



PERÚ

Ministerio
de EducaciónUnidad de Gestión
Educativa Local N°01

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

I.E.E "JUAN GUERRERO QUIMPER"



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

"DEARROLLAMOS NUESTRAS CAPACIDADES EMPRENDEDORAS PARA GENERAR IDEAS INNOVADORAS
ELABORACIÓN DE UNA ALCANCIA CON MATERIAL RECICLADO"

I.-DATOS GENERALES:

ÁREA	ESUCACION PARA EL TRABAJO (EPT)	CICLO	VI	GRADO	1er	DURACIÓN	01 al 05 de junio
				SECC	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L,	HORAS	2 H - SEMANAS
DOCENTE	VILMA COTRINA ALFARO			SESIÓN	02 /2	UNIDAD DE PROYECTO DE APRENDIZAJE.	II

II.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA :

En los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E.E. Juan Guerrero Quimper se evidencia poco interés por conocer y valorar las manifestaciones culturales de su comunidad, como sus costumbres, tradiciones y expresión artísticas.

Asimismo, momento de proponer emprendimientos.

Ante esta situación, los estudiantes participan en un proyecto de emprendimiento financiero utilizando la **metodología Design thinking**, donde crearán papelotes para su **exposición con las fases**, producto decorativo y utilitarios inspirados en la identidad cultural de su entorno, empleando **técnicas de estampado y materiales reciclados o algunos comprados la idea es una alcancía.**

Durante el desarrollo del proyecto elaboran un papelote para la exposición con las fases del **metodología Design thinking**, selecciona la capacidad emprendedoras como una propuesta de valor en su implicancia ética, y emprendimiento social y financiero, y su resultado económico .producto.

RETO.

¿Cómo podemos revalorar nuestra identidad cultural mediante la la creación de productos innovadores y creativos alcancías?

El propósito en los estudiantes el desarrollo de competencia emprendedoras, la creatividad el trabajo colaborativo y la valoración de la identidad cultural a través de la elaboración de productos y papelotea para exposición de trabajos con impresiones industrial o artesanal cultural.

RESULTADOS ESPERADOS.

.Elaboran papelotes para su exposición de prototipos.

.seleccionan la capacidad emprendedoras.

.Aplicaran emprendimiento social y financiero

.Análisis de lectura, ficha de trabajo.

III.-PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los estudiantes desarrollen competencias emprendedoras mediante el análisis de la metodología Design Thinking, elaborando papelotes para exponer sus fases y reconociendo la importancia del emprendimiento social, financiero y la valoración de la identidad cultural.



IV.-PROPÓSITO DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA DEL ÁREA.	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL.
--------------------------	--



PERÚ

Ministerio
de Educación

Unidad de Gestión
Educativa Local N°01

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

I.E.E "JUAN GUERRERO QUIMPER"



CAPACIDAD	DESEMPEÑO/ PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-Crea propuestas de valor.	-Plantea revalorar nuestra identidad cultural mediante el Design Thinking, Fases como alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos, elabora una malla receptora de información para su validación con posibles usuarios. Selecciona la capacidad emprendedora , como una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y emprendimiento social y Financiero, y de su resultado económico. (producto) - Selecciona los insumos y materiales para elaborar un boceto necesarios , y organiza actividades para su obtención del Diseño de un prototipo. Planifica las IDEAS, acciones que debe ejecutar para revalorar nuestra identidad cultural, elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante una cultura de ahorros (alcancías), situaciones imprevistas o accidentes de la seguridad en el taller.	-Papelote Grupal sobre las fases. -Ficha de trabajo - Mapa mental Balotario de preguntas de la identidad cultural Lluvia de ideas	☑ Explica las fases de la metodología Design Thinking en su papelote y exposición. •.Identifica capacidades emprendedoras necesarias para desarrollar un proyecto. • Expresa sus emociones de manera clara y respetuosa .Analiza la importancia del emprendimiento social, financiero y ético. .Organiza y presenta información de manera clara y creativa en el papelote. .Participa activamente y trabaja colaborativamente durante la elaboración y exposición.	Lista de cotejo Rubrica
-Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	-Realiza observaciones o entrevistas individuales para Definir y explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para elaborar preguntas satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés en la I.E.E. -Propone acciones que debe realizar en equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.			
*Aplica habilidades técnicas.	- Emplea habilidades técnicas para Elaborar el prototipo, un bien o brindar servicios siendo responsables con el ambiente, y teniendo en cuantas normas de seguridad en el trabajo o taller.			

V.-COMPETENCIA TRANSVERSAL

COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
-------------------------	-----------	------------	----------------------------

**PERÚ**Ministerio
de EducaciónUnidad de Gestión
Educativa Local N°01**"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"****I.E.E "JUAN GUERRERO QUIMPER"**

-Gestiona su aprendizaje de manera autónoma -Se desenvuelve en los entornos virtuales generando por las TICS	El estudiante elabora su papelote para su exposición de las fases, participando de forma autónoma y responsable utiliza de manera reflexiva y creativa la tecnología y la comunicación (TIC) para interpretar el prototipo y dar a conocer los productos elaborados. Mediante el emprendimiento escolar. Así mismo, emplea herramientas digitales y redes sociales para publicar y difundir su producto innovador y creativo.	.Cuestionario de preguntas	Lista de cotejo Rubrica
--	---	----------------------------	--------------------------------

