

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: Identificamos problemas y oportunidades de nuestra comunidad

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	VALLE SAGRADO	ÁREA	EPT
DOCENTE	KARINA PINEDO ARANIBAR	CICLO Y GRADO	VI 2°
ACTIVIDAD/ SESIÓN	Hoy observaremos y analizaremos situaciones de nuestra comunidad de Urubamba para identificar problemas u oportunidades relacionados con el ambiente, la alimentación saludable y la difusión de la cultura local; luego priorizaremos uno que pueda convertirse en punto de partida para un emprendimiento.		
FECHA	21 de setiembre de 2026	TIEMPO	2 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	APRENDIZAJES CLAVE PRECISADOS	CRITERIOS PRECISADOS	EVIDENCIAS (Producciones o actuaciones)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Crea propuestas de valor.	✓ Observa situaciones cercanas de Urubamba y reconoce necesidades, problemas u oportunidades. Diferencia un problema de una oportunidad de mejora en su entorno. ✓ Analiza causas, consecuencias y personas afectadas mediante una ficha sencilla. ✓ Prioriza un problema u oportunidad que pueda ser atendido mediante una propuesta de emprendimiento.	✓ Identifica problemas u oportunidades reales de su comunidad a partir de ejemplos y observaciones. ✓ Describe al menos una causa, una consecuencia y a quiénes afecta la situación seleccionada. ✓ Prioriza una situación usando criterios simples de importancia, impacto y posibilidad de intervención. ✓ Explica por qué el problema u oportunidad elegido es importante para la comunidad.	✓ Ficha de observación y análisis. ✓ Lista de problemas u oportunidades identificados. ✓ Problema u oportunidad priorizado con breve justificación.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Autoevaluación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Busca, registra y organiza información básica sobre situaciones de su comunidad utilizando una ficha digital, Word o una tabla sencilla; diferencia información útil para el análisis del problema.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Organiza sus ideas, participa en el trabajo del equipo y revisa si la información recogida permite justificar el problema u oportunidad seleccionada.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad y cuidado del entorno	Reconoce problemas ambientales cercanos y propone analizarlos sin dañar el entorno, valorando el uso responsable de los recursos.
Enfoque intercultural.	Respeto a la identidad cultural	Valora prácticas, productos, saberes y expresiones culturales de Urubamba al identificar oportunidades de emprendimiento.
Enfoque de derechos.	Participación y responsabilidad	Escucha las ideas de sus compañeros, participa con respeto y asume acuerdos al priorizar una necesidad de la comunidad.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematicación: Se muestran tres situaciones cercanas: residuos acumulados en una zona pública, pocas opciones de alimentos saludables para estudiantes y poca difusión de productos o expresiones culturales locales. Se pregunta: "¿Cuál de estas situaciones afecta más a nuestra comunidad y cuál podría convertirse en una oportunidad para emprender?" Saberes previos: Dialogan sobre problemas que observan en su barrio, escuela o comunidad y mencionan pequeños negocios o iniciativas que surgieron para resolver necesidades. Motivación: En parejas observan imágenes o casos breves de Urubamba y escriben en un post-it una situación que les gustaría mejorar. Propósito y acuerdos: Identificar y analizar problemas u oportunidades reales de la comunidad para elegir uno como punto de partida de un proyecto de emprendimiento. Se acuerda escuchar, respetar opiniones y sustentar las ideas con ejemplos reales.	✓ Proyector ✓ Imágenes o casos breves ✓ Post-it ✓ Plumones ✓ Pizarra	20 m
DESARROLLO	1. Observamos nuestro entorno: En equipos, elaboran una lluvia de ideas con situaciones que conocen de Urubamba, la escuela o su barrio. Pueden considerar ambiente, alimentación saludable, turismo, agricultura, artesanía, comercio o cultura. 2. Diferenciamos problema y oportunidad: El docente explica con ejemplos sencillos que un problema es una dificultad que necesita solución y una oportunidad es una posibilidad de mejorar o crear valor a partir de una necesidad. 3. Registramos información: Cada equipo completa una ficha con: situación observada, lugar, personas afectadas o beneficiadas, causa posible y consecuencia principal. 4. Agrupamos y depuramos: Ordenan ideas similares y eliminan aquellas que no pueden explicar con un ejemplo real. 5. Priorizamos: Comparan las situaciones usando tres preguntas: ¿es importante?, ¿afecta o beneficia a varias personas?, ¿podríamos hacer algo desde un proyecto escolar? Asignan 1, 2 o 3 puntos a cada criterio. 6. Elegimos una situación: Seleccionan el problema u oportunidad con mayor valoración y redactan una justificación de 2 o 3 líneas. 7. Registramos la evidencia: Pasan su lista priorizada a una ficha o tabla digital sencilla y guardan el archivo con el nombre del equipo.	✓ Ficha de observación ✓ Papeletes o cartulina ✓ Post-it y plumones ✓ Laptop o PC ✓ Word ✓ Excel ✓ Lista de cotejo	80 m
CIERRE	Socialización: Cada equipo comparte el problema u oportunidad priorizado y explica brevemente por qué lo eligió. Retroalimentación: Los compañeros formulan una pregunta o sugerencia para ayudar a precisar la situación seleccionada. Reflexión: ¿Qué diferencia encontramos entre un problema y una oportunidad?, ¿qué criterio nos ayudó más a priorizar?, ¿por qué es importante conocer bien una necesidad antes de proponer una solución? Proyección: Cada equipo observará durante la semana ejemplos adicionales relacionados con la situación elegida para traer nueva información a la siguiente sesión.	✓ Ficha de observación ✓ Lista priorizada ✓ Lista de cotejo ✓ Proyector	20 m

