

SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 07/1º-BIM/D-03

CREAMOS E INNOVAMOS ALTERNATIVAS ECONÓMICAS Y SOCIALES PARA MEJORAR LA ECONOMÍA FAMILIAR

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	4º Q
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	29 ABRIL 2022
DIRECTOR	PEDRO E. FALCON GUERRA	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 prototipos que revaloren la diversidad cultural de nuestro entorno de manera innovadora y creativa, permitiendo así mejorar la convivencia en nuestro grupo familiar generando ideas creativas y obteniendo la idea solución a prototipar.

ACTIVIDADES:

A-1: Elaboramos y evaluamos prototipos, incorporando mejoras a partir de la diversidad cultural.

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 manifestaciones culturales podemos rescatar de nuestro entorno. Preguntamos abiertamente: ¿Será posible generar de manera creativa e innovador alternativas económicas y/o sociales que mejoren la economía familiar en estos tiempos a partir de nuestras manifestaciones culturales? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de la motivación preguntamos ¿Qué dificultades económicas trajo el COVID-19?, ¿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 el COVID-19 durante estos dos últimos años?, ¿Qué sintieron económicamente el grupo familiar cuando te enteraste que vendrías al colegio de manera semi presencial debido al COVID-19?, ¿Qué emprendimientos nuevos surgieron para mejorar la economía familiar a partir de nuestras manifestaciones culturales?, ¿Cuál es tu desafío y la definición del problema?, 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 	Dialogo y conversación	15'
	<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 de manera creativa e innovadora deberá plantear la actividad de prototipar utilizando la técnica "prototipo en imagen"; esto previo a haber seleccionado la idea ganadora considerando varios criterios como: originalidad, factibilidad económica, creativo e innovador, etc. Luego de debe evaluar el prototipo en imagen, 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 fases de: prototipado y evaluación del prototipo utilizando las técnicas: prototipo en imagen y malla receptora de información. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> En esta tercera sesión de emprendimiento; se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: Prototipa en imagen la idea solución obtenida en la ACTIVIDAD GENERAL 02. Evalúa el prototipo en imagen con la técnica malla receptora de información. Luego de evaluar el prototipo se procede a hacer las mejoras a partir de la diversidad cultural. Realiza una auto evaluación si logro sus aprendizajes esperados. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan el trabajo virtual y/o presencial de esta tercera actividad iniciando con un dibujo o imagen de la idea solución ganadora en la ACTIVIDAD GENÉRICA 02. Seguidamente una vez terminada la imagen utilizando la técnica prototipamos en imagen; procedemos a evaluarlo con la técnica malla receptora de información. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'



PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la malla receptora de información construimos una matriz que evalúa el prototipo elaborado indicando: cosas interesantes, críticas constructivas o mejoras, preguntas y dudas, y nuevas ideas. - Una vez terminada la malla receptora dentro del marco de la metodología Desing Thinking, procede a realizar las mejoras del prototipo para nuevamente evaluarlo y obtener el prototipo final. - Finalmente, el estudiante hace una auto evaluación de lo aprendido y verifica las mejoras que ha tenido su prototipo inicial gracias a la evaluación de la misma. Es importante que sus producciones para evidenciarla debe 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. <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. <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 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	
---------	--	------------------------------------	--

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 – Identificando mis logros en la especialidad de electronica				
Criterios	Indicador			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Implemente adecuadamente mi prototipo a partir de mi idea ganadora.				
Aplice adecuadamente la malla receptora de información para evaluar mi prototipo.				
Realice las mejoras de mi prototipo obtenidos en la fase evaluar				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Identifica y caracteriza la idea solución a prototipar con la "prototipo en imagen".	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase ideas creando probables soluciones al problema definido, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.	
Aplica habilidades técnicas	Implementa el prototipo utilizando la técnica "prototipo en imagen" de la idea solución que muestre la diversidad cultural de la región y con materiales amigables al medio ambiente que no contaminen y favorezcan la economía familiar.	
Evalúa el proyecto	Aplica la técnica "malla receptora de información" para evaluar el prototipo y rescatar las mejoras que debe realizarse para obtener un prototipo final. Realiza su autoevaluación de lo aprendido	

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:	
CURSO DE ELECTRÓNICA BÁSICA MANUAL DE CALCULO DE CONSUMO DE ENERGÍA ACTIVIDADES DE EMPRENDIMIENTO DESING THINKING	Cekit --- Proyectos Electrónicos, Osinermin Aprendo en Casa - 2021

  <p>JULIO-CESAR SORIA QUISPE DOCENTE DE EPT – ELECTRICIDAD</p>		
Julio Cesar Soria Quispe Docente de EPT	Jefe de Taller VºBº	Sub Director VºBº

EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 07 – DIA 03 – 4to Q

[illegible]