

4º GRADO – EDUCACION PARA EL TRABAJO

ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 0

EVALUACIÓN DIAGNOSTICA – 2022

“IDENTIFICANCO MIS LOGROS”

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: San Luis Gonzaga - Ica
1.2. Área	: Educación para el Trabajo (Electrónica)
1.3. Duración	: Del 14 de marzo al 25 de marzo del 2022 (02 semanas)
1.4. Grado y Sección	: 4° / F - Q
1.5. Horas Semanales / Modalidad	: 08 horas / Semipresencial
1.6. Ciclo	: VII
1.7. Profesor de Área	: Prof. Julio C. Soria Quispe

2. PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN SIGNIFICATIVA



Este largo tiempo que hemos estado en cuarentena y distanciados unos con los otros, casi dos años aproximadamente, donde hemos recibido clases virtuales y a distancia mediante móviles, laptops y/o PC's por los problemas ocasionados con el COVID-19; nos ha permitido estrechar lazos de convivencia familiar, además, participar de las actividades del hogar y de los pequeños negocios que hayamos tenido; así mismo practicado un protocolo de bioseguridad durante las costumbres tradicionales de nuestra tierra cálida y acogedora. Sin embargo, esta situación también nos ha generado distanciamiento por temas de la emergencia sanitaria, no solo con la familia sino también con nuestros compañeros de estudio, y hasta hay casos de que nunca nos hemos conocido de manera presencial, al igual que no conocemos a nuestras profesoras y nuestros profesores.

Ahora en este 2022, tenemos la oportunidad de retornar a nuestras aulas, pero cumpliendo estrictas reglas de bioseguridad como: lavarse las manos, usar mascarilla y tener un distanciamiento de un metro de radio; además notamos que todo lo sucedido durante estos dos últimos años nos ha afectado en nuestra forma de interactuar y reconocer las diferencias y similitudes que tenemos entre nosotros y nuestro contexto que nos rodea. Ante esta situación los alumnos del CUARTO GRADO nos planteamos los siguientes retos: ¿Qué podemos informar, recopilar y reconstruir nuevamente nuestra vida saludable y nuestro equilibrio socio emocional y socio afectiva, para una buena convivencia en el retorno a la presencialidad de la escuela nueva?; ¿Cómo reconocemos nuestros saberes previos que generaron propuestas de valor aplicando la metodología Design Thinking y que ayudaron a mejorar nuestra la economía familiar?; ¿Qué saberes previos puedo mencionar y dar a conocer sobre la especialidad de electrónica, generadas durante mi cuarentena obligatoria por el COVID-19 en el 2021?



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

3. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Recoger información pertinente sobre la situación socio emocional y socio afectivo de los estudiantes para implementar estrategias que favorezcan las interacciones saludables en el retorno a la presencialidad.

Conocer los saberes previos sobre el emprendimiento que generan propuestas de valor aplicando la metodología Desing Thinking y que ayudan a mejorar la economía familiar.

Reconocer y reflexionar sobre los logros de aprendizaje en la especialidad de electrónica obtenidos durante la cuarentena obligatoria por el COVID-19 del 2021.