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Habilidad + contenido + condición)	Producción o actuación parcial/final	Técnicas e Instrumentos de evaluación
✓ Identifica problemas u oportunidades reales de su comunidad a partir de ejemplos y observaciones. ✓ Describe al menos una causa, una consecuencia y a quiénes afecta la situación seleccionada. ✓ Prioriza una situación usando criterios simples de importancia, impacto y posibilidad de intervención. ✓ Explica por qué el problema u oportunidad elegido es importante para la comunidad.	✓ Ficha de observación y análisis. ✓ Lista de problemas u oportunidades identificados. ✓ Problema u oportunidad priorizado y justificado.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Autoevaluación.

V. LISTA DE COTEJO - IDENTIFICAMOS PROBLEMAS DE NUESTRA COMUNIDAD

N°	CRITERIOS	Inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
1	Identifica problemas u oportunidades reales de su comunidad a partir de ejemplos y observaciones.				
2	Describe al menos una causa, una consecuencia y a quiénes afecta la situación seleccionada.				
3	Prioriza una situación usando criterios simples de importancia, impacto y posibilidad de intervención.				
4	Explica por qué el problema u oportunidad elegido es importante para la comunidad.				

V°B° Director / Sub-Dirección

V°B° Coordinador

Docente del área EPT

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO: Generamos ideas creativas de emprendimiento

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	VALLE SAGRADO	ÁREA	EPT
DOCENTE	KARINA PINEDO ARANIBAR	CICLO Y GRADO	VI 2°
ACTIVIDAD/ SESIÓN	Hoy transformaremos el problema u oportunidad priorizado en ideas de emprendimiento. Aplicaremos una lluvia de ideas, organizaremos propuestas en un mapa de ideas y seleccionaremos la alternativa más creativa, útil y viable para nuestra comunidad de Urubamba.		
FECHA	28 de setiembre de 2026	TIEMPO	2 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIA S Y CAPACIDADES	APRENDIZAJES CLAVE PRECISADOS	CRITERIOS PRECISADOS	EVIDENCIAS (Producciones o actuaciones)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Crea propuestas de valor.	✓ Genera varias ideas de solución a partir del problema u oportunidad priorizado. ✓ Relaciona las ideas con necesidades reales de usuarios de Urubamba. ✓ Considera identidad local, sostenibilidad y valor económico o social. ✓ Compara alternativas y selecciona la propuesta más viable.	✓ Propone varias ideas relacionadas con el problema u oportunidad priorizado. ✓ Integra al menos un elemento de identidad local, sostenibilidad o valor para la comunidad. ✓ Compara las alternativas usando criterios simples: utilidad, creatividad y viabilidad. ✓ Justifica con claridad por qué la idea seleccionada puede convertirse en un emprendimiento.	✓ Banco de ideas del equipo. ✓ Mapa de ideas. ✓ Matriz simple de selección. ✓ Ficha de idea de emprendimiento.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Organiza en una ficha digital, Word o presentación sencilla las ideas generadas, pudiendo buscar imágenes de referencia que ayuden a representar la propuesta sin copiar soluciones completas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Distribuye tareas para producir ideas, escucha la retroalimentación del equipo y revisa si la alternativa elegida responde realmente al problema identificado.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad y cuidado del entorno	Considera alternativas que reduzcan residuos, reutilicen recursos o eviten impactos negativos en el entorno.
Enfoque intercultural.	Respeto a la identidad cultural	Integra saberes, productos, costumbres o expresiones de Urubamba cuando aportan valor a la propuesta.
Enfoque de derechos.	Participación y responsabilidad	Escucha y respeta las ideas de todos los integrantes antes de decidir qué propuesta desarrollará el equipo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problemática: Se retoma el problema u oportunidad priorizado en la sesión anterior y se plantea: "Si ya sabemos qué situación queremos mejorar, ¿qué soluciones diferentes podríamos crear sin quedarnos con la primera idea?" Saberes previos: Los estudiantes recuerdan ejemplos de emprendimientos de Urubamba y comentan qué necesidad atienden. Motivación: "Reto de 1 minuto": cada equipo escribe la mayor cantidad posible de soluciones, incluso ideas atrevidas o poco comunes. Propósito y acuerdos: Generar, organizar y seleccionar una idea de emprendimiento creativa y viable, valorando todas las propuestas antes de decidir.	✓ Problema priorizado ✓ Post-it ✓ Plumones ✓ Pizarra o proyector	20 m

