

UNIDAD DIDÁCTICA

“Pequeños emprendedores saludables” Ahorramos con el recreo nutritivo para nuestra multimedia

I. Datos generales

ÁREA PRINCIPAL: Personal Social

ÁREAS COMPLEMENTARIAS: Comunicación, Matemática y Ciencia y Tecnología

PERÍODO DE EJECUCIÓN: 3 semanas

CICLO Y GRADO: Ciclo III - 1.º “C”

II. Planteamiento de la situación

En la Institución Educativa Perú Japón del distrito de Carabayllo, los niños de primer grado “C” tienen por costumbre recibir propinas diarias de sus padres, las cuales gastan de forma inmediata en dulces y golosinas a la salida del colegio. Asimismo, se observa que muchas de sus loncheras contienen comida chatarra altamente procesada. Debido a que el colegio no cuenta con un quiosco escolar interno, estas prácticas están afectando los hábitos alimenticios de los estudiantes y generan un gasto innecesario de sus recursos.

Por otro lado, los estudiantes han manifestado el gran deseo de contar con una pantalla multimedia en su aula para ver cuentos interactivos y videos educativos. Ante esto, surge la oportunidad de organizarse en equipo junto a los padres de familia para promover una **"Eco-Tiendita Saludable"** durante el recreo. Las ganancias de las ventas se registrarán y ahorrarán colectivamente con el propósito de comprar el equipo tecnológico del aula. Por ello, se preguntan:

Pregunta retadora principal:

- **¿Cómo podemos organizarnos con nuestros padres para vender alimentos saludables y ahorrar juntos para la multimedia del aula?**

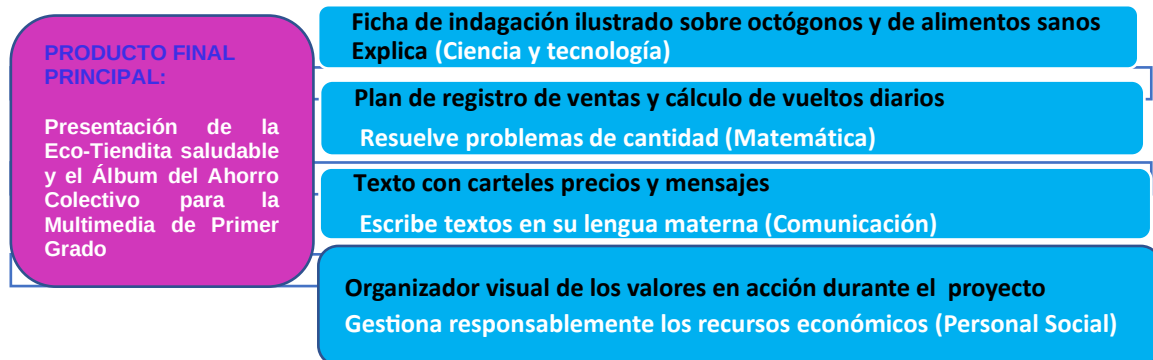
Preguntas específicas por competencia:

- 1. Gestiona responsablemente los recursos económicos (Personal Social):** ¿Por qué es importante elegir alimentos saludables en lugar de dulces y cómo ayuda eso a nuestro plan de ahorro del aula?
- 2. Resuelve problemas de cantidad (Matemática):** ¿Cómo podemos contar nuestras monedas recaudadas y calcular el vuelto exacto para los compradores de la tiendita?
- 3. Explica el mundo físico / Diseña soluciones tecnológicas (Ciencia y Tecnología):** ¿Qué contienen los productos ultraprocesados con octógonos y cómo podemos diseñar un espacio limpio para nuestra tiendita?
- 4. Escribe diversos tipos de textos (Comunicación):** ¿Cómo podemos escribir los nombres y los precios de los productos saludables para que todos los entiendan?

5. **Se comunica oralmente (Comunicación):** ¿Qué debemos decirles a nuestros compañeros de otros salones para invitarlos a comprar sano y apoyarnos a cumplir nuestra meta?