4. PRODUCTO Y RUTA CURRICULAR

PRODUCCIÓN (EVIDENCIA DE APRENDIZAJE)			
“Fichas situacionales socio emocional y afectiva, actividades que apliquen la secuencia metodología Desing Thinking para el emprendimiento y prácticas calificadas mostrando diagramas o croquis esquemáticos, cálculos, leyes y principios que muestren los logros de aprendizaje en la electrónica”.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	ESTANDAR DE CICLO	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> • Crea propuestas de valor • Aplica habilidades técnicas • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento 	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará. Trabaja cooperativamente recombina sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.	Realiza llenado de fichas, encuestas y/o entrevistas para informar su situación socio emocional y afectiva que originen necesidades o problemas. Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación, e incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor mejorada y que sea amigable con el ambiente. Selecciona los insumos y materiales necesarios para su prototipo como alternativa de solución al problema. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo. Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol. Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes. Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.	Gestiona la caracterización de su aspecto socio emocional y afectivo. Formula propuestas de valor creativas y los valida mediante prototipos, seleccionando los insumos y materiales adecuados. Maneja herramientas y accesorios en la implementación del prototipo Utiliza sus habilidades técnicas para producir el bien conservando el medio ambiente. Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja. Realiza su autoevaluación de manera pertinente y reconoce sus errores. Evalúa el prototipo y lo mejora para obtener un prototipo final y que permita la manufactura adecuada.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece su meta de aprendizaje reconociendo la complejidad de la tarea y sus potencialidades personales. • Organiza las tareas que realizará basándose en su experiencia previa y considerando las estrategias, los procedimientos y los recursos que utilizará. • Toma en cuenta las recomendaciones que otros (docente y compañeros) le hacen para realizar los ajustes necesarios y mejorar sus actuaciones mostrando disposición a los posibles cambios. • Explica los resultados obtenidos de acuerdo a sus posibilidades que se oriente al logro de sus metas de aprendizaje. 		



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad en un entorno virtual determinado, para uso personal y necesidades educativas. (Ejemplo: Abre más de dos aplicaciones a la vez, abre una aplicación de video y otra de procesador de texto para generar el resumen del video). Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan necesidades tareas escolares. Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo de acuerdo con su contexto
--	--

4.1. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES	VALORES	ACTITUDES
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	La (el) docente orienta a sus estudiantes para que sean flexibles en situaciones de cambio y para que se adapten a circunstancias diversas, realizando actividades rítmicas y de relajación que aporten a la expresión de las emociones y al bienestar, para su mejora personal y familiar.
Orientación al bien común	Empatía	La (el) docente promueve que sus estudiantes se pongan en la situación emocional de los otros y desarrollen actividades físicas que favorezcan su bienestar.
	Responsabilidad	La (el) docente fomenta que sus estudiantes asuman la responsabilidad de liderar y organizar el desarrollo de la secuencia de actividades rítmicas y de relajación con su familia, para contribuir con su bienestar e integración.
Igualdad de género	Empatía	Los estudiantes y la (el) docente, reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros/as y muestra sensibilidad ante ellas al identificar situaciones de tristeza, enojo, dolor de ausencia, incertidumbre y entre otros más, evidenciando la capacidad de comprender o acompañar a las personas en con dichas emociones o necesidades afectivas.

5. PLANIFICADOR SEMANAL Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

PRODUCCIÓN (EVIDENCIA DE APRENDIZAJE)				
“Fichas situacionales socio emocional y afectiva, actividades que apliquen la secuencia metodología Desing Thinking para el emprendimiento y practicas calificadas mostrando diagramas o croquis esquemáticos, cálculos, leyes y principios que muestren los logros de aprendizaje en la electrónica”.				
ACTIVIDAD SEGÚN EDA	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO Y MODALIDAD
Presentación de experiencia de aprendizaje 0.	<p>Actividad de presentación: En esta actividad los estudiantes tendrán la oportunidad de informar en fichas situacionales sobre aspectos socio emocionales y socio afectivos que le han podido afectar o repercutir durante la pandemia de estos dos últimos años. Por tanto, se le plantea el propósito de recoger información pertinente sobre la situación socio emocional y socio afectivo, para implementar estrategias que favorezcan las interacciones saludables en el retorno a la presencialidad. Obteniendo como producto fichas situacionales y encuestas de cada estudiante.</p>	<p>1. PRESENTACIÓN DE LA EDA</p> <ul style="list-style-type: none"> Situación significativa Propósitos de aprendizaje Criterios a evaluar Producto <p>2. PRESENTACIÓN DE ACTIVIDAD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Propósito de aprendizaje Criterios a evaluar <p>3. DESARROLLO DE ACTIVIDAD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicio: Conocemos nuestras posibilidades de emprendimiento para generar propuesta de valor y mejorar la economía familiar. Proceso: Implementamos una propuesta de valor aplicando la metodología Desing Thinking para mejorar la economía familiar. Salida: Reflexionamos y evaluamos la factibilidad de propuesta de valor diseñada con la metodología Desing Thinking. 	<p>Gestiona la caracterización de su aspecto socio emocional y afectivo.</p> <p>Formula propuestas de valor creativas y los valida mediante prototipos, seleccionando los insumos y materiales adecuados</p> <p>Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.</p> <p>Realiza su autoevaluación de manera pertinente y reconoce sus errores.</p>	<p>REGISTRO AUXILIAR</p> <p>RÚBRICA</p> <p>LISTA DE COTEJO</p>
<p>SEMANA 1</p> <p>Actividad 1: Implementamos la metodología Desing Thinking para generar emprendimientos y mejoras en nuestra economía familiar</p>	<p>En esta actividad, los estudiantes van a implementar la metodología Desing Thinking para generar emprendimiento; implementando una pregunta desafiante, planteando la problemática, generando ideas solución, implementar la idea solución en un prototipo y evaluarlo para realizar las mejoras. Además, es importante determinar la factibilidad del emprendimiento y su posible financiamiento. Por tanto, se plantea un segundo propósito el de conocer los saberes previos sobre el emprendimiento que generan propuestas de valor aplicando la metodología Desing Thinking y que ayudan a mejorar la economía familiar.</p>			