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	1. Recordamos al usuario: Escriben quién vive el problema, qué necesita y qué cambio sería valioso para esa persona o grupo. 2. Lluvia de ideas sin juzgar: Cada integrante propone al menos tres soluciones. Primero se busca cantidad; todavía no se descartan ideas. 3. Agrupamos las ideas: Organizan propuestas similares en un mapa de ideas con categorías como producto, servicio, campaña o solución digital. 4. Mejoramos las propuestas: Combinan o modifican ideas para incorporar identidad cultural, sostenibilidad y utilidad para la comunidad. 5. Aplicamos una matriz simple: Puntúan cada alternativa del 1 al 3 según utilidad, creatividad y viabilidad con los recursos disponibles. 6. Elegimos la idea: Seleccionan la alternativa con mejor equilibrio entre valor para el usuario y posibilidad de realizarla. 7. Elaboramos la ficha de idea: Escriben nombre tentativo, problema que atiende, usuario, solución, beneficio y qué la hace diferente. 8. Mini presentación: En 1 minuto, cada equipo explica su propuesta y recibe una sugerencia de mejora de otro equipo.	✓ Ficha de idea ✓ Post-it y papelote ✓ Matriz de selección ✓ Laptop ✓ Lista de cotejo	80 m
CIERRE	Socialización: Los equipos presentan la idea seleccionada y el criterio que más influyó en su decisión. Retroalimentación: Los compañeros responden: “¿Qué valor aporta?”, “¿qué podría mejorarse?” y “¿es posible realizarla?”. Reflexión: ¿Por qué conviene generar varias ideas antes de elegir?, ¿qué criterio nos ayudó más?, ¿cómo incorporamos algo propio de Urubamba? Proyección: Guardan la ficha de idea como evidencia para la siguiente sesión, en la que organizarán objetivos, actividades, responsables, recursos y tiempos.	✓ Ficha de idea final ✓ Lista de cotejo ✓ Pizarra o proyector	20 m

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Habilidad + contenido + condición)	Producción o actuación parcial/final	Técnicas e Instrumentos de evaluación
✓ Propone varias ideas relacionadas con el problema u oportunidad priorizado. ✓ Integra al menos un elemento de identidad local, sostenibilidad o valor para la comunidad. ✓ Compara las alternativas usando criterios simples: utilidad, creatividad y viabilidad. ✓ Justifica con claridad por qué la idea seleccionada puede convertirse en un emprendimiento.	✓ Banco de ideas del equipo. ✓ Mapa de ideas. ✓ Matriz simple de selección. ✓ Ficha de idea de emprendimiento.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

V. LISTA DE COTEJO - GENERAMOS IDEAS DE EMPRENDIMIENTO

N°	CRITERIOS	Inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
1	Propone varias ideas relacionadas con el problema u oportunidad priorizado.				
2	Integra al menos un elemento de identidad local, sostenibilidad o valor para la comunidad.				
3	Compara las alternativas usando criterios simples: utilidad, creatividad y viabilidad.				
4	Justifica con claridad por qué la idea seleccionada puede convertirse en un emprendimiento.				

