

SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 12/2º-BIM/D-03

ELABORAMOS UTENSILIOS BIODEGRADABLES E INNOVADORES

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" – ICA	GRADO/SECCIÓN:	5º Q
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	09 JUNIO 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 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 9 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>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. Preguntamos abiertamente: ¿Qué aspectos resaltantes debería tener el prototipo de tienda virtual para mejorar nuestras ventas de nuestros productos? <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: 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. <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 las fase idear al generar ideas creativas, luego seleccionarlo y redactarlo para prototiparlo futuramente. Implementamos, analizamos y evaluamos el diagrama Gantt de nuestro emprendimiento. <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: 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 Implementa, analiza y evalúa el diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retraso si las hubiera. 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). <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	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				
Evalúo mi diagrama de Gannt 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	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 12 – DÍA 03 – 5to Q

[illegible]

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 04 – DÍA 03.2 – 5to Q

[illegible]