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

<p>SEMANA 2</p> <p>Actividad 2:</p> <p>Reconocemos nuestros logros en la especialidad de electrónica durante la cuarentena del 2021 (Diagnostico)</p>	<p>En esta actividad, los estudiantes tienen como propósito el de reconocer y reflexionar sobre sus logros de aprendizaje en la especialidad de electrónica obtenidas durante la cuarentena obligatoria por el COVID-19 del 2021, de una manera remota y virtual. Esta actividad de aprendizaje tratara de obtener en que nivel de logro esta el alumno en diversos fundamentos de la electrónica como: leyes básicas OHM y WATT, cálculos y simplificación de circuitos eléctricos y electrónicos en serie, paralelo y mixtos, utilización de app y simuladores en línea para la simplificación de los circuitos electrónicos, reconocimiento de dispositivos electrónicos pasivos y activos (los más representativos), lectura de diagramas esquemáticos, utilización de software CAD para la manufactura de tarjetas electrónicas, etc.</p> <p>Finalmente, compartirán estas actividades con su familia, con quienes también reflexionarán sobre los beneficios de estas actividades para su salud y bienestar; economía y autoevaluación.</p>	<p>1. PRESENTACIÓN DE ACTIVIDAD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propósito de aprendizaje • Criterios a evaluar • Producto <p>2. DESARROLLO DE ACTIVIDAD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio: Reconocemos nuestros logros de aprendizaje en la especialidad de electrónica. • Proceso: Desarrollamos y respondemos sobre nuestros logros de aprendizaje en la práctica calificada sobre: leyes básicas de la electrónica, simplificación de circuitos, reconocimiento de dispositivos electrónicos, diseño de circuitos básicos en CAD, habilidades de uso de APP's en electrónica. • Salida: Reflexionamos y nos Auto evaluamos sobre los logros de aprendizaje en electrónica. 	<p>Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.</p> <p>Maneja herramientas y accesorios en la implementación del prototipo</p> <p>Utiliza sus habilidades técnicas para producir el bien conservando el medio ambiente</p> <p>Evalúa el prototipo y lo mejora para obtener un prototipo final y que permita la manufactura adecuada.</p>	<p>REGISTRO AUXILIAR</p> <p>RÚBRICA</p> <p>LISTA DE COTEJO</p>

2. RECURSOS Y BIBLIOGRAFÍA

RECURSOS

- Para la práctica, los estudiantes adaptarán los materiales necesarios para el desarrollo de las actividades, haciendo uso de material reciclado y reutilizable.
- Ficha de reflexión
- Ficha Práctica
- Ficha de Lectura
- Audios
- Videos
- WhatsApp

BIBLIOGRAFÍA


- Actividades propuestas en la plataforma Aprendo en Casa
<https://aprendoencasa.pe/#/>
- Fichas de trabajo elaboradas por la docente.

Ica, 14 de marzo del 2022.

