





SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 04/1°-BIM/D-03 PROTOTIPAMOS CON NUESTRA FAMILIA APROVECHANDO LA DIVERSIDAD CULTURAL

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" – ICA	GRADO/SECCIÓN:		5° Q				
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA		DURACIÓN:	90 min.				
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César]	FECHA:	14	ABRIL	2023		
DIRECTOR	Dra. MILLIE EDIT ÁLVARO LÓPEZ	1	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:

Elaboramos un prototipo con la participación de nuestra familia y aprovechando la diversidad cultural dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

Propone acciones a realizar en equipo explicando sus puntos de vista y definiendo roles, promoviendo la perseverancia para el logro del objetivo común y cumpla con responsabilidad las tareas asignadas.

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Organizamos los equipos promoviendo que elijan un nombre, un mantra y seleccionen un emprendedor local que los inspire e identifique. Descubre sus campos de interés y/o problemas en equipo aplicando un FODA para futuramente resolverlos.

ACTIVIDADES:

- A-1: Proponemos ideas creativas a partir de nuestra diversidad cultural.
 - Organizamos la información utilizando la técnica "Mapa Mental"
 - Generamos ideas creativas con la técnica "Dibujo en Grupo"
 - Seleccionamos la idea solución a prototipar.
- A-2: Elaboramos, evaluamos e incorporamos mejoras al prototipo para revalorar la diversidad cultural.
 - Elaboramos el prototipo
 - Evaluamos el prototipo con la técnica malla receptora de información
 - Apuntamos las mejoras del prototipo en una nueva malla receptora de información.
- A-3: Organiza los equipos estableciendo el nombre, el mantra y un personaje emprendedor local para cada equipo.
- A-4: Selecciona la canción emprendedora que nos representa y la cantamos.

A-5 : L	ista del equipo sus puntos fuertes y sus debilidades obtenidos del FODA.		
	SECUENCIA DIDÁCTICA		
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	 MOTIVACIÓN Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y que manifestaciones culturales podemos rescatar de nuestro entorno. Preguntamos abiertamente: ¿Con que recursos naturales y culturales contamos en nuestra localidad y cómo podemos mejorar la economía familiar utilizándolos? SABERES PREVIOS Después de la motivación preguntamos: ¿Qué gastos nuevos se generaron durante la pandemia de estos dos últimos años?, ¿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 nuestras manifestaciones culturales?, 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 	Dialogo y conversación	15′
PROCESO	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 desarrollarlo como: organizar y sintetizar información, generar ideas creativas (Dibujo en grupo) y seleccionar la ida solución a prototipar, siempre buscando ayudar a mejorar la economía familiar; 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 las fases de: Generación de ideas y selecciona de la idea solución. - Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en las prototipar y evaluar. Secuenciar procesos: - En esta segunda y tercera sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: - Organizamos la información utilizando la técnica "Mapa Mental" - Generamos ideas creativas con la técnica "Dibujo en Grupo" - Seleccionamos la idea solución a prototipar. - Elaboramos el prototipo con la técnica malla receptora de información - Apuntamos las mejoras del prototipo en una nueva malla receptora de información. - Organiza los equipos estableciendo el nombre, el mantra y un personaje emprendedor local para	Pizarra, plumones, tizas Fichas	







	□ ○ ♦ Δ ○ ♦ Δ □									
PROCESO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) Recepción de información: cada equipo - Selecciona la canción emprendedora que nos representa y la cantamos Lista del equipo sus puntos fuertes y sus debilidades obtenidos del FODA - 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. 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 Organiza los equipos de acuerdo al formato de CyE. CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN 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	TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS • 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									
AUTO	- EVALUACIÓN - Fichas Socio Emocional									
	Indicador	¿Qué puedo ha	cer para							

Cuitaviaa		Indicador		¿Qué puedo hacer para
Criterios	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	mejorar mis aprendizajes?
Organizo la información adecuadamente				
Selecciono la idea solución a prototipar de manera eficiente.				
Escojo un nombre, un mantra y un personaje para mi equipo en CvE				

Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Organiza la información en un organizador visual. Gestiona una matriz de criterios para seleccionar la idea solución a prototipar. Gestiona el prototipado y la evaluación del prototipo utilizando la malla receptora de información.	
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase genera ideas creativas e innovadoras de manera grafica cumpliendo diferentes 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.	Lista de cotejos
Aplica habilidades técnicas	Aplica técnicas y habilidades de emprendimiento para seleccionar la idea solución a prototipar, dentro del marco de la metodología Desing Thinking. Establece un nombre, un mantra y un personaje emprendedor local para su equipo. Ejecuta un prototipo, lo evalúa e incorpora mejoras dentro del marco de la metodología Desing Thinking Lista en equipo sus puntos fuertes y debilidades obtenidos de un FODA	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo prendido en esta fase del Desing Thinking. (Idear) Realiza su autoevaluación de lo prendido en esta fase del Desing Thinking. (prototipar y evaluar)	

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

回 员 回 2000年 日本年		
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 04 - DIA 03.1 - 5to Q

1	PRODUCTO: Organiza los equipos estableciendo el nombre, el mantra y un personaje emprendedor local para cada equipo.	COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social															\JE										
2		CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			CRITERIO 6			NDIZA							
	APELLIDOS Y NOMBRES	información en un organizador visual.			información en un			información en un			de cı		para	equipo o empatiza diferento respetan de vista integran	acciones pares en l ar, cumpl es roles do los p que tenga tes del gr n el que tr	la fase liendo s y buntos an los upo o	técnica	ción uti Moodb del mai logía	recoge lizando la oard todo rco de la Desing	un matra	e un no a y un pers ledor loca	onaje	Realiza su lo prendid Desing Th	lo en esta	fase del	LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	Ι	L	EP	I	L	EP	Ι	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:	COM	PETE	NCIA:	Gestic	na pro	yecto	s de em	prendir	nient	o econó	mico c	social										
1	 Organiza los equipos estableciendo el nombre, el mantra y un personaje emprendedor local para cada equipo. 																						
2		CRITERIO 1		CDITEDIO 1			0.2	CRI	TERIC) 3	CRITERIO 4			CRITERIO 5			CDITEDIO 6			IZA			
3	- Lista en equipo puntos fuertes y débiles	CK		<i>J</i> 1	CKI	CRITERIO 2					CI	VII LIV	10 4	CKI	ILKI	, ,	CRITERIO 6						
	APELLIDOS Y NOMBRES	Gestiona el prototipado y la evaluación del prototipo utilizando la malla receptora de información.			y la evaluación del prototipo utilizando la malla receptora de				evaluación del tipo utilizando la receptora de			Realiza acciones en equipo o pares en la fase empatizar, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja. (Idear)			un pro e incorpo del mar ogía g	Lista en equipo sus			Realiza su lo prendid Desing Th y evaluar)	lo en esta ninking. (p	fase del	LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	Ι	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																						