



SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 13/2º-BIM/D-03

PROTOTIPAMOS JUGUETES HECHOS DE PLÁSTICOS RECICLADOS PARA GENERAR INGRESOS ECONÓMICOS EN LA FAMILIA.

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	2º S
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	10 JUNIO 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:

Prototipamos juguetes hechos de plástico reciclado que generen ingresos económicos a la familia dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

ACTIVIDADES:

A-1: Ideamos diversas alternativas de solución y seleccionamos la idea solución.

- Generamos ideas múltiples como alternativas de solución aplicando la técnica Da Vinci.
- Seleccionamos la idea ganadora de acuerdo a una evaluación con un conjunto de criterios.

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: ¿Cómo podemos utilizar los plásticos reciclados para prototipar juguetes' y mejorar la economía familiar? <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?, 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 sintetizar la información y generar ideas múltiples que respondan como solución al problema de emprendimiento con la técnica metodología o Da Vinci. Luego procede a seleccionar la idea solución a prototipar previa matriz de evaluación que contiene múltiples criterios que nos ayudaran a escoger al mejor idea a prototipar. <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 la formulación del POV y planteamiento del problema con la técnica ¿Como podríamos ... ?. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> En esta sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: Generamos ideas múltiples como alternativas de solución aplicando la técnica Da Vinci. Seleccionamos la idea ganadora de acuerdo a una evaluación con un conjunto de criterios. Finalmente, el estudiante hace una auto evaluación de lo aprendido y define la idea solución a prototipar. Toda redacción adecuada de sus producciones debe 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 de actividades	60'

PROCESO	Ejecución de los procesos: <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. CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN. <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 de actividades	

SALIDA	TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS <ul style="list-style-type: none"> El alumno conoce, reflexiona y reafirma su aprendizaje sobre lo aprendido: metodología Desing Thinking durnate, a fin de generar nuevos emprendimientos para mejorar la economía familiar. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN <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 Herramientas TICs	15'

AUTO – EVALUACIÓN – Seguridad y Riesgo Eléctrico				
Criterios	Indicador			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Redacto adecuadamente el reto o desafío de mi emprendimiento				
Implemento la fase empatizar adecuadamente y sintetizo la información obtenida con la técnica entrevista cualitativa de forma adecuada.				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la información de las actividades a implementar de manera física en la sesión de aprendizaje y valora su propuesta de valor a emprender.	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	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 en el marco de la metodología Desing Thinking..	
Aplica habilidades técnicas	Implementa la matriz de la técnica de morfología o Da Vinci para generar ideas creativas e innovadoras como respuesta a la problemática del emprendimiento. Implementa la matriz de selección de la idea solución a prototipar.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo prendido y utiliza la técnica malla receptora de información donde evalúa el prototipo tangible e intangible y luego determina las mejoras a realiza del prototipo.	

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

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

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 13 – DIA 03 – 2do S

[illegible]