

SESIÓN DE APRENDIZAJE – ARTE Y CULTURA

“Jóvenes emprendedores de San Salvador: creando oportunidades desde nuestra identidad local”

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.	SEÑOR DE HUANCA
Área curricular	ARTE Y CULTURA
Nivel / Ciclo	SECUNDARIA / VII
Grado y sección	5.º A
Tiempo	03 horas semanales (sesión de 135 minutos)
Docente de área	RAÚL MONTESINOS HUALLPA
Fecha	07/10/2026

TÍTULO DE LA SESIÓN	Elabora un proyecto audiovisual sobre productos a base de Kiwicha “Grano de Oro” de San Salvador para vender.
---------------------	---

OBJETIVO	Fortalecer en los estudiantes de secundaria capacidades emprendedoras y financieras mediante la creación de iniciativas productivas escolares, promoviendo el ahorro, la planificación, la administración responsable de fondos y la identificación de oportunidades económicas de su comunidad.
----------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia / capacidades	Desempeños precisados / aprendizajes regionales clave
1. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales A. Percibe manifestaciones artístico-culturales. B. Contextualiza manifestaciones artístico-culturales. C. Reflexiona creativa y críticamente.	- Describe las cualidades visuales, sonoras y narrativas de videos publicitarios y piezas audiovisuales que promocionan productos andinos, identificando cómo comunican identidad. - Investiga el contexto cultural, histórico y productivo de la kiwicha en San Salvador y explica por qué es un símbolo de la identidad local. - Opina con argumentos sobre el valor cultural y comercial de las piezas observadas y propone mejoras para promocionar productos locales de forma respetuosa.
2. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos A. Explora y experimenta los lenguajes artísticos. B. Aplica procesos creativos. C. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	- Explora planos, ángulos, luz, sonido, música y texto para contar visualmente el producto a base de kiwicha. - Planifica y elabora, en equipo, un proyecto audiovisual (idea, guion, storyboard, grabación, edición) con la intención de vender un producto de kiwicha, incluyendo costos y precio de venta. - Registra su proceso, evalúa su proyecto con una rúbrica y lo comunica a una audiencia real (compañeros, familias, comunidad).

III. EVALUACIÓN

Propósito de aprendizaje	Los estudiantes elaboran un proyecto audiovisual breve (video publicitario de 30 a 60 segundos) que promociona un producto a base de kiwicha de San Salvador, aplicando procesos creativos y criterios básicos de costos, ahorro y precio, para ofrecerlo a la comunidad.
Criterios de evaluación	- Describe y explica la identidad cultural de la kiwicha en productos y mensajes audiovisuales. - Experimenta con recursos audiovisuales (plano, encuadre, luz, sonido, texto) para comunicar su idea.

	- Planifica su proyecto con guion o storyboard, roles del equipo y presupuesto sencillo (costos, precio, ganancia, ahorro). - Presenta y evalúa su proyecto, aceptando sugerencias para mejorarlo.
Evidencias de aprendizaje	- Ficha de análisis de un video referente. - Guion y storyboard del proyecto audiovisual. - Cuadro de costos y precio del producto.
Producción o actuación parcial / final	Parcial: storyboard y cuadro de costos del equipo. Final: video promocional del producto de kiwicha (30 a 60 s) presentado al grupo, con su ficha de autoevaluación.

IV. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia	Desempeño en esta sesión
1. Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Usa el celular, la tablet o la computadora para grabar, editar (CapCut, Canva u otra aplicación disponible) y compartir su video, y busca información confiable en línea sobre la kiwicha, respetando los derechos de imagen y de autor.
2. Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas para su proyecto, organiza tiempos y roles en el equipo, revisa su avance con la rúbrica y ajusta su trabajo a partir de la retroalimentación.

V. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes
Intercultural	Respeto a la identidad cultural; diálogo intercultural	Valoran los saberes y productos de su comunidad y los presentan con respeto y orgullo, sin folclorizar ni distorsionar.
Orientación al bien común	Equidad y justicia; solidaridad	Reparten con equidad roles y ganancias del equipo y consideran el beneficio para productores y familias locales.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal; emprendimiento	Se esfuerzan por mejorar su proyecto, asumen retos y aprenden de la retroalimentación.
Ambiental	Responsabilidad con el entorno	Promueven el consumo de un producto local, nutritivo y con menos empaques descartables.

VI. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Momento	Actividades	Recursos	Tiempo
1. Motivación	Se muestra un tazón de kiwicha pop (o su imagen) y un video publicitario corto de un producto andino. El docente pregunta: ¿qué sintieron al verlo? ¿les dieron ganas de comprarlo? ¿por qué? Se anuncia el reto: convertir la kiwicha de San Salvador en un producto atractivo y vendible.	Producto o imagen, video referente, proyector o celular	10 min
2. Recuperación de saberes previos	Lluvia de ideas en la pizarra: ¿qué productos se hacen con kiwicha? ¿quiénes la cultivan en San Salvador? ¿qué videos de promoción conocen? ¿qué es un plano o un guion? Se anotan sus respuestas en un mapa de ideas.	Pizarra, plumones	10 min
3. Conflicto cognitivo	Se plantea: “En San Salvador hay kiwicha de calidad, pero pocos jóvenes la consideran una oportunidad de negocio. ¿Cómo podemos hacer	Pizarra	10 min

