

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

“Creamos un volante para promocionar nuestra institución educativa”

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	Gaona Cisneros – Sicuani	Área	Educación para el Trabajo
Docente	Wilfredo Huaman Sichi	Grado	1.er grado de secundaria
Espacio	Aula de Innovación Pedagógica	Duración	90 minutos
Tema	Diseño de volantes o mosquitos publicitarios	Producto	Volante publicitario digital
Fecha	11 – 09 – 2026	Sesión N.º	08
Unidad / experiencia		Campo temático	Diseño y comunicación visual

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA Y RETO

La I.E. Gaona Cisneros de Sicuani desea dar a conocer sus actividades, características y oportunidades a estudiantes y familias. Ante esta necesidad, los estudiantes utilizarán una herramienta digital para elaborar un volante publicitario que comunique información de la institución de manera clara, creativa y atractiva.

Reto: ¿Cómo podemos diseñar un volante publicitario digital que permita promocionar nuestra institución educativa de manera clara, creativa y atractiva?

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Los estudiantes diseñan un volante publicitario digital para promocionar aspectos positivos de la I.E. Gaona Cisneros de Sicuani, organizando textos, imágenes, colores y formas de manera creativa y utilizando una herramienta informática.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE, EVIDENCIA Y EVALUACIÓN

Competencias y capacidades	Desempeño precisado	Evidencia de aprendizaje	Instrumento
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Identifica las características de un volante publicitario y elabora un diseño sencillo utilizando textos breves, imágenes, colores y elementos gráficos relacionados con la institución educativa, considerando que el mensaje sea claro y atractivo para el público.	Volante publicitario digital de la I.E. Gaona Cisneros, elaborado individualmente o en parejas.	Lista de cotejo
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. • Crea objetos virtuales en diversos formatos.	Utiliza una herramienta digital disponible para elaborar, revisar y guardar un volante publicitario que comunique información de la institución.	Archivo digital del volante, correctamente elaborado y guardado.	Lista de cotejo

V. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identifica y utiliza las partes principales de un volante publicitario.
- Organiza información breve, relevante y pertinente para el público.

- Utiliza textos, imágenes, colores y formas de manera adecuada.
- Distribuye los elementos de manera ordenada y facilita la lectura.
- Presenta un mensaje claro y atractivo relacionado con la institución educativa.
- Revisa la ortografía y realiza mejoras antes de presentar el producto.
- Utiliza responsablemente la herramienta digital y guarda correctamente el archivo.

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES Y COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Elemento	Valor / capacidad	Manifestación observable en la sesión
Enfoque transversal: Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Revisa su diseño, identifica aspectos por mejorar y realiza ajustes para comunicar mejor el mensaje.
Competencia transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Utiliza una herramienta digital para crear, revisar y guardar un material gráfico según el propósito planteado.

VII. MATERIALES, RECURSOS Y ESPACIOS

- Computadoras disponibles en el Aula de Innovación Pedagógica.
- Proyector multimedia.
- Internet, si está disponible.
- Canva, PowerPoint, Word, Publisher u otra herramienta disponible en la institución.
- Ejemplos de volantes publicitarios.
- Ficha de planificación / boceto y lista de cotejo.

VIII. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momento / tiempo	Procesos pedagógicos y actividades	Acciones del docente y mediación	Acciones de los estudiantes / recursos
INICIO 15 min	Motivación (5 min) Muestra diferentes ejemplos de volantes publicitarios: actividades escolares, campañas, eventos e instituciones educativas. Recuperación de saberes previos (5 min) Pregunta qué volantes han visto, dónde los encontraron y qué elementos recuerdan. Problematización y propósito (5 min) Presenta la situación retadora y comunica el propósito de la sesión.	Formula preguntas: ¿Qué observan? ¿Para qué sirve un volante? ¿Qué información debe contener? ¿Qué colores llaman la atención? ¿Qué imágenes usarían para promocionar la institución? Orienta las respuestas hacia el reto.	Observan, comentan experiencias previas, responden preguntas y formulan ideas para el volante. Recursos: ejemplos de volantes, proyector, pizarra.
DESARROLLO 60 min	Actividad 1. Conocemos las partes de un volante (15 min): título, imagen principal, mensaje, características/beneficios, datos adicionales y llamada a la acción. Se revisan principios básicos de	Explica con ejemplos. Modela el proceso de diseño. Acompaña a los estudiantes durante el uso de la herramienta, formula preguntas para mejorar el producto y brinda retroalimentación	Identifican las partes del volante. Elaboran su boceto. Diseñan el producto digital. Revisan y corrigen. Guardan el archivo como: Volante_Gaona_Nombre_Apellido. Recursos: computadoras,

	diseño. Actividad 2. Planificamos el volante (10 min): elaboran un boceto considerando título, mensaje, imagen, colores, información y frase final. Actividad 3. Elaboramos el volante (30 min): trabajan en la herramienta digital disponible. Actividad 4. Revisamos y mejoramos (5 min): verifican legibilidad, claridad, imágenes, colores, cantidad de texto, orden y ortografía.	formativa. Atiende dificultades técnicas y de organización.	herramienta de diseño, internet si está disponible, ficha de boceto.
CIERRE 15 min	Presentación de productos (8 min): algunos estudiantes muestran sus volantes y explican sus decisiones. Metacognición (7 min): reflexionan sobre lo aprendido, las dificultades y las mejoras realizadas.	Promueve una presentación breve y comentarios respetuosos. Formula preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué elementos debe tener un buen volante? ¿Qué herramienta utilizamos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Cómo podemos mejorar?	Presentan y explican su producto. Escuchan a sus compañeros. Reflexionan sobre su proceso y plantean mejoras. Recursos: proyector y productos digitales.

IX. EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación se realiza durante el proceso mediante observación, preguntas, acompañamiento y retroalimentación. Se recoge la evidencia a través del volante digital y se aplica una lista de cotejo.

Criterios de evaluación	Sí	No
Identifica las partes principales de un volante.	☐	☐
Presenta un título atractivo y legible.	☐	☐
Incluye información clara, breve y relevante.	☐	☐
Utiliza imágenes relacionadas con la institución.	☐	☐
Combina adecuadamente colores y textos.	☐	☐
Distribuye ordenadamente los elementos.	☐	☐
Revisa la ortografía.	☐	☐
Utiliza adecuadamente la herramienta informática.	☐	☐
Guarda correctamente su trabajo.	☐	☐

X. PRODUCTO / EVIDENCIA FINAL

Un volante publicitario digital de la I.E. Gaona Cisneros de Sicuani que comunique de forma clara, ordenada y atractiva información sobre la institución y evidencie el uso básico de una herramienta de diseño digital.