V°B° Director / Sub-Dirección

V°B° Coordinador

Docente del área EPT

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03
TÍTULO: Planificamos nuestro emprendimiento

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	VALLE SAGRADO	ÁREA	EPT
DOCENTE	KARINA PINEDO ARANIBAR	CICLO Y GRADO	VI 2°
ACTIVIDAD/ SESIÓN	Hoy convertiremos nuestra idea de emprendimiento en un plan sencillo y realizable. Definiremos qué queremos lograr, qué actividades debemos realizar, quién será responsable, qué recursos necesitamos y en qué tiempo cumpliremos cada tarea.		
FECHA	05 de octubre de 2026	TIEMPO	2 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIA S Y CAPACIDADES	APRENDIZAJES CLAVE PRECISADOS	CRITERIOS PRECISADOS	EVIDENCIAS (Producciones o actuaciones)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.	✓ Formula un objetivo sencillo y claro para el emprendimiento seleccionado. ✓ Organiza actividades en una secuencia lógica desde la preparación hasta la presentación. ✓ Identifica recursos materiales, digitales y humanos necesarios. ✓ Distribuye responsabilidades y tiempos de manera equilibrada dentro del equipo.	✓ Formula un objetivo claro y relacionado con la idea de emprendimiento. ✓ Organiza actividades en un orden lógico y realizable. ✓ Asigna responsables, recursos y tiempos para cada actividad principal. ✓ Participa en los acuerdos del equipo y registra un plan básico de acción comprensible.	✓ Objetivo del emprendimiento. ✓ Plan básico de acción. ✓ Cronograma sencillo. ✓ Roles y responsabilidades del equipo.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Organiza el plan de acción y el cronograma en Word o Excel, utilizando una tabla con actividades, responsables, recursos y fechas que facilite la lectura y actualización del proyecto.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Establece metas de trabajo, cumple el rol acordado y revisa con su equipo si el tiempo y los recursos previstos son suficientes para desarrollar la propuesta.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad y cuidado del entorno	Planifica el uso responsable de materiales y prioriza recursos reutilizables o de bajo impacto cuando sea posible.
Enfoque intercultural.	Respeto a la identidad cultural	Considera recursos, saberes y características del contexto local de Urubamba al organizar las actividades del proyecto.
Enfoque de derechos.	Participación y responsabilidad	Distribuye tareas de manera equitativa, escucha propuestas y respeta los acuerdos asumidos por el equipo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematicación: Se presenta una idea atractiva pero sin organización y se pregunta: "¿Una buena idea es suficiente para que un emprendimiento funcione?" Saberes previos: Los estudiantes comentan experiencias en las que tuvieron que organizar tareas para una actividad escolar o familiar. Motivación: Ordenan tarjetas con acciones desordenadas (comprar, diseñar, producir, probar, presentar) y justifican cuál debería ir primero. Propósito y acuerdos: Construir un plan básico de acción que indique qué se hará, quién lo hará, con qué recursos y en qué tiempo.	✓ Ficha de idea ✓ Tarjetas con actividades ✓ Pizarra ✓ Proyector opcional	20 m

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
DESARROLLO	1. Precisamos el objetivo: Cada equipo completa la frase “Nuestro emprendimiento busca...” procurando que el objetivo sea claro y alcanzable. 2. Identificamos actividades: Elaboran una lista de acciones necesarias: investigar, conseguir materiales, elaborar o preparar, registrar costos, probar, mejorar y presentar. 3. Ordenamos la secuencia: Numeran las actividades según dependencia y prioridad. 4. Reconocemos recursos: Para cada actividad anotan materiales, herramientas, equipos, información o apoyo que necesitarán. 5. Asignamos responsables: Distribuyen las tareas según habilidades y disponibilidad, evitando que todo recaiga en una sola persona. 6. Definimos tiempos: Estiman cuánto dura cada actividad y fijan una fecha o semana de cumplimiento. 7. Construimos el cronograma: En Word o Excel crean una tabla: Actividad Responsable Recursos Fecha Estado. 8. Revisamos el plan: Aplican la pregunta “¿se puede hacer con lo que tenemos?” y realizan ajustes para que el plan sea realista.	✓ Ficha de planificación ✓ Cuaderno ✓ Laptop o PC ✓ Word o Excel ✓ Calendario ✓ Lista de cotejo	80 m
CIERRE	Socialización: Cada equipo explica su objetivo y dos actividades clave del cronograma. Coevaluación: Otro equipo identifica una fortaleza y una actividad que debería precisarse. Reflexión: ¿Qué sucede si no asignamos responsables?, ¿por qué es importante calcular el tiempo?, ¿qué actividad requiere mayor coordinación? Proyección: Guardan el plan y el cronograma; en la siguiente sesión practicarán educación financiera mediante el reto del kiosco escolar y registrarán datos en Excel.	✓ Plan de acción ✓ Cronograma ✓ Lista de cotejo ✓ Proyector	20 m