VI.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE AMBIENTAL ❖ Enfoque Ambiental: Promover el orden y la limpieza como parte de una cultura de salud y respeto al entorno. • Enfoque Búsqueda de la Excelencia: Incentivar al estudiante a utilizar estrategias de organización (5S) para mejorar su eficiencia personal y colectiva.	RESPONSABILIDAD. - RESPETO -LIBERTAD - HONESTIDAD -SOLIDARIDAD	- Muestra compromiso con la fase, necesidades y problemas de su entorno. - Identifica las capacidades emprendedoras causas y consecuencias de una problemática ambiental cercana. -selecciona instrumentos para elaborar un boceto necesario. - Diseña acciones concretas como aplicar lluvia de IDEAS,elaboran mapas de empatía, murales o campañas ambientales. - Realiza observación o entrevistas individuales para definir y explorar en equipo necesidades o problemas.
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN. El estudiante reconoce que sus acciones tienen impacto en el bienestar colectivo, por lo que participa de manera activa y solidaria en la identificación y solución de problemas que afectan a su comunidad escolar o local. A través del trabajo en equipo y el diálogo respetuoso, propone ideas que buscan mejorar la calidad de vida de todos, promoviendo la convivencia, el respeto, la justicia y la responsabilidad compartida. Su participación en proyectos como los desarrollados con Design Thinking refleja su compromiso con el bienestar de los demás y el cuidado del entorno común.		-Propone soluciones sostenibles que benefician a toda la comunidad escolar. Diseña prototipos o propuestas que resuelven problemas ambientales reales en su entorno escolar -Emplea habilidades técnicas para elaborar el prototipo.

VII.- Recursos y Materiales

- ❖ Papelote, plumones
- ❖ Computadora
- ❖ Internet.
- ❖ Video de las capacidades emprendedoras, sociales o financieras

SECUENCIA DIDACTICA.**VIII.- EJECUCIÓN DE LAS SESIONES DEL PROCESO DE APRENDIZAJES****TIEMPO**



INICIO	- Motivación. Saberes previos -Conflicto cognitivo: PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Actividades: Saludo afectuosamente. Recuerda las normas de convivencia Realiza 5 minutos de ejercicios de relajamiento Recoge saberes previos con preguntas. -¿Qué costumbres practican en su familia? -¿Aguna vez alguien se burló de una forma de hablar o vestir? ¿Qué es emprender? ¿Qué características tiene un emprendedor? ¿Qué productos representan nuestra cultura? ¿Cómo podemos crear productos innovadores que representen nuestra identidad cultural y generen beneficios para la comunidad? -Se comunica el propósito, la evidencia y los criterios de evaluación.	15 min 
DESARROLLO O PROCESO	Proponen ideas de producto Gestión y Acompañamiento:- 1.-Empatizar -Defina -Idear Prototipar Testear	-Leen una ficha informativa sobre Design Thinking, capacidades emprendedoras y emprendimiento social y financiero. -Identifican necesidades o problemas relacionados con la valoración de la cultura local. Determinan el problema principal que desean resolver mediante un emprendimiento cultural. Proponen ideas de productos decorativos o utilitarios inspirados en la identidad cultural. -Diseña en papel un boceto del producto y escriben sus características -Presentan sus ideas y reciben sugerencias de sus compañeros Capacidades emprendedoras Emprendimiento social y financiero Luego responden preguntas en una ficha de trabajo. Actividad 2: Organización del trabajo grupal (10 min) La docente forma equipos de trabajo y asigna responsabilidades. Cada grupo recibe papelotes, plumones e información de apoyo. Actividad 3: Elaboración del papelote (20 min) Los estudiantes elaboran un papelote considerando: Título. Las cinco fases del Design Thinking. Capacidades emprendedoras. Importancia del emprendimiento social. Importancia del emprendimiento financiero. Ejemplos relacionados con su proyecto cultural. La docente monitorea y brinda retroalimentación. Actividad 4: Exposición grupal (15 min) Cada equipo expone su papelote explicando: Las fases del Design Thinking. Las capacidades emprendedoras identificadas. Cómo aplicarían estas capacidades en la creación de productos con identidad cultural. La importancia del emprendimiento social y financiero. Los demás estudiantes formulan preguntas y comentarios.	15min 60 min
CIERRE	TRANSFERENCIA DE LOS APRENDIZAJES	Reflexión de los aprendizajes La docente promueve el diálogo mediante preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fase del Design Thinking les pareció más importante? ¿Qué capacidades emprendedoras debemos fortalecer? ¿Cómo podemos contribuir a valorar nuestra identidad cultural mediante un emprendimiento? METACOGNICIÓN Los estudiantes completan:	15"



PERÚ

Ministerio
de Educación

Unidad de Gestión
Educativa Local N°01

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

I.E.E "JUAN GUERRERO QUIMPER"



		✓ Lo que aprendí fue... ✓ Lo que más me interesó fue... ✓ Lo que necesito seguir mejorando es... ✓ Cómo aplicaré este aprendizaje en mi proyecto es... TRANSFERENCIA Se propone investigar en casa ejemplos de emprendimientos que promuevan la cultura local y registrarlos en su cuaderno.	
--	--	---	--

IX.- Instrumentos de Evaluación:(Lista de Cotejo)

N°	INDICADORES	SI	NO
1	Explica las fases del Design Thinking.		
2	Identifica capacidades emprendedoras.		
3	Analiza el emprendimiento social y financiero		
4	Organiza adecuadamente la información en el papelote.		
5	Participa activamente en la exposición.		
6	Trabaja colaborativamente con su equipo.		

Villa El Salvador 01 de junio

Lci.Vilma Cotrina Alfaro
Docente