estas orientaciones metodológicas al desarrollar los procesos de planificación, ejecución y evaluación de los aprendizajes, desde el CNEB tenemos:

- **SITUACIONES SIGNIFICATIVAS:** Es decir, hay que diseñar situaciones motivadoras que respondan tanto a las demandas educativas que nos plantean

los estudiantes teniendo en cuenta sus intereses y sus posibilidades de aprender de éstas. También esto implica establecer una relación entre los saberes previos y el nuevo conocimiento. Esta parte resulta muy relevante para motivar la participación de los estudiantes en la construcción del nuevo conocimiento, por tal razón se denomina significativa.

- **INTERÉS Y DISPOSICIÓN:** Sin este elemento el logro de los aprendizajes se haría muy dificultoso. Si relacionamos la secuencia que describimos nos podemos dar cuenta que si la situación motivadora no reúne las características señaladas entonces difícilmente se generaría el interés y la disposición por aprender.
- **APRENDER HACIENDO:** Implica tener en cuenta la denominada “enseñanza situada” esto es entender que el aprender y el hacer son dos procesos inseparables, es decir que la actividad y el contexto son claves para la construcción del nuevo conocimiento para ello hay que tener en cuenta la historicidad para poner en juego las capacidades reflexivo-críticocreativa.
- **SABERES PREVIOS:** Fase que consiste en la recuperación y activación de los conocimientos sobre el tema, para lo cual es necesario formular preguntas relacionadas con el tema a fin de descubrir sus emociones, concepciones, creencias y habilidades de los estudiantes que ayudarán a clarificar la problemática. Tal acción se realizará individualmente y en equipos menores para ir generando las condiciones para la construcción colectiva del conocimiento.
- **CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO CONOCIMIENTO.** En esta fase se requiere tanto del manejo de habilidades cognitivas y de interacción, así como la información del conocimiento científico y teorías que ayuden al estudiante a articular los saberes previos con el nuevo conocimiento, siendo la base de los aprendizajes significativos. Es muy importante que los estudiantes comprendan las diversas contradicciones para que puedan ir desarrollando su pensamiento crítico reflexivo.
- **MEDIAR EL APRENDIZAJE:** Es la fase de progreso de los estudiantes de un nivel de aprendizaje a otro nivel, lo cual supone un acompañamiento para facilitar el paso a un nivel inmediatamente superior. El proceso dialógico es un elemento dinamizador.
- **TRABAJO EN EQUIPO:** Se trata de ayudar a que el estudiante pase a trabajar en equipo que se caractericen por la cooperación, complementariedad y autorregulación. Trabajar desde esta visión promueve la construcción colectiva del

conocimiento.

- **PENSAMIENTO COMPLEJO:** Es necesario desterrar el pensamiento único y en su reemplazo promover el pensamiento complejo, para que los estudiantes vayan adquiriendo los aprendizajes de manera holística y no fragmentada, que aprendan a leer el mundo dándoles una visión más cercana a sus contextos con lo que se estimula el desarrollo de la creatividad.

No se trata solamente de enseñar a leer la palabra, sino enseñar a leer el mundo y así pueda ir moldeando su personalidad y toma de criterio; en esta línea el desarrollo de la concienciación resulta básica para ir construyendo una educación más humana, más digna.

Además, en la metodología a nivel de la propuesta Vedruna se adiciona:

- Parte de la realidad y educa para la vida y desde la vida.
- Hace de la experiencia y de los saberes ya existentes el punto de partida para nuevos aprendizajes.
- Enseña más el “cómo”, el “por qué” y el “para qué” de los fenómenos y de la realidad, y no simplemente el “qué” de los mismos.
- Valora los procesos, y no sólo los resultados.
- Asume el error y afronta el conflicto como elementos pedagógicos de crecimiento.
- Está integrada en el propio medio con proyección universal.

3.8. PLANIFICACIÓN CURRICULAR

Nuestra planificación curricular basada en un enfoque por competencias toma en consideración las políticas educativas nacionales, regionales, locales y la Propuesta Educativa Vedruna la cual nos convoca a hacer vida un proyecto inspirado en los valores del Evangelio, que tiene como centro a Jesús de Nazaret.

La pedagogía Vedruna o pedagogía del amor, tiene un estilo propio que gira alrededor de un eje: la valoración de la persona y de las relaciones interpersonales en un clima familiar, sencillo, próximo y alegre, como experiencia educativa fundamental.