SUB DIRECTOR TURNO TARDE

JEFE DE TALLER




JULIO CESAR SORIA QUISPE
DOCENTE DE EPT - ELECTRÓNICA

Profesor: Julio Soria



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 0

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO - SEMANA 01 – 4to F

PRODUCTO:					COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social										LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES		
“Fichas situacionales socio emocional y afectiva, actividades que apliquen la secuencia metodología Desing Thinking para el emprendimiento y practicas calificadas mostrando diagramas o croquis esquemáticos, cálculos, leyes y principios que muestren los logros de aprendizaje en la electrónica”.					CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4				
					Gestiona la caracterización de su aspecto socio emocional y afectivo.			Formula propuestas de valor creativas y los valida mediante prototipos, seleccionando los insumos y materiales adecuados			Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.			Realiza su autoevaluación de manera pertinente y reconoce sus errores				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES				L	EP	I	L	EP	I	I	EP	I	L	EP	I		
1	AYBAR CENTENO ARTURO BASILIO																	
2	CABRERA SARAVIA GENARO ENRIQUE																	
3	CAICO HERNÁNDEZ PIERO FABIAN																	
4	CASTRO ESPINO JOSEPH RAÚL																	
5	ECHEVARRIA GARCIA SEBASTIAN MANUEL																	
6	GOMEZ CONSIGLIERI NICOLAZ FABIANO																	
7	GOMEZ GREGORIO MANUEL ANGEL																	
8	GONZALES HERNANDEZ JORGE MIGUEL JUNIOR																	
9	HUALLCCA PALOMINO DANIEL EDUARDO																	
10	HUAMANI CASTILLO IMANOL ELOY																	
11	LIZARZABURU BENDEZU SEBASTIAN ANTONIO																	
12	MUÑOZ DAVILA JHAIR JEAMPIER																	
13	PACHECO ESPILLCO GERSON MIGUEL FABIANO																	
14	RAMOS CAMPOS MIGUEL JOAN JOSEPH																	
15	RAMOS HERNANDEZ JAIR ANDRES																	
16	SAYRITUPAC GUERRA FRANCIS JOSUE																	
17	SOTO CORTEZ IVAN ALEJANDRO																	
18	SUCATICONA COLCA JEASTING ROBERT																	

Profesor: Julio Soria



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 0

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO - SEMANA 02 – 4to F

PRODUCTO:					COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social										LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES		
“Fichas situacionales socio emocional y afectiva, actividades que apliquen la secuencia metodología Desing Thinking para el emprendimiento y practicas calificadas mostrando diagramas o croquis esquemáticos, cálculos, leyes y principios que muestren los logros de aprendizaje en la electrónica”.					CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4				
					Maneja herramientas y accesorios en la implementación del prototipo			Utiliza sus habilidades técnicas para producir el bien conservando el medio ambiente			Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.			Evalúa el prototipo y lo mejora para obtener un prototipo final y que permita la manufactura adecuada.				
					L	EP	I	L	EP	I	I	EP	I	L			EP	I
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES																	
1	AYBAR CENTENO ARTURO BASILIO																	
2	CABRERA SARAVIA GENARO ENRIQUE																	
3	CAICO HERNÁNDEZ PIERO FABIAN																	
4	CASTRO ESPINO JOSEPH RAÚL																	
5	ECHEVARRIA GARCIA SEBASTIAN MANUEL																	
6	GOMEZ CONSIGLIERI NICOLAZ FABIANO																	
7	GOMEZ GREGORIO MANUEL ANGEL																	
8	GONZALES HERNANDEZ JORGE MIGUEL JUNIOR																	
9	HUALLCCA PALOMINO DANIEL EDUARDO																	
10	HUAMANI CASTILLO IMANOL ELOY																	
11	LIZARZABURU BENDEZU SEBASTIAN ANTONIO																	
12	MUÑOZ DAVILA JHAIR JEAMPIER																	
13	PACHECO ESPILLCO GERSON MIGUEL FABIANO																	
14	RAMOS CAMPOS MIGUEL JOAN JOSEPH																	
15	RAMOS HERNANDEZ JAIR ANDRES																	
16	SAYRITUPAC GUERRA FRANCIS JOSUE																	
17	SOTO CORTEZ IVAN ALEJANDRO																	
18	SUCATICONA COLCA JEASTING ROBERT																	

