**SESIÓN DE REFUERZO ESCOLAR**

**“Estrategia Pedagógica: "Emprende con Mate"**

1. **DATOS INFORMATIVOS:**

| **ÁREA/GRADO** | Matemática  | **Docente**  |  **HUANCA MACHACA SUSANA**  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SECCIÓN(ES)** | B, D, F, H | **FECHA** | Del 16 al 20 de setiembre | **TIEMPO** | 45 min |

1. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

Desarrollar conocimientos matemáticos y fomentar la motivación para iniciar emprendimientos en estudiantes de primer año de secundaria.

**Metodología:** Khan Academy

**Duración:** 4 sesiones de 45 minutos cada una.

**Descripción:**

Esta estrategia, llamada "Emprende con Mate", utiliza la plataforma Khan Academy para integrar conceptos matemáticos con el desarrollo de habilidades emprendedoras. Los estudiantes se convertirán en "emprendedores virtuales" que deben resolver problemas matemáticos relacionados con la gestión de sus propios negocios.

**Matriz de la Estrategia:**

| **Fase** | **Pasos del Docente** | **Pasos del Estudiante** | **Materiales y Recursos** | **Implementación** | **Recursos Didácticos y Ejemplos** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Introducción (45 min)** | - Introducir el concepto de emprendimiento y su relación con las matemáticas. - Presentar la plataforma Khan Academy y sus recursos. - Explicar la dinámica de la estrategia "Emprende con Mate". - Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4 personas. | - Escuchar las explicaciones del docente. - Explorar la plataforma Khan Academy. - Formar equipos y elegir un nombre para su empresa virtual. | - Presentación multimedia con ejemplos de emprendimientos juveniles. - Acceso a la plataforma Khan Academy. - Fichas con las reglas del juego "Emprende con Mate". | - Trabajo en grupos. | - **Khan Academy:** Módulo de "Matemáticas para Emprendedores" (videos explicativos, ejercicios interactivos, simulaciones). - **Fichas de trabajo:** "Crea tu empresa" (plantillas para definir el nombre, producto/servicio, público objetivo, etc.). |
| **2. Planificación (45 min)** | - Guiar a los estudiantes en la planificación de su empresa virtual. - Explicar conceptos matemáticos relevantes (porcentaje, costo, ganancia, etc.). - Proporcionar herramientas para la elaboración de presupuestos y análisis de costos. | - Elegir un producto o servicio para su empresa virtual. - Realizar un análisis de mercado y definir su público objetivo. - Elaborar un presupuesto inicial utilizando herramientas proporcionadas por el docente. - Resolver ejercicios de optimización lineal para determinar la producción óptima de su producto/servicio. | - Plantillas de Excel para la elaboración de presupuestos. - Recursos online sobre análisis de mercado. - Fichas de trabajo con ejemplos de cálculos de costos y ganancias. - Ejercicios de optimización lineal con ejemplos de emprendimientos. | - Trabajo en grupos. - Presentación de proyectos. | - **Khan Academy:** Módulo de "Optimización Lineal" (videos explicativos, ejercicios interactivos, simulaciones). - **Fichas de trabajo:** "Análisis de mercado" (ejercicios para identificar la competencia, precios, etc.). |
| **3. Desarrollo (45 min)** | - Supervisar el desarrollo de las empresas virtuales. - Facilitar el uso de herramientas para la gestión financiera. - Realizar juegos de rol para simular situaciones de compra-venta. | - Implementar estrategias de marketing para su producto/servicio. - Realizar operaciones de compra-venta utilizando herramientas proporcionadas por el docente. - Participar en juegos de rol para simular situaciones de negociación y atención al cliente. - Resolver problemas matemáticos relacionados con la gestión financiera de su empresa virtual. | - Juegos de mesa modificados (por ejemplo, "Monopoly" adaptado a la temática de emprendimiento). - Simulador de gestión financiera online. | - Trabajo en grupos. - Juegos de rol. | - **Khan Academy:** Módulo de "Gestión Financiera" (videos explicativos, ejercicios interactivos, simulaciones). - **Fichas de trabajo:** "Estrategias de Marketing" (ejercicios para crear campañas de marketing). |
| **4. Evaluación (45 min)** | - Evaluar el desempeño de los estudiantes en la gestión de sus empresas virtuales. - Analizar los resultados obtenidos y reflexionar sobre las estrategias empleadas. - Premiar a los equipos con mejor desempeño. | - Presentar los resultados de su empresa virtual. - Analizar los resultados de su empresa y reflexionar sobre las estrategias empleadas. - Participar en la evaluación de los proyectos de otros equipos. | - Rúbrica de evaluación para la gestión de empresas virtuales. - Plantillas de presentación para mostrar los resultados. | - Trabajo en grupos. - Presentación de proyectos. - Competencia intergrupal. | - **Khan Academy:** Módulo de "Análisis de Datos" (videos explicativos, ejercicios interactivos, simulaciones). - **Fichas de trabajo:** "Análisis de resultados" (ejercicios para analizar los resultados de la empresa virtual). |

**Ejemplos de Recursos Didácticos:**

* **Khan Academy:** La plataforma ofrece módulos específicos para el aprendizaje de conceptos matemáticos relacionados con el emprendimiento, como optimización lineal, gestión financiera y análisis de datos.
* **Fichas de trabajo:** Se pueden utilizar fichas con ejercicios de optimización lineal, análisis de mercado, cálculo de costos y ganancias, etc., para que los estudiantes apliquen los conceptos matemáticos en situaciones de emprendimiento.
* **Simulador de gestión financiera online:** Esta herramienta permite a los estudiantes simular la gestión financiera de una empresa, realizando operaciones de compra-venta, análisis de costos, etc.
* **Juego de mesa modificado "Monopoly":** Se puede modificar el juego para que se centre en la temática de emprendimiento, incluyendo la creación de empresas, la gestión de recursos, etc.

**Implementación de los Recursos:**

* **Khan Academy:** Los estudiantes utilizarán la plataforma para acceder a videos explicativos, ejercicios interactivos y simulaciones relacionadas con conceptos matemáticos y emprendimiento.
* **Fichas de trabajo:** Se utilizarán para reforzar el aprendizaje de conceptos matemáticos y su aplicación en situaciones de emprendimiento.
* **Simulador de gestión financiera online:** Los estudiantes utilizarán esta herramienta para simular la gestión financiera de su empresa virtual.
* **Juego de mesa modificado "Monopoly":** Se utilizará para simular situaciones de compra-venta y la gestión de recursos en un contexto de emprendimiento.

**Conclusión:**

Esta estrategia pedagógica, "Emprende con Mate", utiliza la plataforma Khan Academy para integrar conceptos matemáticos con el desarrollo de habilidades emprendedoras, haciendo el aprendizaje más atractivo y significativo para los estudiantes. La utilización de recursos didácticos como fichas de trabajo, simuladores online y juegos de mesa modificados facilita la comprensión de los conceptos matemáticos y su aplicación en situaciones de emprendimiento.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 **Angélica Juárez Echevarría Giovana Soledad Cano Salazar Susana Huanca Machaca**

 **SUBDIRECTORA PEDAGÓGICO COORDINADORA DEL ÁREA DOCENTE**