La planificación está estructurada en base a experiencias de aprendizaje, organizadas en la planificación anual, unidades y sesiones; en las que se desarrollan actividades que conducen a los estudiantes a enfrentar una situación, un desafío, un reto, para contribuir

al desarrollo de sus competencias.

A nivel institucional se trabajan las situaciones eje como aspectos que han resultado del análisis de las necesidades e intereses de los estudiantes a trabajar en las situaciones significativas para contextualizar el aprendizaje.

En plena sintonía con el enfoque transversal ambiental, las experiencias de aprendizaje y las diversas actividades pedagógicas “se orientan hacia la formación de personas con conciencia crítica y colectiva sobre la problemática ambiental y la condición del cambio climático a nivel local y global, así como sobre su relación con la pobreza y la desigualdad social” (Currículo Nacional de la Educación Básica, 2017).

Desde las aulas, los educadores trabajan con los estudiantes de todos los grados la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente” para que ellos puedan “reconocer las causas y consecuencias de los problemas ambientales” y, además, propongan alternativas para promover la sostenibilidad del ambiente. Junto al área de Ciencias Sociales, también el área de Educación Religiosa crea consciencia ambiental e invita a los estudiantes a fundamental la presencia de Dios en la creación.

Por otro lado, desde los Organismos Estudiantiles y el Municipio Escolar existen se alienta iniciativas para el cuidado de la Madre Tierra: campañas de reciclaje, cuidado de los espacios verdes, etc.

La I.E. también pone en marcha: talleres, actividades de nivelación o potenciación u otras formas de organización curricular de acuerdo a los intereses y necesidades de nuestros estudiantes.

3.9. LA MEDIACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

El aprendizaje cooperativo exige una nueva relación entre docente y estudiante en el momento de aprender. Este modo de guiarlo es la mediación.

El servicio educativo que ofrecemos en la I.E Santa Úrsula reconoce a la mediación como el acompañamiento e interacción que realiza el docente durante el proceso de aprendizaje del estudiante, sea a distancia o de forma presencial, con el objetivo de favorecer el desarrollo de las competencias.

El educador Vedruna logra mediar en el proceso de aprendizaje de la siguiente manera:

- Partiendo de situaciones significativas, retadoras.
- Generando interés y disposición

- Propiciando que los estudiantes aprendan haciendo
- Partiendo de los saberes previos
- Propiciando que el estudiante construya su conocimiento
- Aprovechando el error para construir aprendizajes
- Generando el conflicto cognitivo
- Promoviendo el trabajo cooperativo

3.10. EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación formativa se centra en evaluar procesos, no resultados, tiene una función orientadora y de apoyo, y permite obtener información para mejorar, tanto el aprendizaje de los alumnos, como la enseñanza impartida.

Desde este enfoque, la evaluación es un proceso sistemático en el que se recoge y valora la información relevante acerca del nivel de desarrollo de las competencias en cada estudiante, con el fin de contribuir oportunamente a mejorar su aprendizaje.

La evaluación se enmarca en el enfoque formativo planteado en el CNEB, así como en los documentos normativos complementarios. De esta manera, se enfoca en la búsqueda de la mejora continua de los aprendizajes, a través de una retroalimentación efectiva a partir del análisis de las actuaciones y producciones realizadas por los estudiantes.

Desde el inicio del año escolar y durante este, el docente debe evaluar para diagnosticar e identificar el nivel de desarrollo de las competencias de los estudiantes (avances, logros y dificultades) sobre la base del análisis de evidencias de aprendizaje, de la información registrada en el Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa (SIAGIE) o de otros insumos que brinden información sobre el desempeño del estudiante, con la finalidad de planificar, a partir de las necesidades de aprendizaje identificadas, y brindar acompañamiento y retroalimentación oportuna que permitan al estudiante progresar en sus aprendizajes.

En la evaluación formativa los niveles de logro progresan a lo largo del tiempo y debe transmitir altas expectativas en el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

Según la RVM N° 094 – 2020 – MINEDU el enfoque utilizado para la evaluación de competencias es siempre formativo, tanto si el fin es la evaluación para el aprendizaje como si es la evaluación del aprendizaje. Ambos fines, son relevantes y forman parte

integral de la planificación de las diversas experiencias de aprendizaje orientadas al desarrollo de las competencias. Por lo tanto, deben estar integrados a dichas experiencias y alineados a los propósitos de aprendizaje.

