

Sílabo

Conocimientos pedagógicos y disciplinares para la práctica docente

Nivel de Educación Secundaria - Área de Educación para el Trabajo

1 Datos generales

Dirigido a	Docentes del nivel de Educación Secundaria - Área de Educación para el Trabajo
Duración	64 horas
Modalidad	A distancia

2 Sumilla

Este curso virtual autoformativo tiene como propósito **fortalecer las competencias profesionales de los docentes en la aplicación de los conocimientos pedagógicos y disciplinares en situaciones propuestas relacionadas con su práctica docente, en el nivel de educación secundaria del área de educación para el trabajo.**

Para lograr este propósito, organizado el curso en dos unidades, la primera unidad denominada “**Conocimientos curriculares generales**”, en la cual tratamos aspectos claves de los enfoques y fundamentos curriculares señalados en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB).

La segunda unidad, que lleva por título “**Conocimientos pedagógicos y disciplinares del área de Educación para el Trabajo**”, se organiza en tres sesiones. La primera sesión se orienta al desarrollo de los “Proyectos de emprendimiento como propuesta de valor”. En la segunda sesión se aborda los “Conocimientos técnicos para iniciar un proyecto de emprendimiento”. Finalmente, la tercera sesión se enfoca en la “Evaluación de resultados de un proyecto de emprendimiento”. En esta unidad, se abordan los principales conceptos asociados a la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” en el que desempeña su práctica docente.

3 Competencia priorizada del Marco de Buen Desempeño Docente (MBDD)

El curso posibilita la comprensión de conocimientos que están enmarcados en la siguiente competencia del MBDD:

Competencia 1 del MBDD	Conoce y comprende las características de todos sus estudiantes y sus contextos, los contenidos disciplinares que enseña, los enfoques y procesos pedagógicos, con el propósito de promover capacidades de alto nivel y su formación integral.
-------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4 Resultado esperado

Al finalizar el presente curso, el docente:

- Aplica conocimientos pedagógicos y disciplinares en situaciones relacionadas a su práctica docente, en el nivel de educación secundaria del área de educación para el trabajo.

5 Contenidos del curso

La estructura de contenidos de este curso se plantea de la siguiente manera:

Inicio del curso			
Video de presentación del curso Sílabo y guía del participante Cuestionario de entrada			2 horas
Unidad	Sesiones	Contenidos	Duración
Unidad 1 Conocimientos curriculares generales	Sesión 1 Principales fundamentos del CNEB	1.1 El socioconstructivismo 1.2 Los enfoques transversales 1.3 Los aprendizajes del perfil de egreso del estudiante 1.4 El enfoque del área de EPT	15 horas
Unidad 2 Conocimientos pedagógicos y disciplinares del área de EPT	Sesión 1 Proyectos de emprendimiento como propuesta de valor	1.1 El proyecto de emprendimiento 1.1.1 Etapas del proyecto de emprendimiento: A. Preparación B. Creación (design thinkin) C. Planificación D. Ejecución y comercialización (Lienzo Lean Canvas) E. Evaluación	15 horas
	Sesión 2 Conocimientos técnicos para iniciar un proyecto de emprendimiento	2.1. Empresa 2.1.1 Clasificación de una empresa 2.1.2 Tipos de actividad empresarial. 2.2. Constitución de una empresa. 2.3. Presentación del producto. 2.3.1. Marca 2.3.2. Etiqueta 2.3.3. Envase 2.3.4 Embalaje 2.4. Estructura de los costos de producción 2.4.1. Costos 2.4.2. Costos de producción 2.5. Punto de equilibrio 2.6. Diagrama de operaciones del proceso (DOP) – Diagrama de análisis de proceso (DAP) 2.6.1. Diagramas DOP – DAP	15 horas

	Sesión 3 Evaluación de resultados de un proyecto de emprendimiento	3.1. Análisis FODA 3.1.1. Debilidades y fortalezas. 3.1.2. oportunidades y amenazas. 3.2. Matriz FODA 3.2.1. Estrategia F-O 3.2.2. Estrategia D-O 3.2.3. Estrategia F-A 3.2.4. Estrategia D- A 3.3. Recojo de datos, representación gráfica y análisis. 3.3.1. Diagrama de Pareto 3.3.2. Gráficos estadísticos.	15 horas
	Cuestionario de salida Encuesta de satisfacción		2 horas
	Total de horas		64 horas

6

Metodología

El curso ha sido diseñado para el aprendizaje en entornos virtuales. En él, se propone una metodología activa y participativa. Además, busca propiciar el autoaprendizaje y la autonomía de los participantes. En el desarrollo del curso, los docentes realizarán los siguientes procesos:

- **Reflexión de la práctica pedagógica:** en cada sesión se analiza un caso propuesto vinculado al nivel, área o modalidad correspondiente, a fin de propiciar la reflexión, teniendo en cuenta que este análisis le permitirá dar respuesta al caso planteado, según su experiencia y saberes previos.
- **Comprensión de conocimientos y saberes:** como resultado de la revisión y análisis de los aportes teóricos, se contrastan dichos conocimientos y saberes con aquellos que traen los docentes participantes para generar nuevos aprendizajes.
- **Aplicación en la práctica:** con base en los aprendizajes generados, aplican lo aprendido en situaciones propuestas con la finalidad que lo lleve a su práctica propiciando la mejora de la misma, considerando las necesidades de sus estudiantes y el contexto sociocultural en el que se desenvuelven.

7 Evaluación

La evaluación tiene un enfoque formativo, y se considera como un proceso sistemático y permanente durante el curso.

Se aplican:

- **Evaluaciones de entrada y salida:** permitirán contrastar el nivel de conocimiento y comprensión de lo desarrollado en el curso. Se aplicará un cuestionario de entrada al inicio del curso y un cuestionario de salida al final.
- **Evaluación del proceso (autoevaluación):** durante el desarrollo de cada sesión, el participante podrá verificar sus aprendizajes de manera autónoma a través del análisis y reflexión de situaciones relacionadas con la práctica pedagógica, haciendo uso de la retroalimentación automática.

8 Medios y recursos

El curso está compuesto por medios y recursos diseñados especialmente para la modalidad virtual. El medio es la plataforma del SIFODS, a través de ella se realizan todas las interacciones entre los participantes y el acceso a las actividades, materiales y recursos. Los participantes cuentan con los siguientes recursos:

Los principales recursos y materiales son los siguientes:

- **Caja de herramientas:** brinda una recopilación de lecturas, materiales audiovisuales, bibliografía complementaria, entre otras herramientas.
- **Videos interactivos:** comprende recursos audiovisuales que permiten revisar el contenido de los fascículos de modo interactivo.
- **Fascículos:** en estos se consideran los sustentos teóricos, organizadores gráficos, estudios de casos y actividades propuestas organizadas según la secuencia metodológica.

9 Constancia

Para recibir la constancia de aprobación del programa, es necesario desarrollar todas las actividades y obtener en el cuestionario de salida de cada curso una nota igual o mayor a 12.

La constancia del programa acreditará un total de 128 horas y se emitirá de manera virtual. Podrá descargarse desde la plataforma SIFODS.

10 Referencias

- Best, R. (2007). *Marketing estratégico* (4ta ed.). Prentice-Hall.
- Brown, T. (2008). *Design thinking* (reimpresión R0809N-E). Harvard Business Review.
- Design Thinkingn. (s.f.). *Descubre la metodología más potente de la innovación*.
- Ferrel, O. y Hartline, M. (2012). Estrategia marketing (Archivo pdf). Cassany, D; Luna, M. y Sanz. G. (1994). Enseñar lengua. Barcelona, Graó.
https://www.academia.edu/8061073/Estrategia_Marketing_Ferrel_Hartline_2012
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2009).
Guía para la presentación de gráficos estadísticos. Centro de investigación y desarrollo.
<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/metodologias/libro.pdf>
- Kotler, P. y Arsmtrong, G. (2010). *Marketing 1* (2da ed.) Pearson Educación. Universidad Rafael Landívar.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones. (s.f.) Método SCAMPER. Como generar ideas.
- Ortega Pedraza, E. (1980). *Etimologías. Lenguaje culto y científico*. Diana.
- Rosas, G., Ruiz, S., Martínez, N., Cantú, M. de la L. y Enríquez, A. (2018). *Manual de design thinking*. convenio N.º: 2018-19008-146. (Archivo PDF).
- Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial. (2011). Fascículo de aprendizaje: Introducción a la calidad total (e-learning)
- Plataforma digital única del Estado Peruano. (s.f.). Registrar o constituir una empresa.
<https://www.gob.pe/269-registro-o-constitucion-de-empresa>
- Plataforma digital única del Estado Peruano. (s.f.). Tipos de empresa.
<https://innokabi.com/lienzo-lean-canvas-el-lienzo-de-los-emprendedores/>
- Prim, A. (s.f.). Lienzo lean canvas explicado paso a paso y con ejemplos. Innokabi
<https://innokabi.com/lienzo-lean-canvas-el-lienzo-de-los-emprendedores/>
- Telescopio. (s.f.). Análisis FODA. Definición características ejemplos(Archivo pdf).
https://www.academia.edu/19608013/FODA_PDF