Profesor: Julio Soria



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 0

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO - SEMANA 01 – 4to Q

PRODUCTO:		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social												LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
APELLIDOS Y NOMBRES		CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4				
		L	EP	I	L	EP	I	I	EP	I	L	EP	I		
Nº		Gestiona la caracterización de su aspecto socio emocional y afectivo.			Formula propuestas de valor creativas y los valida mediante prototipos, seleccionando los insumos y materiales adecuados			Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.			Realiza su autoevaluación de manera pertinente y reconoce sus errores				
1	ALDERETE DONAYRE FARID JESUS														
2	CASAVILCA ESPLANA SAMUEL ALEXANDER														
3	FERNANDEZ HERNANDEZ ANTHONY OMAR														
4	FERNANDEZ MALDONADO LEONARDO JESUS														
5	FLORES ARIAS JOSE FERNANDO														
6	GOMEZ FRANCO JOSE FERNANDO														
7	HERNANDEZ TAPULLIMA LEONARDO SEBASTIAN ALEXANDER														
8	LUDEÑA MELGAR JESUS RICARDO														
9	MANTARI SAYRITUPAC YEHISON EFRAIN														
10	MARTICORENA ESPINO JEREMY ENRIQUE														
11	MARTINEZ ROJAS MAURICIO ALEXANDER														
12	QUISPE HEREDIA SERGIO ALESSANDRO														
13	RAMOS ARPI JOSE ARMANDO														
14	RAMOS FLORES FERNANDO JOAQUIN														
15	TIPIANA MANTARI TELVIN AYRTON HARRY														
16	VALDIVIA HERRERA PIERO DANIEL														
17	VELA CEOPA FRANK														
18	VILCA CABRERA ADRIAN ARTURO														

Profesor: Julio Soria



PERÚ

Ministerio
de EducaciónAPRENDO
en casa

EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 0

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO - SEMANA 02 – 4to Q

PRODUCTO:		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social												LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
“Fichas situacionales socio emocional y afectiva, actividades que apliquen la secuencia metodología Desing Thinking para el emprendimiento y practicas calificadas mostrando diagramas o croquis esquemáticos, cálculos, leyes y principios que muestren los logros de aprendizaje en la electrónica”.		CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4				
		Maneja herramientas y accesorios en la implementación del prototipo			Utiliza sus habilidades técnicas para producir el bien conservando el medio ambiente			Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.			Evalúa el prototipo y lo mejora para obtener un prototipo final y que permita la manufactura adecuada.				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	L	EP	I	L	EP	I	I	EP	I	L	EP	I		
1	ALDERETE DONAYRE FARID JESUS														
2	CASAVILCA ESPLANA SAMUEL ALEXANDER														
3	FERNANDEZ HERNANDEZ ANTHONY OMAR														
4	FERNANDEZ MALDONADO LEONARDO JESUS														
5	FLORES ARIAS JOSE FERNANDO														
6	GOMEZ FRANCO JOSE FERNANDO														
7	HERNANDEZ TAPULLIMA LEONARDO SEBASTIAN ALEXANDER														
8	LUDEÑA MELGAR JESUS RICARDO														
9	MANTARI SAYRITUPAC YEHISON EFRAIN														
10	MARTICORENA ESPINO JEREMY ENRIQUE														
11	MARTINEZ ROJAS MAURICIO ALEXANDER														
12	QUISPE HEREDIA SERGIO ALESSANDRO														
13	RAMOS ARPI JOSE ARMANDO														
14	RAMOS FLORES FERNANDO JOAQUIN														
15	TIPIANA MANTARI TELVIN AYRTON HARRY														
16	VALDIVIA HERRERA PIERO DANIEL														
17	VELA CEOPA FRANK														
18	VILCA CABRERA ADRIAN ARTURO														

Profesor: Julio Soria



PERÚ

Ministerio
de Educación



APRENDO
en casa