En el trabajo cotidiano los docentes evidenciarán los dos tipos de evaluación:

- Evaluación para el aprendizaje (Evaluación Formativa) que tiene como finalidad brindar retroalimentación.
- Evaluación del aprendizaje (Evaluación Sumativa) que tiene finalidad certificadora y determinar el nivel de logro que han alcanzado los estudiantes.

La evaluación del aprendizaje comprende también que los docentes deben escribir con anticipación las observaciones de los estudiantes por cada área a su cargo; de esta forma los tutores tendrán una referencia y la evaluación de conducta se haga en forma integral y justa.

Los docentes de área redactarán las conclusiones descriptivas en forma clara y específica las cuales deben contener avances, dificultades y oportunidades de mejora que requiere el estudiante.

A nivel institucional se ha acordado que los estudiantes que obtengan niveles de logros B y C deben llevar conclusiones descriptivas.

A efectos de realizar una evaluación integral los docentes deben tener los siguientes documentos: el registro auxiliar, el portafolio virtual de evidencias de las evaluaciones y control de asistencia de los estudiantes a su cargo.

NIVELES DE LOGRO: Según la RM N° 094 – 2020 – MINEDU Para valorar el nivel de logro alcanzado en el proceso de desarrollo de la competencia hasta ese momento se usará, en toda la Educación Básica, la escala tal como se establece en el CNEB:

NIVEL DE LOGRO AD: LOGRO DESTACADO Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

NIVEL DE LOGRO A: LOGRO ESPERADO Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

NIVEL DE LOGRO B: EN PROCESO Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

NIVEL DE LOGRO C: EN INICIO Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en

una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

3.11. LA DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR:

Nuestra escuela está sensibilizada para atender a la diversidad desde el evangelio, que no deja a nadie fuera. Una educación que promueva la “cooperación” por encima de la “competitividad”.

Por lo tanto, nuestra programación curricular da respuesta a las características, necesidades, intereses y potencialidades de nuestros estudiantes.

Los docentes de nuestra I.E. realizan la caracterización de los estudiantes para establecer los temas ejes que movilizarán las situaciones significativas de las experiencias de aprendizaje a nivel institucional de las unidades y sesiones de aprendizaje de modo que se contextualizan en las actividades a los estudiantes.

3.12. IDENTIFICACIÓN DE BARRERAS EDUCATIVAS:

Tener bajas expectativas: No permite que los estudiantes desarrollen su autonomía. Las familias no contribuyen con esto por temor a que algo le pase algo y los sobreprotegen.

Barreras curriculares y didácticas: Falta conocer la realidad de cada estudiante para atenderlos en su diversidad del aula.

3.13. APOYOS EDUCATIVOS:

- **Acompañamiento Pedagógico** (currículo, metodología, tiempo, evaluación, acompañamiento, adaptaciones curriculares, entre otros).
- **Acompañamiento Socioemocional** del departamento de psicología a las familias.
- **Trabajo grupal** desde la tutoría para fortalecer la inclusión y a la atención a la diversidad.
- Cuenta con **espacios de trabajo** como la SALA DE LUDOKIDS, capilla, piscina, polideportivo para que nuestros estudiantes realicen un mejor trabajo en el desarrollo de sus competencias.

3.14. AJUSTES RAZONABLES DE ACUERDO CON EL NIVEL, CICLO Y MODALIDAD:

Metodológicos:

- Presentar al estudiante la Información adaptada al ritmo de su aprendizaje y con un vocabulario sencillo, claro y preciso para todas las áreas.
- Flexibilidad en los tiempos, es decir, desarrollar una actividad en varios periodos o brindarle el tiempo suficiente para terminar las actividades.
- Presentar de diversas maneras las consignas o indicaciones de una actividad, que sean concretas y visuales.
- Hacerle preguntas y repreguntas para ayudar a reflexionar y comprender mejor.
- Brindarle la oportunidad de expresar sus ideas de diversas formas (escrita, oral, gestual, gráfica u otras).

Adaptaciones en la evaluación:

- Brindar mayor tiempo para la elaboración de evidencias.
- Brindar diversas alternativas para la presentación de evidencias.
- Ajustar los criterios de evaluación para que estén en concordancia con su nivel de desarrollo de la competencia.

