INSTITUCION EDUCATIVA MIXTA
"JOSE CARLOS MARIATEGUI"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E. Mx. JOSE CARLOS MARIATEGUI					
AREA: *ARTE Y CULTURA*	***GRADO:*** *TERCERO* ***SECCIÓN:*** *A*	***FECHA****: 19/10/26 Al 23/10/26*	***PROFESOR:*** *JHON E. GALINDO CAHUASCANCO*	***N° DE SESION****: 01*	***TIEMPO:*** *03 horas pedagógicas*
TITULO DE LA SESION: ***"PLANIFICAMOS NUESTRO PRESUPUESTO: INGRESOS, GASTOS Y AHORRO PARA UNA META"***					
APRENDIZAJE FUNDAMENTAL: *Elabora un presupuesto personal con ingresos, gastos y ahorro, para decidir cómo usar su dinero y alcanzar una meta (por ejemplo, comprar materiales para su proyecto artístico).*					
CONTENIDO TRANSVERSAL:			**VALORES:**		
Enfoque de orientación al bien común			*Responsabilidad y honestidad*		

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

CONOCIMIENTO	COMPETENCIAS/DOMINIO	CAPACIDADES
El presupuesto personal: ingresos, gastos (necesidades y deseos), saldo y ahorro; la meta de ahorro con monto y plazo.	**COMPETENCIAS:** *Gestiona responsablemente los recursos económicos (Educación financiera).* *Se articula con el área: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.*	*- Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.* *- Toma decisiones económicas y financieras.*

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	SECUENCIA DIDACTICA Y/O ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**Propósito**	Hoy aprenderemos a elaborar un **presupuesto semanal** con ingresos, gastos y ahorro, para decidir cómo usar nuestro dinero y lograr una meta, como comprar los materiales de nuestro próximo proyecto de arte. **Criterios de evaluación:** clasifica ingresos y gastos; calcula el saldo y el ahorro; plantea una meta de ahorro con monto y plazo; justifica sus decisiones.	- Pizarra y plumones - Lista de cotejo	5 minutos
	Motivación	Saludo y bienvenida; se recuerdan las normas de convivencia. **Reto "Mis S/ 20":** el docente plantea: "Si hoy les dieran S/ 20 para toda la semana, ¿en qué los gastarían y cuánto guardarían?". Con una mini-tienda de tarjetas con precios (cuaderno de dibujo S/ 5, refrigerio S/ 4, golosinas S/ 2, recarga S/ 3), cada estudiante anota en 1 minuto su "compra rápida". Tres voluntarios comparten. Preguntas: ¿les alcanzó?, ¿les sobró algo?, ¿qué decidieron primero?	- Tarjetas con precios - Hojas bond - Plumones	*5 minutos*
DESARROLLO	**Saberes previos**	**Lluvia de ideas** en la pizarra: ¿qué es un ingreso?, ¿qué es un gasto?, ¿qué significa ahorrar? El docente anota las ideas. En equipos de 4 clasifican tarjetas de gastos en **"necesito"** / **"deseo"** y las pegan en la pizarra (5 min). **Conflicto cognitivo:** "Si gasto primero en lo que quiero y luego no me alcanza para lo que necesito, ¿qué debo hacer?". Los estudiantes responden y se retoman en la metacognición.	- Tarjetas de colores - Pizarra y plumones - Cinta masking	*15 minutos*
	Gestión y acompañamiento	**Información y modelado (15 min).** El docente presenta con diapositivas: ingreso, gasto, necesidad, deseo, saldo y ahorro (ingresos − gastos = saldo). Modela en la pizarra el caso de **Mariela**: gana S/ 20 por semana; gasta S/ 12 en necesidades (refrigerio S/ 8, pasajes S/ 4) y S/ 8 en deseos (recarga S/ 3, golosinas S/ 3, juego S/ 2); su ahorro es S/ 0. Su meta: comprar témperas y pinceles de S/ 24 en 4 semanas, es decir, ahorrar S/ 6 por semana. Entre todos deciden cómo ajustar sus deseos a S/ 2 para lograrlo. **Trabajo en equipos (20 min).** Equipos de 4 a 5 estudiantes con roles (coordinador, secretario, calculador, portavoz). Cada equipo recibe un caso distinto en la **Ficha 1 (Anexo 1)**: clasifican ingresos y gastos, calculan el saldo, proponen dos ajustes para cumplir la meta de ahorro y justifican su decisión. El docente monitorea y repregunta: ¿qué es necesidad y qué es deseo?, ¿qué pasaría si surge un imprevisto? **Trabajo individual (20 min).** Cada estudiante elabora su **"Mi presupuesto semanal" (Ficha 2, Anexo 2)** con sus ingresos reales o estimados, sus gastos clasificados, una meta de ahorro (monto y plazo) y el ahorro semanal que necesita. **Socialización y retroalimentación (15 min).** Tres voluntarios presentan su presupuesto; los demás coevalúan con dos criterios (¿es realista?, ¿cuadran las cuentas?). El docente precisa conceptos y corrige errores frecuentes (por ejemplo, confundir ahorro con "lo que sobra").	- Proyector o laptop - Pizarra y plumones - Ficha 1 y Ficha 2 - Calculadora - Lápices de colores - Hojas bond	*80 minutos*
	Metacognición	**Metacognición (10 min).** Se responde oralmente y en el cuaderno: - ¿Qué aprendí hoy sobre el presupuesto? - ¿Qué gasto de mi semana puedo reducir y por qué? - ¿Qué dificultad tuve al calcular o decidir y cómo la resolví? - ¿Para qué me sirve ahorrar con una meta?		
CIERRE	**Evaluación**	**Reto del imprevisto (Ficha 3, Anexo 3).** De manera individual, cada estudiante enfrenta una situación: "se rompe tu cuaderno de dibujo y debes gastar S/ 5 esta semana". Ajusta su presupuesto, decide qué gasto recorta y justifica su decisión en tres líneas. El docente circula y aplica la **lista de cotejo (Anexo 4)**. Los estudiantes entregan la ficha o la archivan en su portafolio.	- Ficha 3 - Lista de cotejo	15 minutos

