**SESIÓN DE APRENDIZAJE 12**

**TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**Impulsamos los diversos emprendimientos de nuestra comunidad**

1. **DATOS GENERALES**
   1. Institución Educativa Pública : “San Martin de Porres”
   2. Área Curricular : Educación Para El Trabajo
   3. Ciclo : VII
   4. Grados Y Secciones : 4“A”
   5. Especialidad : Secretariado Computarizado
   6. Horas Semanales : 225 minutos
   7. Docente : Carlos Alberto Gutierrez Berrocal
   8. Director : Pilar Pacheco Castañeda
   9. Año Lectivo : 2025.
2. **SITUACION SIGNIFICATIVA:**

Los estudiantes del 4º grado de secundaria de la especialidad de Secretariado Computarizado observan que diversos negocios en su comunidad no tienen conocimientos de manejo de redes sociales y publicidad, lo cual limita su crecimiento y alcance. Ante esta problemática, se plantea la necesidad de diseñar dar alternativas de solución que permita promocionar los productos y servicios de estos emprendimientos locales. A través de esta experiencia, los estudiantes aplicarán sus habilidades técnicas, fortalecerán el trabajo colaborativo y desarrollarán su espíritu emprendedor para contribuir activamente al desarrollo económico de su entorno.

1. **PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA DEL ÁREA** | **CAPACIDADES** | | **DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS** | **EVIDENCIA DE APRENDIZAJE** | **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN** |
| Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. | * Crea una propuesta de valor. * Aplica habilidades técnicas. * Trabaja cooperativamente para lograr * Evalúa los resultados de proyecto de Emprendimiento | | * Diseña una página web promover los negocios del distrito y sus alrededores. * Utiliza Visual Studio Code para estructurar y dar estilo a la página web. * Trabaja en equipo para completar el diseño, distribuyendo tareas técnicas y creativas. * Publica o comparte su avance en plataformas virtuales como Google Classroom y redes sociales el aplicativo o web de nombres yapuchiri. | * Archivo HTML/CSS funcional que presenta una página con menú de navegación diseñado por los estudiantes. | * Lista de cotejos |
| **COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS** | | | | | |
| **Interactúa en entornos virtuales**   * Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios   **Gestiona su aprendizaje de manera autónoma**  • Define metas de aprendizaje. Determina sus metas de aprendizaje asociadas a desarrollar su espíritu emprendedor de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales | | | | | |
| **ENFOQUES TRANSVERSALES** | **VALOR** | **ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES** | | | |
| Igualdad de genero | * **solidaridad** | * Apoyarse mutuamente en la lucha por un trato justo y por la eliminación de desigualdades. | | | |