IV. DESARROLLO DE LA TUTORÍA Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA

SERVICIOS DE APOYO PARA LOS ESTUDIANTES: GESTION DEL BIENESTAR EDUCATIVO.

La tutoría es un servicio de acompañamiento socio-afectivo, cognitivo y pedagógico a los estudiantes que debe integrarse al desarrollo curricular, aportar al logro de los aprendizajes y a la formación integral, en la perspectiva del desarrollo humano.

(MINEDU, 2007)

La Coordinación de GESTIÓN DEL BIENESTAR en la I.E Santa Úrsula está encargada de evaluar a los estudiantes que presenten dificultades de conducta y de aprendizaje. Además, evalúa y elabora informes con el apoyo del Dpto. de psicopedagogía en el proceso de acompañamiento durante el curso escolar también en la elaboración y ejecución de los planes de tutoría y en la organización de la Escuela de Padres.

Además, conoce, aplica, difunde y actualiza las normas de convivencia 2023, elabora y sustenta el Plan Anual de Tutoría de la Institución Educativa el mismo que debe socializarlo al personal educativo orientando a los tutores para elaborar el plan anual de tutoría por grado. Convoca, dirige y registra reuniones con padres de familia para informar asuntos relacionados a sus menores hijos y la aplicación de medidas correctivas correspondientes.

Asimismo, dentro de sus funciones está el promover la elaboración de los acuerdos

de convivencia por aula y conocer y aplicar los protocolos en el tratamiento y prevención de la violencia escolar. D.S N° 004 -2018 – MINEDU.

COORDINADOR(A) DE GESTIÓN DEL BIENESTAR

Sus funciones son:

- Cumplir y hacer cumplir las normas y acuerdos de convivencia.
- Diagnosticar, prevenir, evitar, y erradicar la violencia, el hostigamiento y la intimidación entre escolares encualquiera de sus manifestaciones en coordinación con los tutores.
- Conocer, aplicar y difundir el reglamento interno 2024.
- Orientar al personal educativo sobre el uso y manejo de los formatos para la gestión de la convivencia escolar.
- Elaborar y sustentar el Plan Anual de Tutoría de la Institución Educativa el mismo que debe socializarlo al personaleducativo.
- Orientar a los tutores para elaborar plan anual de tutoría por grado.
- Asesorar a los tutores para que desarrollen la tutoría individual, grupal y el trabajo con las familias.
- Involucrar al Comité de Gestión de Bienestar en las actividades programadas para el logro de una convivenciaarmoniosa.
- Convocar, dirigir y registrar las reuniones del Comité Gestión de Bienestar con la finalidad de orientar el desarrollode las actividades tutoriales planificadas.
- Convocar, dirigir y registrar reuniones con padres de familia para informar asuntos relacionados a sus menoreshijos y la aplicación de medidas correctivas correspondientes.
- Efectuar un reporte mensual y presentarlo a Dirección sobre el avance de las actividades desarrolladas para ellogro de una convivencia armoniosa.
- Mediar y dar tratamiento para obtener solución a la casuística presentada mediante entrevistas con padres defamilia, asambleas de aula, técnicas de negociación, firma de acuerdos, etc.

Realizar acciones de monitoreo y acompañamiento a las y los tutores en coordinación con el equipo directivo

- Solicitar a los tutores las actas firmadas donde se registra la atención de los padres de familia y la asistencia a las diversas reuniones y/o encuentros familiares.
- Solicitar semanalmente a los docentes tutores y no tutores las respectivas hojas de entrevistas con padres de familia y orientación individual con estudiantes.
- Mantener una estrecha comunicación con el departamento psicopedagógico con la finalidad de sumar esfuerzos e involucrar a otros estamentos para ejecutar actividades que contribuyan al logro de una sana convivencia en la I.E.
- Conducir, dirigir las formaciones de los estudiantes en el patio en coordinación con las coordinadoras de nivel y dirección.

DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGÍA

La psicóloga brinda servicios de orientación psicológica, psicopedagógica, y vocacional – profesional según corresponda y colabora con el diagnóstico y prevención de dificultades académicas y conductuales mediante entrevistas, tests; sistematizando datos obtenidos orientándolo en habilidades sociales y prevención de la violencia; apoya en la formación y desarrollo personal de los estudiantes y se encarga de evaluar a los alumnos derivados por las instancias correspondientes. Así mismo, coordina con el área de TOE para orientar a padres, profesores y tutores en relación a las dificultades que puedan presentar los estudiantes.

