





SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 16/2°-BIM/D-03 GENERAMOS PROTOTIPOS PARA EMPRENDEDORES DE NUESTRA LOCALIDAD Y DEN A CONOCER SUS PRODUCTOS EN LAS REDES SOCIALES

	TROBUCTOU EN ENU REBEU OL	<u> </u>	<u> </u>							
I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" – ICA		GRADO/SECCIÓN:	5° Q						
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA		DURACIÓN:							
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César		FECHA:	07	JULIO	2023				
DIRECTOR	Dra. MILLIE EDIT ÁLVARO LÓPEZ		OBSERVACIONES:							

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 15 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 con diversos materiales

	SECUENCIA DIDÁCTICA		
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	 MOTIVACIÓN 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? SABERES PREVIOS 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. CONFLICTO COGNITIVO 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 	Dialogo y conversación	15′
PROCESO	nuestra localidad. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) Recepción de información: - 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. Identificación del principio que se aplicará: - 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. Secuenciar procesos: - 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 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	



ROCESO

SALIDA





PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) Ejecución de los procesos: 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 Pizarra, (CyE). plumones, tizas Elabora el prototipo inicial y sigue implementando el portafolio de CyE 60' CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN. Fichas 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.

TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS Fl alumno conoce, reflexiona y reafirma su ar

 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.

REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN

 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		Indicador		¿Qué puedo hacer para						
Criterios	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	mejorar mis aprendizajes?						
Genero ideas utilizando la tec. Iluvia de ideas										
Selecciono la idea ganadora										
Evaluó mi diagrama de Gannt 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 prendido en estas fases del Desing Thinking. (Idear)	

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

■5 ■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3		
Julio Cesar Soria Quispe	Jefe de Taller	Sub Director
Docente de EPT	V°B°	V°B°







EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO - SEMANA 16 - DIA 03 - 5to Q

1- 2-		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social																			
3. 4.	- Redacta la idea ganadora a prototipar.	CR	CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			CRITERIO 6			
	APELLIDOS Y NOMBRES							equipo fase id creativa cumplie respetar de vista integran el par co en el		en la nanera vadora es y ountos an los upo o rabaja de la	Selecciona la idea ganadora a prototipar y a redacta Elabora el prototipo inicial del seguidor de línea			Evalúa e implementa e diagrama de GANTT y realiza las mejoras correctivas		realiza las mejoras		ealiza su autoev lo prendido en o l Desing Thinking		LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I		
1	ALDERETE DONAYRE FARID JESUS																				
2	CASAVILCA ESPLANA SAMUEL ALEXANDER																				
3	FERNANDEZ HERNANDEZ ANTHONY OMAR																				
4	FLORES ARIAS JOSE FERNANDO																				
5	GOMEZ FRANCO JOSE FERNANDO																				
6	HERNANDEZ TAPULLIMA LEONARDO SEBASTIAN ALEXANDER																				
7	LUDEÑA MELGAR JESUS RICARDO																				
8	MANTARI SAYRITUPAC YEHISON EFRAIN																				
9	MARTICORENA ESPINO JEREMY ENRIQUE																				
10	MARTINEZ ROJAS MAURICIO ALEXANDER																				
11	QUISPE HEREDIA SERGIO ALESSANDRO																				
12	RAMOS ARPI JOSE ARMANDO																				
13	RAMOS FLORES FERNANDO JOAQUIN																				
14	TIPIANA MANTARI TELVIN AYRTON HARRY																				
15	VALDIVIA HERRERA PIERO DANIEL																				
16	VILCA CABRERA ADRIAN ARTURO																				







EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO - SEMANA 04 - DIA 03.2 - 5to Q

PRODUCTO: COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social																					
1	 Organiza los equipos estableciendo el nombre, el mantra y un personaje emprendedor local para cada equipo. 																				
2	- Selecciona la canción emprendedora que nos representa y la cantamos.	CRITERIO 1		CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			CRITERIO 6			Æ		
	APELLIDOS Y NOMBRES	de ideas con diversas técnicas: Da Vinci y		en formato de audio y lo sube a la nube.		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.		Formula el POV y define el problema con la técnica ¿Cómo podríamos ? en el marco de la metodología Desing Thinking		Redacta una situación problemática y establece un desafíc inicial.		oroblemática y establece un desafío		ealiza su autoev e lo prendido en e el Desing Thinking		LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES				
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I		
1	ALDERETE DONAYRE FARID JESUS																				
2	CASAVILCA ESPLANA SAMUEL ALEXANDER																				
3	FERNANDEZ HERNANDEZ ANTHONY OMAR																				
4	FLORES ARIAS JOSE FERNANDO																				
5	GOMEZ FRANCO JOSE FERNANDO																				
6	HERNANDEZ TAPULLIMA LEONARDO SEBASTIAN ALEXANDER																				
7	LUDEÑA MELGAR JESUS RICARDO																				
8	MANTARI SAYRITUPAC YEHISON EFRAIN																				
9	MARTICORENA ESPINO JEREMY ENRIQUE	-															_				
10	MARTINEZ ROJAS MAURICIO ALEXANDER																				
11	QUISPE HEREDIA SERGIO ALESSANDRO																_				
12	RAMOS ARPI JOSE ARMANDO																				
13	RAMOS FLORES FERNANDO JOAQUIN																				
14	TIPIANA MANTARI TELVIN AYRTON HARRY																				
15	VALDIVIA HERRERA PIERO DANIEL																				
16	VILCA CABRERA ADRIAN ARTURO																				