1. **MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE – SECUENCIA DIDÁCTICA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MOMENTO** | **SECUENCIA DE ACTIVIDADES** | **MATERIALES Y/O RECURSOS** | **TIEMPO** |
| **INICIO** | 🔸 Recepción y ambientación: El docente da la bienvenida a los estudiantes y promueve un clima positivo mediante dinámicas breves de integración.  🔸 Recordatorio de aprendizajes previos: Se realiza una breve revisión de lo trabajado anteriormente sobre emprendimientos y diseño web.  🔸 Presentación del propósito: Se explica el objetivo de la sesión y cómo se relaciona con la situación significativa.  🔸 Motivación: El docente muestra ejemplos de páginas web reales creadas por jóvenes emprendedores para inspirar al grupo.  🔸 Organización del trabajo: Se conforman equipos de trabajo, se asignan roles (diseñador, redactor, programador, presentador, etc.) y se brindan orientaciones generales sobre el trabajo colaborativo y el producto final esperado. | Power point | 15 |
| **DESARROLLO** | Durante esta fase, los estudiantes desarrollan íntegramente las actividades centrales de la sesión aplicando conocimientos técnicos, habilidades digitales, actitudes emprendedoras y trabajo colaborativo:  **1. Exploración e investigación contextual (20 min)**   * Cada equipo identifica emprendimientos reales del entorno (familiar, escolar o comunitario) que puedan beneficiarse de una presencia web. * Usan sus celulares o laptops para buscar información clave: nombre del negocio, productos o servicios, datos de contacto, logo o imágenes. * Aplican criterios de confiabilidad para validar la información recolectada.   **2. Planificación del contenido y estructura de la web (20 min)**   * En base a la información recabada, cada grupo define:   + El **nombre del sitio web**   + Las **secciones** principales (Inicio, Servicios, Galería, Contacto, etc.)   + La propuesta de valor del negocio representado. * Elaboran un **mapa web (site map)** y un esquema básico en papel o digital (boceto o wireframe). * Se asignan funciones específicas: edición de imágenes, redacción de contenido, codificación, revisión.   **3. Diseño visual del prototipo web (20 min)**   * En Canva u otra herramienta de diseño, los equipos crean el diseño visual (mockup) de su sitio web. * Aplican nociones de identidad visual: colores institucionales, tipografía, estilo de íconos y disposición de elementos. * Simulan el aspecto final antes de pasar al desarrollo técnico.   **4. Codificación en Visual Studio Code: desarrollo técnico (60 min)**   * Comienzan la codificación del sitio utilizando HTML5 y CSS3 en Visual Studio Code. * Estructuran su página con etiquetas semánticas: <header>, <nav>, <main>, <section>, <footer>. * Insertan:   + Texto descriptivo de los negocios.   + Imágenes representativas.   + Enlaces y botones de contacto. * Aplican hojas de estilo CSS:   + Colores personalizados.   + Tipografía atractiva.   + Bordes, márgenes, alineaciones y fondos. * Se estimula el uso de prácticas limpias: indentación del código, comentarios en HTML, separación de CSS externo.   **5. Pruebas técnicas, validación y mejora (25 min)**   * Verifican la correcta visualización de la página en navegadores (Chrome, Firefox). * Corrigen errores de sintaxis y de estilo con la guía del docente. * Comparan su diseño con el prototipo inicial y ajustan su web para que refleje mejor la propuesta. * Se estimula la **evaluación entre pares**, donde un equipo revisa el trabajo de otro y brinda sugerencias de mejora.   **6. Integración con herramientas digitales colaborativas (20 min)**   * Comparten sus archivos y capturas en plataformas como Google Classroom, Google Drive o Padlet. * Se promueve la publicación simulada en redes sociales o mediante una presentación en Meet.   **7. Preparación para la exposición final (10 min)**   * Los estudiantes elaboran una breve presentación oral para explicar:   + El proceso creativo y técnico de su sitio.   + Las fortalezas del emprendimiento representado.   + Las dificultades que superaron y aprendizajes logrados. * Se asigna un presentador por grupo y se ensaya brevemente. | Formulario Google  canva | 195 |
| **CIERRE** | 🔸 Exposición de trabajos: Los equipos presentan sus páginas web, destacando el emprendimiento seleccionado, el uso de herramientas digitales y su experiencia de trabajo colaborativo.  🔸 Retroalimentación formativa: El docente y los compañeros brindan comentarios valorativos y sugerencias de mejora con base en la lista de cotejo.  🔸 Reflexión metacognitiva: Se promueve una reflexión grupal sobre lo aprendido, las dificultades superadas y el desarrollo de habilidades técnicas y personales.  🔸 Proyección del aprendizaje: Se plantean desafíos para mejorar el sitio web, incorporar formularios, videos o hacer la página responsive como continuidad en próximas sesiones.  🔸 Cierre motivacional: El docente felicita los logros, destaca el valor del emprendimiento digital y motiva a los estudiantes a seguir creando soluciones para su comunidad. | Proyector y visual codec | 15 |

1. **MATERIALES Y RECURSOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **MATERIALES** | **RECURSOS** |
| * Manual de kubuntu. * Manual del emprendedor * Manual de canva. * Manual de html y css * Manual de Windows 11 pro education | * Laptop y/o PC * Proyector de multimedia * Canva. * Visual code * Classroom. |

1. **BIBLIOGRAFÍA**

El emprendedor de éxito de Rafael Alcaraz Rodríguez. Cuarta Edición, Wikipedia, Google workspace, Manual de canva.



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Prof. Pilar Pacheco Castañeda  DIRECTORA |  | Prof. Alex R. Mamani Mamani  COORDINADOR TÉCNICO |  | Prof. Carlos Gutierrez Berrocal  DOCENTE DEL ÁREA |  | Prof. Gassel Ramos Anampa  COORDINADOR |