



## SESIÓN 1 ILUMINADA

“Seleccionamos e identificamos herramientas del entorno del programa para trabajar en equipo como Jesús: construyendo con ética y verdad”

### 1. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa	C.P.B. “La Asunción”
1.2. Área	Educación para el Trabajo
1.3. Grado y Sección	6 to “A,B,C,D”
1.4. Nivel	Primaria
1.5. Docente	Eduardo Castillo Urbina
1.6. Duración	2 horas pedagógicas
1.7. Fecha	de mayo de 2025

### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA DE ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO (Iluminar con el campo temático LyV)	EVIDENCIA
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crea propuestas de valor.</li> <li>● Aplica habilidades técnicas</li> <li>● Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</li> <li>● Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.</li> </ul>	1.1. Selecciona los materiales y asume un rol dentro del equipo para identificar el entorno del programa ev3, colaborando con responsabilidad y respeto, demostrando valores cristianos como Jesús, actuando con verdad, solidaridad y servicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material virtual del entorno del programa ev3.</li> <li>● Una reflexión escrita breve sobre cómo aplicaron valores cristianos como el respeto, la solidaridad y la verdad durante el trabajo en equipo</li> </ul>

COMPETENCIA LYV	CAPACIDADES LYV (Procesos Cognitivos LYV Jerarquizados)	CAMPO TEMÁTICO
PREDICAR A DIOS COMO LUZ Y VERDAD.	Comunicar/ Interactuar 1.Comprende la información. 2.Relaciona 3.Organiza	El hombre revelado por Jesucristo 5. Moral Cristiana - Hombre ético

ENFQUE TRANSVERSAL	VALOR/VIRTUD	ACTITUDES
DE DERECHOS Conciencia de derechos	VERDAD Fe Perseverancia	Es leal a sus principios de credo.



COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO (s)	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	Interactúa en entornos virtuales.	1.3. Explora dispositivos tecnológicos y los utiliza en actividades específicas teniendo en cuenta criterios de seguridad y cuidado.	Selecciona los materiales Reconociendo las diferencias en los roles específicos en práctica en el laboratorio.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS (tener en cuenta los procesos didácticos de las competencias)	Tiempo
Inicio	<p>SALUDO: Reciben y responden el saludo de luz y verdad.</p> <p>ORACIÓN: Realizan una oración, pidiendo a Dios buscar el equilibrio entre lo que pensamos, sentimos y hacemos.</p> <p>PERFIL DEL ESTUDIANTE: Leen y parafrasean el perfil de la dimensión racional intelectual</p> <p>El estudiante desarrolla competencias, capacidades y habilidades para resolver de forma reflexiva y responsable situaciones significativas.</p> <p>Se lee la cita Mateo 18:20.</p> <p>El docente pregunta a los estudiantes <i>¿Cómo podemos trabajar juntos como lo hacía Jesús con sus discípulos?</i></p> <p>Mediante una lluvia de ideas los estudiantes dan sus respuestas</p> <p>Se declara el propósito: Los estudiantes seleccionan las herramientas del entorno del programa ev3 trabajando en equipo para lograr objetivos comunes, inspirándose en la figura de Jesús como modelo de hombre ético y servidor. Comprenden que el trabajo colaborativo requiere valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.</p>	A c o m p a ñ a m i e n t o y r e t r o a l i m e n t a c i ó n p
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Comprenden la información sobre el proceso de instalación del programa</li> <li>. Relacionan el entorno de la programación del bloque con los iconos que se presentan en el entorno de programación y</li> <li>. Organizan utilizando el bloque ev3 el proceso de conexión con el prototipo y la transmisión de información mediante el cable</li> </ul>	
Cierre	<p>¿Qué valores pusimos en práctica hoy?</p> <p>¿Cómo podemos mejorar nuestro equipo?</p>	



			e r m a n e n t e
--	--	--	-------------------------------------------

#### 4. EVALUACIÓN

COMPETENCIA	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.	1.1. Selecciona los materiales y asume un rol dentro del equipo para identificar el entorno del programa ev3, colaborando con responsabilidad y respeto, demostrando valores cristianos como Jesús, actuando con verdad, solidaridad y servicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Relacionan la programación del bloque con los iconos de programación</li> <li>● Organiza la conexión física del bloque con el programa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Material virtual del entorno del programa ev3.</li> <li>● Una reflexión escrita breve sobre cómo aplicaron valores cristianos como el respeto, la solidaridad y la verdad durante el trabajo en equipo</li> </ul>	Guía de observación

#### 5. BIBLIOGRAFÍA

- 5.1 Diseño de Luz y Verdad.
- 5.2. Manual de Usuario

**Eduardo Castillo Urbina**  
Docente

**VºBº Coordinación Pedagógica del Nivel Primaria**