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Habilidad + contenido + condición)	Producción o actuación parcial/final	Técnicas e Instrumentos de evaluación
✓ Formula un objetivo claro y relacionado con la idea de emprendimiento. ✓ Organiza actividades en un orden lógico y realizable. ✓ Asigna responsables, recursos y tiempos para cada actividad principal. ✓ Participa en los acuerdos del equipo y registra un plan básico de acción comprensible.	✓ Objetivo del emprendimiento. ✓ Plan básico de acción. ✓ Cronograma sencillo. ✓ Roles y responsabilidades del equipo.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

V. LISTA DE COTEJO - PLANIFICAMOS NUESTRO EMPRENDIMIENTO

N°	CRITERIOS	Inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
1	Formula un objetivo claro y relacionado con la idea de emprendimiento.				
2	Organiza actividades en un orden lógico y realizable.				
3	Asigna responsables, recursos y tiempos para cada actividad principal.				
4	Participa en los acuerdos del equipo y registra un plan básico de acción comprensible.				

V°B° Director / Sub-Dirección

V°B° Coordinador

Docente del área EPT

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: Reto del kiosco escolar: manejamos nuestro dinero

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	VALLE SAGRADO	ÁREA	EPT
DOCENTE	KARINA PINEDO ARANIBAR	CICLO Y GRADO	VI 2°
ACTIVIDAD/ SESIÓN	Hoy simularemos la gestión de un kiosco escolar para aprender a registrar ingresos y gastos, calcular el saldo y tomar decisiones responsables sobre ahorro e inversión. Usaremos Excel para organizar los datos y analizar si nuestro pequeño negocio obtiene ganancia o pérdida.		
FECHA	12 de octubre de 2026	TIEMPO	2 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			EVALUACIÓN	
COMPETENCIA S Y CAPACIDADES	APRENDIZAJES CLAVE PRECISADOS	CRITERIOS PRECISADOS	EVIDENCIAS (Producciones o actuaciones)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Aplica habilidades técnicas.	✓ Diferencia ingresos, gastos, ahorro, inversión y presupuesto en una situación cercana. ✓ Registra operaciones de compra y venta en una hoja de cálculo sencilla. ✓ Calcula ingresos, egresos, saldo y resultado de la simulación usando operaciones básicas de Excel. ✓ Toma decisiones responsables frente a situaciones imprevistas del kiosco.	✓ Diferencia correctamente ingresos y gastos durante la simulación. ✓ Registra en Excel las operaciones del kiosco con datos ordenados y comprensibles. ✓ Calcula el saldo y determina si hubo ganancia o pérdida. ✓ Justifica una decisión de ahorro o reinversión considerando los resultados obtenidos.	✓ Hoja de Excel con ingresos y egresos. ✓ Cálculo de saldo y ganancia o pérdida. ✓ Registro de una situación imprevista. ✓ Decisión de ahorro o reinversión.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Crea y completa una hoja de cálculo con columnas de fecha, concepto, ingreso, egreso y saldo; utiliza fórmulas básicas de suma y resta y aplica formato moneda para facilitar la lectura.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Monitorea el dinero disponible del equipo, revisa los cálculos antes de decidir y modifica su estrategia cuando una situación imprevista cambia los resultados.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad y cuidado del entorno	Considera decisiones de compra que reduzcan desperdicios y evita adquirir más productos de los que puede vender.
Enfoque intercultural.	Respeto a la identidad cultural	Valora productos locales y reconoce que los pequeños negocios familiares forman parte de la economía cotidiana de Urubamba.