	Tareas para casa	Durante 5 días registrar en el cuaderno todos sus gastos (qué compró, cuánto costó y si fue necesidad o deseo). Averiguar en una tienda o en el mercado el precio de 3 materiales de arte (papel, pegamento, témperas u otro) para la próxima sesión.	- Cuaderno o portafolio	

IV. EVALUACIÓN DE CAPACIDADES.

EVIDENCIA	INDICADORES PRECISADOS	INSTRUMENTO
Presupuesto semanal personal con meta de ahorro (Ficha 2) y Reto del imprevisto (Ficha 3).	- Clasifica sus ingresos y gastos en necesidades y deseos. - Calcula el saldo y el ahorro semanal de su presupuesto. - Plantea una meta de ahorro con monto y plazo realistas. - Ajusta su presupuesto ante un imprevisto y justifica su decisión.	*Lista de cotejo*

---------- ---------- ----------

DIRECTOR COORDINADOR PROFESOR DE AREA

INSTITUCION EDUCATIVA MIXTA
"JOSE CARLOS MARIATEGUI"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. E. Mx. JOSE CARLOS MARIATEGUI					
AREA: *ARTE Y CULTURA*	***GRADO:*** *TERCERO* ***SECCIÓN:*** *A*	***FECHA****: 26/10/26 Al 30/10/26*	***PROFESOR:*** *JHON E. GALINDO CAHUASCANCO*	***N° DE SESION****: 02*	***TIEMPO:*** *03 horas pedagógicas*
TITULO DE LA SESION: ***"CALCULAMOS COSTOS, PRECIO Y GANANCIA DE NUESTRO PRODUCTO ARTÍSTICO"***					
APRENDIZAJE FUNDAMENTAL: *Calcula el costo, el precio de venta y la ganancia de un producto artístico, para decidir si le conviene venderlo y a qué precio.*					
CONTENIDO TRANSVERSAL:			**VALORES:**		
Enfoque de búsqueda de la excelencia			*Superación personal y trabajo en equipo*		

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

CONOCIMIENTO	COMPETENCIAS/DOMINIO	CAPACIDADES
Costos, precio y ganancia: costo total y unitario, precio de venta, ganancia y pérdida en un producto artístico.	**COMPETENCIAS:** *Gestiona responsablemente los recursos económicos (Educación financiera).* *Se articula con el área: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.*	*- Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.* *- Toma decisiones económicas y financieras.*