LUDO KIDS

Ludo Kids, es un programa que propone una enseñanza multisensorial como una metodología, que aparece como alternativa haciendo posible atender a las diferentes inteligencias y estilos de aprendizaje en nuestros niños y niñas.

Trabajamos con los niños del nivel primario, promoviendo en las diferentes sesiones de aprendizaje el desarrollo de distintas habilidades sociales, escucha, trabajo en equipo además estimula una adecuada recepción y modulación de la información sensorial.

Ofrece a todos los niños las oportunidades para desarrollar su creatividad, curiosidad, afianzar su seguridad afectiva, la construcción de conocimientos además fortalecer el sentido de pertenencia y cooperación.

Este programa involucra a los padres de familia con la finalidad que sigan apoyando a sus hijos en el proceso de enseñanzaaprendizaje.

TÓPICO

El (la) responsable del tópico es un profesional encargado de brindar primeros auxilios, atendiendo con esmero y teniendocomo principio fundamental el cuidado del cuerpo, la vida y la salud de los estudiantes. Depende de la administradora y tiene entre sus funciones:

- Brindar primeros auxilios a los estudiantes y al personal de la institución en casos de emergencia.
- Prevenir mediante charlas educativas de orientación e información sobre primeros auxilios, aspectos de salud nutricional, coordinación para inmunización a estudiantes, monitoreo de casos COVID y otras enfermedades en estudiantes.

Coordinar con tutoras y padres de familia de primero y segundo grado de primaria acciones que contribuyan a una adecuada alimentación saludable mediante recomendaciones sobre loncheras nutritivas de los estudiantes de estos grados.

V. PROPUESTA PASTORAL

La Pastoral Educativa en la I.E. tiene un sello propio: es específicamente Vedruna. Por lo tanto, tiene su fuente en la experiencia espiritual de santa Joaquina y en su carisma. La Pastoral cree en Dios que es Padre/Madre misericordioso y providente; sigue y anuncia a un Jesús que Maestro, Sanador y Liberador; y vive en apertura a la Fuerza del Espíritu que también es luz, sosiego e impulso renovador.

Ahora bien, la Propuesta Pastoral responde a la llamada que Dios nos hace de evangelizar educando desde la pedagogía del Buen Jesús –una pedagogía del

amor- y desde los rasgos típicos de la Familia Vedruna: cercanía, sencillez, familiaridad, alegría y acogida. Este proyecto está inspirado en el modelo de los ejes de la Pastoral Educativa Vedruna: Pastoral de abrazos; Desarrollo de la Interioridad; Anunciar a Jesús; Fe, Justicia, Paz e Integridad de la Creación; Diálogo entre Fe, Ciencia y Cultura; Sentido de Identidad y Pertenencia; y Acompañamiento y cultura vocacional.

Por otro lado, la Propuesta Pastoral responde al camino actual de la Iglesia: una iglesia sinodal —en comunión, participación y misión—; a la búsqueda de una “comunidad que ejerce un liderazgo compartido entre los diferentes carismas y servicios, con relaciones alternativas a un mundo patriarcal desigual” (Carta del Capítulo General Vedruna al Sínodo); al llamado del papa Francisco sobre El Pacto Educativo Global y la incesante consciencia ambiental sobre la crisis climática.

Y aunque cada actor de la comunidad educativa es auténtico educador – pastor, existe un núcleo animador: el Equipo de Pastoral Educativa de la I.E.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Eje		Objetivo
1.	Pastoral de abrazos	Fomentar un ambiente de familia: cercanía, sencillez, acogida, confianza y fraternidad a ejemplo de la comunión trinitaria y de la experiencia de Joaquina de Vedruna.
2.	Desarrollo interioridad de	Acompañar a nuestros estudiantes al encuentro consigo mismo, con Dios y la casa común, fomentando las relaciones interpersonales sanas, así mismo, la creatividad y el pensamiento crítico buscando la apertura a la trascendencia.
3.	Anunciar a Jesús	Proponer la experiencia de vida de Jesús con alegría y valentía en el pensar, en el querer y en el actuar para que nos podamos encontrar con El y fortalecer nuestra unidad.