Enfoque de derechos.	Participación y responsabilidad	Toma decisiones financieras mediante acuerdos, registra la información con honestidad y respeta la participación de todos los integrantes.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Problematización: "El colegio entrega a cada equipo S/ 100 ficticios para iniciar un kiosco saludable. ¿Cómo podríamos comprar y vender sin quedarnos sin dinero?" Saberes previos: Identifican con ejemplos qué es un ingreso y qué es un gasto; comentan para qué sirve ahorrar. Motivación: Se entrega una tarjeta de capital inicial y una lista breve de productos con precio de compra y venta. Los equipos predicen qué combinación comprarían. Propósito y acuerdos: Registrar operaciones en Excel, calcular el resultado y tomar decisiones responsables sobre el dinero del kiosco.	✓ Laptop o PC con Excel ✓ Capital ficticio S/ 100 ✓ Lista de productos y precios ✓ Tarjetas de decisión ✓ Proyector	20 m
DESARROLLO	1. Preparamos la hoja de cálculo: Crean columnas: Fecha Concepto Ingreso Egreso Saldo Observación. 2. Registramos el capital inicial: Ingresan S/ 100 como dinero disponible para iniciar la simulación. 3. Tomamos la primera decisión: El equipo elige qué productos comprar sin superar el capital disponible y registra los egresos. 4. Simulamos las ventas: Según tarjetas o indicaciones del docente, registran cantidades vendidas e ingresos obtenidos. 5. Aplicamos un imprevisto: Cada equipo recibe una tarjeta sorpresa, por ejemplo: "sube el precio del proveedor", "se malogra una parte del producto" o "aumentan las ventas por una actividad escolar". 6. Actualizamos el saldo: Usan suma y resta para conocer cuánto dinero queda y verifican si los datos están correctos. 7. Analizamos el resultado: Comparan total de ingresos y total de egresos para determinar si hubo ganancia o pérdida. 8. Decidimos: El equipo acuerda cuánto reservaría como ahorro y cuánto reinvertiría, justificando la decisión con los resultados de su hoja.	✓ Laptop o PC con Excel ✓ Lista de productos ✓ Tarjetas sorpresa ✓ Billetes ficticios ✓ Ficha de decisiones ✓ Lista de cotejo	80 m
CIERRE	Socialización: Cada equipo comunica su saldo final, si obtuvo ganancia o pérdida y la decisión que tomó. Comparación: Se observa que equipos con el mismo capital pueden obtener resultados distintos según sus decisiones. Reflexión: ¿Qué diferencia hay entre gastar e invertir?, ¿qué nos ayudó a no perder dinero?, ¿por qué debemos registrar cada operación? Proyección: Guardan la hoja de Excel como evidencia del proyecto y anotan una regla personal para administrar mejor el dinero en su vida cotidiana.	✓ Archivo de Excel ✓ Ficha de decisiones ✓ Lista de cotejo ✓ Proyector	20 m

IV. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Habilidad + contenido + condición)	Producción o actuación parcial/final	Técnicas e Instrumentos de evaluación
✓ Diferencia correctamente ingresos y gastos durante la simulación. ✓ Registra en Excel las operaciones del kiosco con datos ordenados y comprensibles. ✓ Calcula el saldo y determina si hubo ganancia o pérdida. ✓ Justifica una decisión de ahorro o reinversión considerando los resultados obtenidos.	✓ Hoja de Excel con ingresos y egresos. ✓ Cálculo de saldo y ganancia o pérdida. ✓ Registro de una situación imprevista. ✓ Decisión de ahorro o reinversión.	✓ Observación directa. ✓ Lista de cotejo. ✓ Coevaluación. ✓ Autoevaluación.

V. LISTA DE COTEJO - RETO DEL KIOSCO ESCOLAR

N°	CRITERIOS	Inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
1	Diferencia correctamente ingresos y gastos durante la simulación.				
2	Registra en Excel las operaciones del kiosco con datos ordenados y comprensibles.				
3	Calcula el saldo y determina si hubo ganancia o pérdida.				
4	Justifica una decisión de ahorro o reinversión considerando los resultados obtenidos.				

V°B° Director / Sub-Dirección

V°B° Coordinador

Docente del área EPT