Momento	Actividades	Recursos	Tiempo
	que nuestro producto se vea valioso, se conozca y se venda sin perder nuestra identidad?” Se anotan las hipótesis y se retoman al final.		
4. Propósito y criterios	El docente comunica el propósito (elaborar un video promocional de un producto de kiwicha) y los criterios de la rúbrica; los estudiantes los parafrasean y se forman equipos de 4 a 5 integrantes con roles: director(a), guionista, camarógrafo(a), editor(a) y responsable de costos.	Papelógrafo con criterios	5 min
5. Procesar la información (teoría – esquema)	El docente explica el esquema del proyecto audiovisual (ver abajo) con ejemplos de planos (general, medio, primer plano), ángulos, luz natural, música y texto en pantalla. Se explica el cálculo básico: costo total = insumos + empaque + otros gastos; costo unitario = costo total ÷ unidades; precio = costo unitario + ganancia; ahorro = parte de la ganancia que se separa para el siguiente lote. Los estudiantes completan el esquema en su cuaderno y analizan en equipo un video referente con una ficha: ¿qué mensaje, qué planos, qué sonido, qué identidad cultural muestra?	Esquema en pizarra o papelógrafo, ficha de análisis, cuaderno	25 min
6. Transferencia (práctica)	Cada equipo elige un producto a base de kiwicha (pop, barras, turrón, galletas, mazamorra, hojuelas u otro). Elabora: (a) idea y mensaje central con identidad de San Salvador; (b) guion de 30 a 60 s; (c) storyboard de 6 a 8 cuadros; (d) cuadro de costos, precio y meta de ahorro; (e) graba pruebas de planos y sonido con sus dispositivos. El docente acompaña y orienta con preguntas. El video final se termina y edita en la siguiente sesión o como tarea con tiempo guiado.	Cuadernos, hojas, celulares o tablets, aplicación de edición, calculadora	45 min
7. Retroalimentación	Los equipos presentan su storyboard y pruebas de video. El docente y otro equipo dan una “felicitación” y una “sugerencia” usando la rúbrica. Se ajustan guion, planos o precio.	Rúbrica, fichas de coevaluación	10 min
8. Reflexión sobre el aprendizaje	Preguntas: ¿qué aprendí sobre la kiwicha y mi comunidad? ¿qué fue lo más difícil de contar con imágenes? ¿cómo calculé el precio? ¿qué haría distinto? ¿cómo puedo usar esto para generar ingresos y ahorrar? Se retoma el conflicto cognitivo.	Cuaderno	10 min
9. Evaluación del aprendizaje	Cada estudiante completa una autoevaluación (lista de cotejo breve) y entrega la evidencia parcial: storyboard y cuadro de costos. El docente registra los niveles con la rúbrica.	Ficha de autoevaluación, rúbrica	10 min

Esquema para procesar la información: del producto al video que vende

Etapas	Qué se hace	Pregunta guía
1. Identidad	Elegir el producto de kiwicha y el mensaje cultural	¿Qué nos hace únicos como San Salvador?

Etapa	Qué se hace	Pregunta guía
2. Público	Definir a quién se quiere vender	¿Quién lo compraría y dónde se enterará?
3. Guion y storyboard	Escribir la historia en 30 a 60 s y dibujar cuadros	¿Qué verá y escuchará el público?
4. Producción	Grabar planos, luz, voz, música	¿Los planos muestran el producto con claridad?
5. Edición	Montar, agregar texto, logo y datos de contacto	¿El mensaje se entiende en 5 segundos?
6. Costos y ahorro	Calcular costo unitario, precio y ahorro	¿Cuánto cuesta, cuánto gano y cuánto ahorro?
7. Difusión y venta	Compartir el video y ofrecer el producto	¿Dónde y cómo lo damos a conocer?

Ejemplo ilustrativo para el cálculo (los valores se reemplazan con los costos reales de cada equipo): si 20 bolsitas cuestan S/ 40 en total, el costo unitario es S/ 2,00; con una ganancia de S/ 1,00 el precio es S/ 3,00; si se ahorra el 30 % de la ganancia total (S/ 20), se separan S/ 6 para el siguiente lote.

VII. RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN

Niveles: C = En inicio · B = En proceso · A = Logro esperado · AD = Logro destacado

Criterio	C (En inicio)	B (En proceso)	A (Logro esperado)	AD (Logro destacado)
Identidad cultural (aprecia)	Menciona la kiwicha sin explicar su valor cultural.	Describe algunos rasgos de la kiwicha y de San Salvador con poca fundamentación.	Explica con claridad el valor cultural de la kiwicha y lo refleja en su mensaje.	Fundamenta con investigación propia y propone una mirada original y respetuosa de la identidad local.
Exploración de lenguajes audiovisuales	Usa los recursos sin intención clara.	Prueba algunos planos, sonidos o textos con ayuda.	Experimenta con planos, luz, sonido y texto y elige los más adecuados.	Combina recursos de forma creativa y justifica cada decisión.
Planificación (guion, storyboard, costos)	Presenta ideas sueltas, sin guion ni costos.	Presenta guion o storyboard incompleto y costos parciales.	Presenta guion, storyboard y cuadro de costos con precio y ahorro coherentes.	Presenta una planificación detallada, con alternativas de precio y metas de ahorro realistas.
Producto audiovisual y comunicación	El video no comunica el producto.	El video comunica parcialmente el producto; hay fallas de imagen o sonido.	El video comunica con claridad el producto y su identidad, con buena imagen y sonido.	El video es atractivo, original y persuasivo; la audiencia lo reconoce como vendible.
Evaluación y trabajo autónomo	No revisa su trabajo ni usa sugerencias.	Revisa su trabajo con ayuda y aplica pocas sugerencias.	Evalúa su proceso con la rúbrica y mejora su proyecto según la retroalimentación.	Evalúa críticamente su proceso, orienta a otros y mejora su proyecto de manera sostenida.

DOCENTE DE ÁREA	COORDINADOR PEDAGÓGICO	DIRECTOR(A)
-----------------	------------------------	-------------