4.	Fe, Justicia, Paz, integridad de la creación	Fomentar una educación que propicie la fe, justicia, respeto a la vida y conciencia ecológica, formando estudiantes, críticos, analíticos y reflexivos.
5.	Diálogo entre fe, ciencia y cultura	Incentivar a los estudiantes a establecer una relación interdisciplinar tolerante y crítica con los saberes de las diversas áreas del currículo.
6.	Sentido de pertenencia identidad	Vivir en circularidad y hacer propia la Propuesta Vedruna; vivenciando los valores y anunciando el amor a Dios a través de su Carisma.

ANEXO: PROYECTO TALLER DE COMPUTACIÓN

PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Docentes Responsables:

- Alicia Clorinda Ramírez Agurto
- Deltar Héctor Calva Chinchay (Coordinador del área)
(cdeltar@gmail.com/969298820)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1	DREP	:	PIURA
1.2	UGEL	:	SULLANA
1.3	COLEGIO	:	"Santa Úrsula"
1.4	AÑO DE FUNDACIÓN	:	1940
1.5	TALLER CURRICULAR	:	COMPUTACIÓN
1.6	GRADOS	:	1º,2º,3º,4º,5º y 6º
1.7	SECCIONES	:	"A", "B" y "C"
1.8	DOCENTES	:	Alicia Ramírez Agurto – Deltar Héctor Calva Chinchay
1.8	DIRECTORA YRENE CARMEN	:	GUTARRA CRUZ DE AVILES, DE LOS MILAGROS
1.9	HORAS POR SEMANA	:	2 Horas pedagógicas

II.- FUNDAMENTACIÓN:

El escenario del siglo XXI presenta un nuevo espacio social-virtual para las interrelaciones humanas, el cual se está desarrollando en el Taller de Computación, este nuevo espacio social-virtual se caracteriza por ser: distal, sincrónico, asincrónico, dependiente de redes electrónicas.

El Taller de Computación en el Nivel Primaria ha sido de gran fortaleza para los estudiantes del Nivel Primaria, el cual ha sido el "valor agregado" en la Institución, nos hemos centrado en el estudiante y en su capacidad de descubrir, reflexionar, internalizar e integrar los conocimientos a su propio ritmo.

La tecnología es un medio técnico excelente para ejercer una fuerte

función motivadora, ya que tiene un gran poder de atracción en estos tiempos de interactividad. Trabajando de manera individual o en equipo.

Las competencias transversales son aquellas que pueden ser desarrolladas por los estudiantes a través de diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares.

A través del taller de computación se busca desarrollar la competencia transversal **SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC**. Esta se sustenta en la alfabetización digital, desarrollando habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir la información, trabajando con ella de manera eficiente y de forma participativa para desempeñarse conforme con las exigencias de la sociedad actual.

III.- PROPÓSITOS GENERALES:

Introducir a los niño/as en el uso de la tecnología como un recurso, una herramienta para interactuar, aprender y trabajar.

3.1.- Propósitos específicos:

- Lograr una correcta manipulación del software (programas) y el hardware (teclado, Mouse, etc.)
- Desarrollar sus habilidades bajo el marco de las competencias transversales, en especial, se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tics.
- Contribuir para formar ciudadanos digitales, con el objetivo de tener el acceso masivo a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, las cuales abarcan dispositivos tecnológicos como el celular, Internet, la computadora, la televisión y todos los servicios relacionados como redes sociales, blogs, foros, etc; así como elementos técnicos que permiten su funcionamiento. La inserción del ciudadano a nuevas formas de conocer, de acceder a múltiples saberes y un nuevo mundo de prácticas culturales y de relaciones sociales cotidianas, implican la preparación de diferentes competencias digitales.

IV.-OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Optimizar el uso de aplicaciones de escritorio combinadas con las de la nube para desarrollar habilidades que le permitan desenvolverse en entornos virtuales que les permita resolver diversos problemas y situaciones del contexto virtual y real de su entorno.
- Aplicar las herramientas de programas procesadores de textos para la correcta presentación de la información.
- Poner en práctica valores y conocimientos que formen estudiantes emprendedores y buenos ciudadanos digitales.
- Promover actitudes de colaboración para el trabajo en equipo, fomentando la participación y el intercambio de ideas.

