



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS GENERALES:

1.1.Profesor (a):	Eleana Cano Zeballos	Grado:	1
1.2.Nivel:	Secundario	Sección:	A y B
1.3.Tiempo:	90	fecha	17-07
II. TÍTULO DE LA SESIÓN			
«¡Detectives del Consumo!»			

ENFOQUE TRANSVERSAL	COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAMPO TEMÁTICO
Ambiental, orientación al bien común (responsabilidad) y búsqueda de la excelencia	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Los gastos hormiga

ESTÁNDAR:

III. APRENDIZAJES ESPERADOS			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Adapta el texto dramático/publicitario a la situación comunicativa considerando el propósito, el formato y el registro formal/informal.	• Identifica gastos hormiga y diferencia necesidades de deseos. • Redacta un guion creativo usando recursos persuasivos. • Adapta el lenguaje al público objetivo (sus compañeros).
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada:	Expresa sus ideas organizadamente adaptando su voz y recursos no verbales a un formato audiovisual.	Vocaliza con claridad y muestra seguridad

	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica:		• Transmite un mensaje claro sobre el ahorro e inteligencia financiera.
--	---	--	---

Propósito de la sesión:

¿Cómo podemos convencer a otros jóvenes de nuestra edad de evitar los "gastos hormiga" utilizando el poder de la comunicación?

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA
Inicio: La docente entra al aula Establece las normas de convivencia El docente saca una bolsa llena de empaques vacíos (envolturas de golosinas, tiques de compra, envases de bebidas) y pregunta: «¿Cuánto creen que gasté en todo esto en un solo mes?» Calcula junto con los estudiantes el monto total (ej. S/.30-S/.50 al mes) y pregunta: «Si multiplicamos esto por 12 meses, ¿qué gran sueño o meta podríamos haber financiado en vez de estos pequeños antojos?»
Desarrollo • Se organizan en equipos de 4 integrantes. • Cada grupo recibe la tarjeta de un personaje (ejemplo: <i>Lucía, que gasta su propina en snacks diarios</i>, o <i>Mateo, que paga suscripciones de juegos que no usa</i>). • Identifican el Gasto Hormiga y diferencian Deseo vs. Necesidad. • Cada equipo redacta el guion para su «Unboxing Inverso» (duración: 1:30 a 2 minutos). • Estructura del texto narrativo/dramático: 1. Apertura: Estilo <i>influencer</i> entusiasta al recibir una caja misteriosa. 2. El Desvelo: Abre la caja y descubre "la nada" o recibos acumulados. 3. El Análisis Crítico: Explica el impacto del gasto hormiga con recursos persuasivos (metáforas, preguntas retóricas, datos impactantes). 4. El Tip Financiero: Una recomendación concreta para ahorrar. • Los grupos ensayan o graban su video corto usando un teléfono móvil (o lo dramatizan en vivo frente a la clase). • Enfocan el trabajo en la expresión corporal, el tono de voz y los recursos no verbales.
Cierre • Se proyectan 2 o 3 videos (o dramatizaciones en vivo). • Evaluación: Evaluación entre pares (coevaluación) mediante una lista de cotejo rápida. • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy sobre el dinero que no sabía antes? ¿Cómo me ayudó redactar un guion a estructurar mejor mis ideas financieras?

¿Qué gasto personal voy a recortar a partir de esta semana?

IV. EVALUACION

- **FINALIDAD=** formativa
- **PRODUCTO=** video
- **INSTRUMENTO=** lista de cotejo

V. MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR

- **Texto, Lapicero, papelotes, cañón, laptop, periódicos**
-

Docente

V.B Coordinación.