

SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 16/2º-BIM/D-01
GENERAMOS PROTOTIPOS PARA EMPRENDEDORES DE NUESTRA LOCALIDAD Y DEN A CONOCER SUS PRODUCTOS EN LAS REDES SOCIALES

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	3º I		
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	FECHA:	02	JULIO	2024
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	DURACIÓN:	90 min.		
DIRECTOR	Mg. VÍCTOR ENRIQUE UCHUYA MENDOZA				

COMPETENCIA DEL ÁREA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDADES: Propuesta de valor --- Trabaja cooperativ. para lograr objetivos y metas -- Aplica habilidades técnicas -- Evalúa los proyec.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Elaborar el prototipo de plantilla para que los emprendedores de nuestra localidad vendan sus productos por las redes sociales; para ello redactamos el desafío y nos informamos recolectándolo información utilizando diversas técnicas en la fase definir todo dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios.

Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Evalúa los avances y resultados obtenidos en las 16 semanas de avance del proyecto de emprendimiento.

Elabora el prototipo inicial para mejorarlo hasta el prototipo final e incorpora sugerencias con otras personas e Implementa el portafolio de CyE

ACTIVIDADES:

A-1: Ideamos soluciones y seleccionamos la idea solución.

- Generamos ideas con la técnica "lluvia de ideas" a nuestro nuevo desafío.
- Seleccionamos una idea ganadora a prototipar
- Autoevaluación de la fase idear.

A-2: Implementa, analiza y evalúa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y el portafolio de CyE.

A-3: Elabora el prototipo inicial utilizando el diagrama de flechas y prototipamos el seguidor de línea o luz con diversos materiales.

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se dialoga sobre el contexto en que estamos viviendo y que actividades podemos realizar para generar prototipos en las redes sociales para emprendedores que den a conocer sus productos. ▪ Preguntamos abiertamente: ¿Qué aspectos resaltantes debería tener el prototipo generado para dar a conocer los productos de los emprendedores en las redes sociales? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Después de la motivación preguntamos: ¿Qué aspectos positivos y negativos en el ámbito económico o social trajo la COVID-19?, ¿Qué emprendimientos nuevos surgieron para mejorar la economía familiar a partir de la virtualidad vivida durante el COVID-19?, etc. <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hechas las preguntas en los saberes previos; el(los) alumno reflexiona y analiza de la importante que es crear e innovar para emprender y apoyar en la economía familiar con actividades de nuestra localidad. 	Dialogo y conversación	15'
PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Recepción de información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente da a conocer, en forma física y/o digital, los materiales de las actividades donde el estudiante debe desarrollar la fase idear realizando las actividades como: Generar ideas varias utilizando la técnica lluvia de ideas, luego seleccionamos una idea ganadora, todo esto dentro del marco de la metodología Desing Thinking. <p>Identificación del principio que se aplicará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en la fase idear. - Implementamos, analizamos y evaluamos el diagrama Gantt de nuestro emprendimiento - Elaboramos prototipos iniciales y seguimos implementa el portafolio de CyE. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta tercera sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: - Generamos ideas con la técnica "lluvia de ideas" a nuestro nuevo desafío. - Seleccionamos una idea ganadora a prototipar - Implementa, analiza y evalúa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y el portafolio de CyE. - Elabora el prototipo inicial utilizando el diagrama de flechas y prototipamos el seguidor de línea o luz con diversos materiales. - Finalmente, el estudiante hace una auto evaluación de lo aprendido y verifica la redacción adecuada de sus producciones para evidenciarla y enviarlas al muro digital. Es importante recordar y retroalimentar al estudiante enfocado a que su emprendimiento sea de carácter económico o social orientado a mejorar a la economía familiar. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	

PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Ejecución de los procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Implementa las actividades siguiendo la metodología Desing Thinkin a fin de crear e innovar un emprendimiento que mejore la economía familiar. - Identifica aspectos de lo que quiere saber sobre su reto inicial con información seleccionada - Evalúa e implementa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso (CyE). - Elabora el prototipo inicial y sigue implementando el portafolio de CyE <p>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente juntamente con los alumnos sistematiza la información en los materiales entregados previamente de manera cooperativa entre pares o grupos de tres o cinco manteniendo el protocolo de bio-seguridad establecida para esta presencialidad. - El docente solicita a los estudiantes que publiquen sus evidencias o producciones realizadas durante la sesión en el muro digital (PADLET) o ClassRomm en formato PDF, Imágenes (JPG, PNG) o DOC. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60´
----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	-----

SALIDA	<p>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El alumno conoce, reflexiona y reafirma su aprendizaje sobre lo aprendido: metodología Desing Thinking, a fin de generar nuevos emprendimientos para mejorar la economía familiar. <p>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se deja como tarea publicar sus producciones o evidencias en el muro digital utilizando el App y/o navegadores en línea que permitan gestionar la publicación de sus evidencias 	Cuadernos y Registro Auxiliar y de Evidencias	15´
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------	-----

AUTO – EVALUACIÓN – Fichas Socio Emocional


Criterios	Lo logré	Indicador Estoy en Proceso	No logré	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Genero ideas utilizando la tec. lluvia de ideas				
Selecciono la idea ganadora				
Evaluó mi diagrama de Gantt para realizar mejoras.				

EVALUACIÓN

Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la ejecución del emprendimiento en la fase idear.	
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase idear de manera creativas e innovadora cumpliendo roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja en el marco de la metodología Desing Thinking.	
Aplica habilidades técnicas	Genera ideas varias utilizando la técnica lluvia de ideas. Selecciona la idea ganadora a prototipar y a redacta Evalúa e implementa el diagrama de GANTT y realiza las mejoras correctivas. Elabora el prototipo inicial del seguidor de línea	Lista de cotejos
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo aprendido en estas fases del Desing Thinking. (Idear)	

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

FASCÍCULOS 01 Y 02 BIENESTAR SOCIO EMOCIONAL ACTIVIDADES DE EMPRENDIMIENTO DESING THINKING	Perú Educa, Aprendo en Casa - 2021
-----------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------

		
Julio Cesar Soria Quispe Docente de EPT	Jefe de Taller VºBº	Sub Director VºBº

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMAN 16 – DIA 01 – 3ro I

[illegible]