III. Propósito global de la unidad y propósitos por competencias

Al finalizar la unidad, los estudiantes implementarán la **Eco-Tiendita Saludable** en el recreo y elaborarán un "**Álbum del Emprendimiento y Ahorro Colectivo**". En este producto registrarán, mediante dibujos, textos breves y tablas numéricas sencillas, las ventas diarias, el valor nutricional de lo vendido y el progreso del ahorro en el *Ahorrómetro* para la adquisición de la pantalla multimedia.



IV. Secuencia metodológica

Esta unidad se desarrolla en **15 sesiones** divididas en cuatro etapas de aprendizaje interdisciplinario:

1. Análisis del problema

- **Sesión 01 (Ciencia y Tecnología):** Investigamos las etiquetas de los dulces con lupas y descubrimos los "octógonos negros".
- **Sesión 02 (Comunicación):** Leemos y comprendemos un cuento sobre cómo la alimentación sana nos da energía y cuida el dinero familiar.
- **Sesión 03 (Personal Social):** Reflexionamos sobre las propinas y diferenciamos entre una necesidad (comer sano) y un deseo (dulces de la calle).
- **Sesión 04 (Matemática):** Identificamos y reconocemos el valor de las monedas de 1, 2 y 5 soles para usarlas en nuestro proyecto.
- **Sesión 05 (Personal Social):** Planteamos nuestra gran meta: dejar de comprar dulces externos para ahorrar juntos por la multimedia del aula.

2. Ideación de alternativas de solución

- **Sesión 06 (Ciencia y Tecnología):** Seleccionamos insumos naturales económicos (frutas, maíz) para armar nuestro menú saludable con los padres.
- **Sesión 07 (Ingeniería/Arte):** Diseñamos y decoramos el mostrador de nuestra Eco-Tiendita usando cajas de cartón recicladas.
- **Sesión 08 (Tecnología):** Construimos el *Ahorrómetro Visual* de pared para marcar nuestro avance hacia el costo de la multimedia.

3. Ejecución del plan de resolución

- **Sesión 09 (Comunicación):** Escribimos el borrador de nuestros carteles de precios fijos utilizando dibujos y palabras simples.
- **Sesión 10 (Comunicación):** Revisamos y mejoramos los carteles de precios asegurando la claridad en las letras y números.
- **Sesión 11 (Matemática):** Simulamos compras y entrenamos restas sencillas para aprender a dar vueltos con monedas de 1 y 2 soles.
- **Sesión 12 (Personal Social/Matemática):** ¡Inauguración de la Eco-Tiendita! Atendemos en el recreo y contamos la recaudación del día 1 de 1 en 1 sol.
- **Sesión 13 (Matemática):** Registramos las ventas en una tabla simple usando palotes y subimos el nivel en nuestro *Ahorrómetro*.

4. Presentación de resultados

- **Sesión 14 (Matemática):** Realizamos el conteo general en el Cofre del Tesoro y canjeamos monedas de 1 sol por billetes de 10 soles.
- **Sesión 15 (Comunicación):** Exponemos oralmente los resultados de nuestra tiendita y celebramos el avance del ahorro para la multimedia.

V. Áreas curriculares y evaluación

PERSONAL SOCIAL

Competencia

Gestiona responsablemente los recursos económicos

Capacidades

Toma decisiones económicas y financieras.

Criterios de Evaluación:

- **PS1.** Explica por qué es mejor gastar en alimentos que nutren su cuerpo en vez de golosinas.
- **PS2.** Reconoce que las ganancias de la tiendita se deben guardar colectivamente para un bien común (la multimedia).
- **PS3.** Participa de forma ordenada en los turnos de venta acordados en el aula.

Evidencia de Aprendizaje

Plan de ahorro dibujado donde señala el compromiso de no comprar golosinas afuera y aportar a la meta del aula.

MATEMÁTICA

Competencia

Resuelve problemas de cantidad

Capacidades

Traduce cantidades a expresiones numéricas / Usa estrategias de estimación y cálculo.

Criterios de Evaluación

- **M1.** Identifica el valor de las monedas de S/ 1, S/ 2 y S/ 5 de manera concreta.
- **M2.** Emplea el conteo regresivo (restas simples) para calcular el vuelto exacto de un cliente.
- **M3.** Organiza las ganancias del día en una tabla de conteo con palotes.

Evidencia de Aprendizaje

Cuadro de registro diario de la tiendita donde se calculan ingresos, gastos y vuelto entregado.