4.1 - Objetivos a nivel tecnológico:

- ✓ Reconocer partes de la PC.
- ✓ Prender la PC.
- ✓ Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular la computadora.
- ✓ Utilizar el teclado para tareas sencillas.
- ✓ Poder entrar y salir de un programa
- ✓ Poder navegar dentro de un programa.
- ✓ Seleccionar un objeto; elegir opciones.
- ✓ Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico, matemáticas, lenguaje)
- ✓ Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones,
- ✓ Escribir, con el procesador de textos Word
- ✓ Dibujar y pintar con el programa Paint en la medida de las posibilidades de los alumnos.
- ✓ Grafica cuadros simples de doble entrada con el programa Excel.
- ✓ Programación de objetos y escenarios con Scratch que les permita resolución de problemas a través de historietas contextualizadas en su entorno.
- ✓ Iniciarse en uso de las nuevas aplicaciones interactivas gracias a Internet y la nube. Como es el caso de:

❖ Mindomo

- ❖ Canva
- ❖ Google SITE
- ❖ Padlet
- ❖ Kahoot
- ❖ Genlality

V.- TEMPORALIDAD:

De lunes a viernes 2 horas pedagógicas por sección semanal durante 10 meses.

VI.-CONTENIDOS CURRICULARES

El proyecto involucra el desarrollo de contenidos curriculares propios de la asignatura Recursos Informáticos:

- Entorno Windows: Administración de carpetas y archivos.
- Reconocer partes de la PC
- Prender la PC.
- Conocer las precauciones y cuidados que deben tenerse en cuenta al manipular la computadora.
- Utilizar el teclado para tareas sencillas.
- Poder entrar y salir de un programa
- Poder navegar dentro de un programa.
- Seleccionar un objeto; elegir opciones.
- Adquisición de nociones (tiempo, espacio, lógico, matemáticas, lenguaje)
- Lograr el dominio del mouse utilizándolo para seleccionar opciones,
- Escribir, con el procesador de textos Word
- Dibujar y pintar con el programa Paint en la medida de las posibilidades de los alumnos.
- Grafica cuadros simples de doble entrada con el programa Excel.

Procesador de Textos:

Formato de Textos (tipo de letra, color, tamaño y estilos.).Formato de Párrafos (Alineación, sangrías e interlineados). Vista preliminar. Ortografía. Bordes y sombreados. Imágenes. Numeración y viñetas. Números de Páginas. Configuración de página (tipo de papel, orientación y márgenes). Barra de Dibujo

(herramientas y formato de dibujos,). Manejo de documentos simultáneos.
Impresión de documentos.

Graficadores:

Herramientas de diseño gráfico (formas geográficas, goma, colores, pinceles, texto, sellos, texturas, fondos, etc.).

Canva

Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. ... También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos.25 may 2020

Mindomo

Le permite crear sus propios ejemplos de mapas mentales. Puede crear fácilmente ejemplos de mapas mentales y compartirlos con otras personas, quienes pueden contribuir con más ideas a medida que editan su mapa.

Padlet

Antes conocido como Wallwisher, es una plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos. En el terreno de la escuela, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno.

Kahoot!

Es una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate.

Genially

Es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones.

Scratch

Es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la

difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.

El nombre proviene de la palabra: “Scratching” que en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos.

Tinkercad

Es una herramienta online y gratuita, que nos permitirá crear modelos tridimensionales basados en la geometría sólida constructiva, aunque podemos encontrar otras herramientas más potentes como Blender, el poder de Tinkercad reside en la facilidad de uso, en el trabajo online

Kodu Game Lab

Es un entorno de programación visual para ordenador con sistemas Windows que permite crear mundos tridimensionales y videojuegos complejos sin tener conocimientos de programación.

VII.-RECURSOS

HUMANOS: Dos docentes de computación 15 secciones de primaria con 25 estudiantes por sección.

MATERIALES: Un laboratorio con 33 computadoras personales ambientada con aire acondicionado, folder de computación y fichas de trabajo.

VIII.-DETALLES DEL PROYECTO

- Se atenderá a 25 alumnos como máximo en el laboratorio.
- El laboratorio se encuentra ambientado con aire acondicionado.
- Los estudiantes trabajarán con fichas que son suministradas por los docentes.
- Al final de cada clase el estudiante presentará el producto final para su evaluación
- Los estudiantes son trasladados y acompañados por el docente desde al aula al laboratorio y viceversa.