

**SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 08/1º-BIM/D-01**  
**CREAMOS PROTOTIPOS DE TIENDAS VIRTUALES PARA MEJORAR LA VENTA DE LOS PRODUCTOS DE NUESTRA COMUNIDAD.**

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	3º I
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	09 MAYO 2023
DIRECTOR	Dra. MILLIE EDIT ÁLVARO LÓPEZ	OBSERVACIONES:	

<b>COMPETENCIA DEL ÁREA:</b> Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social
<b>CAPACIDADES:</b> Propuesta de valor --- Trabaja cooperativ. para lograr objetivos y metas -- Aplica habilidades técnicas – Evalúa los proyec.
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:</b> Crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra localidad empleando la metodología Desing Thinking. Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas.
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b> Evalúa los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento.
<b>ACTIVIDADES:</b> <b>A-1:</b> Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Redacta el desafío específico con relación a la situación planteada.</li> <li>- Redacta las preguntas para realizar una entrevista (EMPATIZAR).</li> <li>- Formula el punto de vista POV</li> <li>- Formula la pregunta desafiante surgido del problema definido con la técnica ¿Cómo podríamos ... ?</li> </ul> <b>A-2:</b> Implementa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso su las hubiera.

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<b>MOTIVACIÓN</b> <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> <b>SABERES PREVIOS</b> <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> <b>CONFLICTO COGNITIVO</b> <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	<b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</b> <b>Recepción de información:</b> <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 las fases empatizar y definir aplicando técnicas: de formulación de POV y la pregunta desafiante ¿Cómo podríamos .. ? que define el problema, todo esto dentro del marco de la metodología Desing Thinking.</li> </ul> <b>Identificación del principio que se aplicará:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en las fases de: Empatizar y Definir el Problema.</li> </ul> <b>Secuenciar procesos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>En esta primera sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking:</li> <li>Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales.</li> <li>Redacta el desafío específico con relación a la situación planteada.</li> <li>Redacta las preguntas para realizar una entrevista (EMPATIZAR).</li> <li>Formula el punto de vista POV</li> <li>Formula la pregunta desafiante surgido del problema definido con la técnica ¿Cómo podríamos ?</li> <li>Implementa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso su 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>	Pizarra, plumones, tizas  Fichas	


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	
Redacto un nuevo desafío a emprender en la virtualidad.				
Formulo el POV y defino mi pregunta desafiante del problema.				
Evaluó mi diagrama de Gantt para realizar mejoras.				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la ejecución de un nuevo emprendimiento redactando un nuevo desafío y empatizo a fin de formular el POV y la pregunta desafiante que define el problema.	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	Redacto un desafío de un nuevo emprendimiento y formula adecuadamente el POV Redacta la pregunta desafiante que define el problema para generar nuevas ideas creadoras que favorezca un adecuado prototipado. Evalúa e implementa el diagrama de GANTT y realiza las mejoras correctivas.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo aprendido en esta fase del Desing Thinking. (empatizar y definir)	

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:		
FASCÍCULOS 01 Y 02 BIENESTAR SOCIO EMOCIONAL	Perú Educa,	
ACTIVIDADES DE EMPRENDIMIENTO DESING THINKING	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 08 – DIA 01 – 3ro I

[illegible]