

**SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 12/2º-BIM/D-03**  
**ELABORAMOS UTENSILIOS BIODEGRADABLES E INNOVADORES**

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" – ICA	GRADO/SECCIÓN:	5º I
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	FECHA:	07 JUN 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 utensilios biodegradables e innovadores; para ello redactamos el desafío y nos informamos recolectándolo utilizando diversas técnicas en la fase empatizar 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 11 semanas de avance del proyecto de emprendimiento.

Sintetiza y organiza la información recogida y diseña el nuevo reto o desafío.

**ACTIVIDADES:**

**A-1:** Ideamos soluciones para el problema definido y seleccionamos la idea solución.

- Desarrollamos la fase idear generando soluciones creativas con la técnica Da Vinci
- Seleccionamos la idea solución a prototipar asignando puntajes de acuerdo a ciertos indicadores propuestos.
- Redactamos la idea ganadora a prototipar

**A-2:** Implementa, analiza y evalúa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso en caso las hubiera.

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y que actividades podemos realizar al crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar las ventas de nuestros productos.</li> <li>Preguntamos abiertamente: ¿Qué aspectos resaltantes debería tener el prototipo de tienda virtual para mejorar nuestras ventas de nuestros productos?</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	Dialogo y conversación	15'
PROCESO	<p><b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</b></p> <p><b>Recepción de información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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: generar ideas con la técnica Da Vinci, Seleccionar y redactar la idea ganadora a prototipar, todo esto dentro del marco de la metodología Desing Thinking.</li> </ul> <p><b>Identificación del principio que se aplicará:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en las fase idear al generar ideas creativas, luego seleccionarlo y redactarlo para prototiparlo futuramente.</li> <li>Implementamos, analizamos y evaluamos el diagrama Gantt de nuestro emprendimiento.</li> </ul> <p><b>Secuenciar procesos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En esta tercera sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking:</li> <li>Ideamos soluciones para el problema definido y seleccionamos la idea solución.</li> <li>Desarrollamos la fase idear generando soluciones creativas con la técnica Da Vinci</li> <li>Seleccionamos la idea solución a prototipar asignando puntajes de acuerdo a ciertos indicadores propuestos.</li> <li>Redactamos la idea ganadora a prototipar</li> <li>Implementa, analiza y evalúa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso si las hubiera.</li> <li>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.</li> </ul>	<p>Pizarra, plumones, tizas</p> <p>Fichas</p>	

PROCESO	<p><b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</b></p> <p><b>Ejecución de los procesos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementa las actividades siguiendo la metodología Desing Thinkin a fin de crear e innovar un emprendimiento que mejore la economía familiar.</li> <li>- Identifica aspectos de lo que quiere saber sobre su reto inicial con información seleccionada</li> <li>- Evalúa e implementa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso (CyE).</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> </ul>	Pizarra, plumones, tizas  Fichas	60'
SALIDA	<p><b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> </ul> <p><b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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</li> </ul>	Cuadernos y Registro Auxiliar y de Evidencias	15'

**AUTO – EVALUACIÓN – Fichas Socio Emocional**

Criterios	Indicador			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Genero ideas creativas con Da Vinci.				
Selecciono y redacto la idea a prototipar				
Evaluó mi diagrama de Gantt para realizar mejoras.				


**EVALUACIÓN**

Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la ejecución del emprendimiento generamos ideas creativas, seleccionamos una idea solución, para ser redactada y prototiparla.	Lista de cotejos
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 soluciones creativas e innovadoras con la técnica Da Vinci. Selecciona la ide solución y la redacta para posteriormente prototiparla. Evalúa e implementa el diagrama de GANTT y realiza las mejoras correctivas.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo prendido en esta fase 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 – SEMANA 12 – DIA 03 – 5to I

[illegible]