SESIÓN DE APRENDIZAJE N.° 04 — PROYECTO "MERCADO TEC" (ETAPA 4: PROTOTIPADO)

Creamos personajes, objetos y escenarios para el minijuego "El Filtro del Consumo"

I. DATOS GENERALES

Campo	Detalle	Campo	Detalle
Institución Educativa	I.E. N.° 151 "Micaela Bastidas" - SJL	**Área Curricular**	Arte y Cultura (Ciclo VI: 1.° y 2.°)
Proyecto Integrador	MERCADO TEC: Agencia Escolar de Innovación Financiera	**Duración / Periodo**	90 minutos (IV Bimestre — Oct–Nov 2026)
Docente	Luz Delia Sotelo	**Evidencia / Código**	Hoja de diseño de personajes (sprites) y fondos (E-10)

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

Competencias	Capacidades	Propósito de la Sesión	Criterios de Evaluación
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	Analiza la narrativa visual y el diseño de personajes en videojuegos educativos.	Ilustrar el personaje protagonista (consultor escolar), los ítems coleccionables (necesidades vs. deseos) y el escenario de mercado local para programarlos en el minijuego Scratch "El Filtro del Consumo".	• Diseña un personaje expresivo con silueta definida y colores contrastantes con el fondo. • Diferencia visualmente los íconos de ahorro/necesidad frente a los gastos impulsivos.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos; aplica procesos creativos.		
Competencia Transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales (TIC).	Digitaliza bocetos artísticos para integrarlos en la plataforma Scratch.	**Enfoque Transversal:** Búsqueda de la excelencia.	**Actitud:** Colabora activamente con su equipo integrando arte, programación (EPT) y puntaje (Matemática).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

1. Inicio (15 minutos)

La docente saluda a los estudiantes y recuerda las normas de convivencia. Luego muestra capturas de videojuegos educativos en 2D y explica cómo funciona la mecánica del minijuego transversal **"El Filtro del Consumo"** que cada equipo programará en Scratch.

Se recogen saberes previos preguntando: *¿Cómo reconocemos rápidamente en un videojuego qué objeto nos da puntos positivos y cuál nos hace perder presupuesto? ¿Cómo podemos representar gráficamente un mercado de San Juan de Lurigancho como escenario del juego?* Se presentan el propósito y los criterios de evaluación.

2. Desarrollo / Proceso (55 minutos)

Apreciación y diseño de personajes (Concept Art): Se entrega la Ficha de Trabajo N.° 04. La docente explica los principios básicos del diseño de personajes para videojuegos: proporciones simples, contorno nítido, expresión facial clara y dos poses básicas (*disfraces* en Scratch) para simular movimiento.

> **Consigna del proyecto (Etapa 4 — Minijuego Scratch):** En la Ficha N.° 04, cada estudiante diseña: 1) el **personaje protagonista** (consultor financiero de la I.E. 151), 2) dos **objetos de necesidad/ahorro** (útiles escolares, alimentos saludables, alcancía) y dos de **deseo/gasto hormiga** (golosinas, videojuegos costosos), y 3) el **escenario de fondo** inspirado en el mercado local o el colegio.

Ejecución y retroalimentación: Los estudiantes dibujan y colorean sus personajes y escenarios con alto contraste. La docente orienta la limpieza de los trazos para facilitar su posterior digitalización o dibujo vectorial en Scratch.

3. Cierre / Salida (20 minutos)

Los equipos comparten sus hojas de personajes y verifican que sus diseños coincidan con las reglas de puntaje acordadas en Matemática y las situaciones de consumo de Ciencias Sociales.

Se cierra con la **metacognición**: *¿Qué función cumple el arte visual dentro de un videojuego educativo? ¿Cómo lograste diferenciar gráficamente las necesidades básicas de los deseos impulsivos?*

Luz Delia Sotelo
Docente de Arte y Cultura — I.E. N.° 151 "Micaela Bastidas"