COMUNICACIÓN

Competencia

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Capacidades

Adecúa el texto a la situación comunicativa / Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

Criterios de Evaluación

- **C1.** Escribe el nombre y precio de los productos usando letras conocidas según su nivel de alfabetización.
- **C2.** Separa adecuadamente los números de las palabras en sus carteles de venta.

Evidencia de Aprendizaje

Carteles de precios ilustrados para la exhibición de la "Eco-Tiendita".

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Competencia

Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno

Capacidades

Determina una alternativa de solución tecnológica / Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.

Criterios de Evaluación

- **CT1.** Identifica los materiales reciclados adecuados para construir stands limpios y seguros para los alimentos.
- **CT2.** Usa herramientas sencillas (tijeras, cinta adhesiva) de manera segura para el ensamblaje de los puestos.

Evidencia de Aprendizaje

Prototipo físico del mostrador de ventas construido en equipo con cartón reciclado.



Rúbrica de Evaluación del Proyecto: "Pequeños emprendedores saludables"

Competencia / Criterios	Logro Destacado (AD)	Logro Previsto (A)	En Proceso (B)	En Inicio (C)
PERSONAL SOCIAL <i>Gestiona responsablemente los recursos económicos.</i> Criterio: Diferencia necesidades de deseos y participa	Explica con claridad por qué es mejor gastar en alimentos que nutren su cuerpo en vez de golosinas. Además, propone ideas para cuidar el fondo común y anima a sus	Explica con sus propias palabras que es importante comer sano en lugar de comprar dulces en la calle. Participa con entusiasmo en el ahorro	Reconoce que el ahorro es para comprar la multimedia, pero a veces insiste en querer comprar dulces afuera. Necesita que le recuerden el propósito del proyecto.	No logra explicar por qué es mejor consumir alimentos saludables. Prefiere gastar su dinero de forma inmediata en dulces externos sin mostrar

en el ahorro para la multimedia.	compañeros a ahorrar.	colectivo para la multimedia.		interés en la meta común.
MATEMÁTICA <i>Resuelve problemas de cantidad.</i> Criterio: Identifica monedas, calcula vueltos sencillos y registra datos.	Reconoce con total autonomía las monedas de S/ 1, S/ 2 y S/ 5. Calcula y entrega el vuelto correcto de forma mental o rápida y explica su procedimiento con seguridad.	Identifica las monedas de S/ 1, S/ 2 y S/ 5. Utiliza el conteo regresivo o material concreto (chapitas, dedos) para calcular el vuelto exacto en la tiendita.	Identifica las monedas, pero se confunde al realizar la resta para dar el vuelto. Requiere el apoyo directo y constante de la docente o de un padre de familia.	Muestra severas dificultades para reconocer el valor de las monedas. No logra realizar el conteo para dar el vuelto, ni siquiera con ayuda de materiales.
COMUNICACIÓN <i>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</i> Criterio: Escribe nombres y precios de productos según su nivel de alfabetización.	Escribe los nombres y precios de los productos saludables con claridad, separando adecuadamente las palabras de los números e incluyendo mensajes cortos de invitación.	Escribe el nombre y precio de los productos usando las letras y trazos que conoce de acuerdo a su nivel de escritura actual, logrando que el cartel sea entendible.	Escribe los precios o nombres de los productos, pero junta las letras con los números o confunde algunos trazos, por lo que necesita apoyo para corregirlo.	Realiza grafismos, garabatos o líneas sueltas que no logran transmitir el nombre ni el precio del producto, requiriendo que la docente escriba por él.
CIENCIA Y TECNOLOGÍA <i>Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas.</i> Criterio: Construye el mostrador limpio de la tiendita usando material reciclado.	Selecciona y propone de forma creativa materiales reciclados resistentes para armar el stand. Usa las herramientas con cuidado y ayuda a ordenar el espacio de trabajo.	Participa activamente en el diseño y armado del mostrador de la Eco-Tiendita usando cajas de cartón. Manipula tijeras y pegamentos de forma segura.	Participa del armado del mostrador, pero se distrae con facilidad o manipula los materiales reciclados sin seguir el diseño acordado en el equipo.	No participa en el diseño ni en la construcción del stand del aula, o muestra descuido en el uso de los materiales poniendo en riesgo la limpieza de los alimentos.