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	SECUENCIA DIDACTICA Y/O ESTRATEGIAS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**Propósito**	Hoy aprenderemos a calcular el **costo total y unitario**, el **precio de venta** y la **ganancia** de un producto artístico (filigrana, origami, máscara o estampado), para decidir cuánto cobrar sin perder dinero. **Criterios de evaluación:** calcula el costo total y unitario; propone un precio que cubra los costos; calcula la ganancia o pérdida; justifica su decisión.	- Pizarra y plumones - Lista de cotejo	5 minutos
	Motivación	Saludo y bienvenida; se recuerdan las normas de convivencia. **"¿Por qué cuestan distinto?"** El docente muestra dos marcapáginas de filigrana, uno marcado a S/ 1 y otro a S/ 3. Pregunta: ¿por qué tienen precios distintos?, ¿quién gana más?, ¿cómo sabemos cuánto cobrar? Los estudiantes opinan.	- Dos marcapáginas de filigrana - Etiquetas de precio	*5 minutos*
DESARROLLO	**Saberes previos**	Retoman su presupuesto de la sesión anterior y los precios de materiales que averiguaron en casa. Lluvia de ideas: ¿qué diferencia hay entre **costo, precio y ganancia**? **Conflicto cognitivo:** "Si hacer un llavero me cuesta S/ 2.50 y lo vendo a S/ 2, ¿gano o pierdo? Si vendo 10, ¿cuánto pierdo?". Se anotan las respuestas para verificarlas más adelante (pierdo S/ 0.50 por unidad y S/ 5 en total).	- Hojas bond - Pizarra y plumones - Cuaderno o portafolio	*15 minutos*
	Gestión y acompañamiento	**Explicación con ejemplo (15 min).** El docente presenta con diapositivas: costo total = materiales + otros gastos (transporte, energía) + tiempo de trabajo; costo unitario = costo total ÷ unidades; precio de venta = costo unitario + ganancia; ganancia = precio − costo. Ejemplo: un lote de **10 marcapáginas de filigrana** (papel quilling S/ 4, cartulina S/ 2, pegamento S/ 1, hilo y plastificado S/ 3) tiene un costo total de S/ 10 y un costo unitario de S/ 1. Si se vende a S/ 2, la ganancia es S/ 1 por unidad y S/ 10 por el lote. **Trabajo en equipos (25 min).** Equipos de 4 a 5 estudiantes con roles. Cada equipo elige un producto de sus unidades (filigrana, origami, máscara o estampado) y completa la **Ficha 1 (Anexo 1) "Costeo de mi producto"**: lista de materiales con cantidad y precio, costo total, número de unidades, costo unitario, precio propuesto y ganancia al vender 10 unidades. Usan los precios que averiguaron en casa. **Decisión del precio (15 min).** Cada equipo compara su precio con productos similares que el docente presenta y analiza: ¿es muy alto, muy bajo o justo?, ¿cubre los costos?, ¿reconoce el trabajo y la creatividad? Ajustan su precio si es necesario. El docente repregunta: "¿qué pasa si bajamos el precio a la mitad?". **Mini feria y retroalimentación (15 min).** Cada equipo coloca su producto o boceto con una etiqueta (nombre, costo, precio y ganancia). Un integrante se queda como vendedor y los demás recorren la feria; cada visitante deja "dos estrellas y un deseo" (coevaluación). El docente retroalimenta y precisa errores.	- Proyector o laptop - Pizarra y plumones - Ficha 1 - Calculadora - Muestras de productos - Etiquetas y lápices de colores	*80 minutos*
	Metacognición	**Metacognición (10 min).** Se responde oralmente y en el cuaderno: - ¿Qué aprendí sobre costos, precio y ganancia? - ¿Qué cálculo me costó más y cómo lo resolví? - ¿Mi respuesta al conflicto cognitivo fue correcta? - ¿Cómo usaré esto si vendo mis trabajos de arte?		
CIERRE	**Evaluación**	**"Mi emprendimiento" (Ficha 2, Anexo 2).** De forma individual, cada estudiante resuelve el caso de Rosa: hace 8 llaveros de origami con papel S/ 3, hilo S/ 2, pegamento S/ 1 y cartón S/ 2, y piensa venderlos a S/ 1.50. Calcula el costo total y unitario, la ganancia por unidad y por los 8 llaveros, y responde: si solo vende 5, ¿gana o pierde? ¿qué le recomendarías?	- Ficha 2 - Calculadora - Lista de cotejo	15 minutos

		El docente circula y aplica la **lista de cotejo (Anexo 3)**. Los estudiantes entregan la ficha o la archivan en su portafolio.		
	Tareas para casa	Elaborar un prototipo de su producto con una etiqueta de precio. Preguntar a 2 personas cuánto pagarían por él y anotar sus respuestas. Escribir en qué usaría la ganancia (ahorro, nuevos materiales u otra meta) y por qué.	- Cuaderno o portafolio - Materiales de arte	

IV. EVALUACIÓN DE CAPACIDADES.

EVIDENCIA	INDICADORES PRECISADOS	INSTRUMENTO
Ficha de costeo y precio de un producto artístico (equipo) y ficha individual "Mi emprendimiento" (Ficha 2).	- Calcula el costo total y el costo unitario de un producto artístico. - Propone un precio de venta que cubre los costos y deja ganancia. - Calcula la ganancia o pérdida según las unidades vendidas. - Justifica su decisión de precio con datos del costeo.	*Lista de cotejo*

---------- ---------- ----------

DIRECTOR COORDINADOR PROFESOR DE AREA