





### SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 13/2°-BIM/D-02

# ANALIZAMOS CIRCUITOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS SIMPLES QUE CUMPLEN LEYES Y PRINCIPIOS ELÉCTRICOS, APLICANDO SIMULADORES Y REALIZANDO MEDICIONES CON EL MULTÍMETRO.

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:		2º S		
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	RÓNICA <b>DURACIÓN</b> :				n.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César		FECHA:	07	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:

Analizar los circuitos eléctricos y electrónicos simples en la Electrónica Básica I que cumplan con las Leyes fundamentales que la gobiernan y reconocer los diversos elementos que lo conforman para su adecuado funcionamiento relacionados con diversas magnitudes eléctricas. Implementar con los simuladores de circuitos eléctricos y electrónicos la definición de las Leyes de OHM y la WATT, reconociendo las magnitudes eléctricas básicas, sus unidades de medida, sus múltiplos, sub múltiplos y ejercicios de conversión.

Implementa un proyecto de contador de décadas con display de 7 segmentos de manera ascenderte y descendente – tecnología Arduino

#### **ACTIVIDADES:**

- A-1: Fundamenta las Leyes básicas de los circuitos eléctrico y electrónicos: Ley de Ohm y Watt.
- A-2: Aplica habilidades técnicas para la solución de circuitos eléctricos y electrónicos básicos considerando leyes y principios que le rigen y regulan su funcionamiento óptimo
- A-3: Gestiona la simulación de circuitos para demostrar la Ley de OHM con apoyo de Apps y/o softwares que conozca.
- A-4: Identifica, ejecuta códigos de programación e implementa en Arduino IDE un proyecto de visualización de un contador en Display de 7 segmentos aplicando Tecnología Arduino.

	SECUENCIA DIDÁCTICA	1		
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO	
INICIO	<ul> <li>■ Se dialoga sobre la importancia de los circuitos eléctricos y electrónicos, su importancia en la vida actual y el avance tecnológico de estos tiempos; realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué elementos básicos debe tener un circuito eléctrico y/o electrónico?; ¿Cómo ha avanzado la tecnología de los circuitos electrónicos actualmente?; ¿Cómo consideras que deben ser los proyecto con circuitos electrónicos y que elementos debe contener para su control y cuidado?; etc.</li> <li>SABERES PREVIOS</li> <li>■ Después de la motivación preguntamos abiertamente: ¿Qué leyes eléctricas conoces y como se aplicarían en un circuito eléctrico y electrónico? ¿Qué magnitudes eléctricas intervienen las Leyes básicas de un circuito eléctrico? ¿Cómo defines las Leyes Básicas que intervienen en un circuito eléctrico simple?, ¿Qué es la Ley de OHM y la Ley de WATT?, ¿Qué otras Leyes pueden intervenir en un circuito eléctrico y/o electrónico?; etc.</li> <li>CONFLICTO COGNITIVO</li> </ul>	Dialogo y conversación	20′	
	Hechas las preguntas en los saberes previos; el(los) alumno reflexiona y analiza lo importante que tiene los circuitos eléctricos y electrónicos y que elementos lo constituyen. Considerando estos temas, preguntamos a la sala: ¿Cómo reconocemos si un circuito eléctrico o electrónico tiene sus elementos fundamentales, y que magnitudes y leyes intervienen en él? ¿Qué tipos de circuitos eléctricos y/o electrónicos conoces?			
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)			
	Recepción de información:			
	- El docente da a conocer la materiales escritos y digitales a utilizar en la sesión de la semana 12 de manera rápida (Class Romm y WhatApp)			
	<ul> <li>Luego el docente procede a guiar la actividad A-1, A-2, A-3-A-4; todo sobre: analizamos circuitos eléctricos y electrónicos simples que cumplen Leyes y principios eléctricos, aplicando simuladores y realizando mediciones con el multímetro.</li> </ul>	Pizarra.		
0	- El docente entrega los materiales y diagramas para implementar el proyecto contador visualizado en diaplay de 7 segmentos. (Actividad A-4)	plumones, tizas		
PROCESO	- El docente está atento en las actividades presenciales que va realizando el estudiante en función a las actividades propuestas.	Fichas de		
<u>R</u>	Identificación del principio que se aplicará:	activades		
	<ul> <li>Analiza e interpreta la información otorgada adecuadamente para luego sintetizarla y llegar a conclusiones críticas, reflexivas y que den solución a las interrogantes del conflicto cognitivo, todo en el marco de los circuitos eléctricos y electrónicos simples, Leyes básicas y elementos que componen un circuito simple.</li> </ul>			
	- Aplica leyes y principios de la electricidad en el análisis de los circuitos electicos y electrónicos.			
	- Reconoce magnitudes eléctricas básicas en las diferentes simulaciones: múltiplos y sub múltiplos			
	- Implementa una etapa del proyecto: prototipo de un móvil autómata programable que interactúe.			







#### PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)

# Identificación del principio que se aplicará:

- Identifica dispositivos del proyecto contador visualizado en diaplay de 7 segmentos con tecnología Arduino
- Reconoce las etapas de la metodología Desing Thinking para generar pequeños negocios o emprendimientos.

#### Secuenciar procesos:

- Desarrolla la actividad A-1, A-2, A-3, A-4 de una mera secuencial y progresiva para analizar los fundamentos de la electricidad, sus leyes y principios aplicados a los circuitos eléctricos y electrónicos.
- Analiza las diferentes magnitudes eléctricas que intervienen en las leyes y circuitos eléctricos o electrónicos
- En las simulaciones circuitos eléctricos el estudiante explica las leyes de OHM WATT; implementado con herramientas TICs por medio de un software en su laptop o PC o con Apps en su equipo móvil.
- Implementa una etapa del proyecto: prototipo de un móvil autómata programable que interactúe.
- Identifica dispositivos del proyecto contador visualizado en diaplay de 7 segmentos con tecnología
   Arduino para mostrar números decimales de manera secuencial y controlada por pulsadores en forma ascendente y descendente al ejecutar el programa realizado en Arduino IDE..

#### Ejecución de los procesos:

 Implementa las actividades que nos permite analizar los circuitos eléctricos y electrónicos simples que cumplan Leyes y principios eléctricos, aplicando simuladores y realizando mediciones con el multímetro.

#### CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.

- El docente juntamente con los alumnos sistematiza la información en los materiales entregados previamente de manera cooperativa entre pares o grupos siempre respetando el protocolo de bioseguridad 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

100′

<u>{</u>

PROCESO

#### TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS

 El alumno conoce y reflexiona sobre la factibilidad de realizar una propuesta de valor económico conociendo los fundamentos de los circuitos eléctricos y electrónicos aplicando la metodología Desing Thinking.

#### REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN

 Se deja como tarea averiguar autónomamente con uso de Tic's de cómo simular circuitos y diseñar proyectos electrónicos, y como manufacturarlas utilizando el comercio electrónico. Cuadernos y Registro Auxiliar y de Evidencias Herramientas TICs

15′

AUTO – EVALUACIÓN –	AUTO – EVALUACIÓN – Seguridad y Riesgo Eléctrico													
Criterios		¿Qué puedo hacer para												
Criterios	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	mejorar mis aprendizajes?										
Utilizo App o softwares adecuadamente para realizar la simulación y análisis de los circuitos eléctricos y electrónicos.														
Identifico adecuadamente los elementos básicos de un circuito eléctrico instalado en mi hogar.														
Identifico y diferencia las magnitudes eléctricas.														

EVALUACIÓN												
Capacidad	Criterios	Instrumento										
Crea propuesta de valor	Identifica los principales elementos de un circuito eléctrico básico y reconoce las magnitudes que interactúan en la Ley de OHM y de WATT.  Gestiona la simulación de circuitos para demostrar la Ley de OHM con apoyo de Apps y/o softwares que conozca.											
Aplica habilidades técnicas	Ejecuta simulaciones de circuitos eléctricos y/o electrónicos en circuit sims y/o DcAcLab que ayuden a interpretar las Leyes de OHM y WATT.	Lista de cotejos										
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.											
Evalúa los resultados	Realiza su autoevaluación sobre el análisis de circuitos eléctricos y las Leyes de OHM y WATT.											

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	Jefe de Taller	Sub Director
Docente de EPT	V°B°	V°B°







## EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

# INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 13 – DIA 02 – 2do S

PRODUCTO:		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social															APRENDIZAJE		
		CRITERIO 1		CF	CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5					
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	principales elementos de un circuito eléctrico básico y reconoce las magnitudes que interactúan en la Ley		principales elementos de un circuito eléctrico básico y reconoce las magnitudes que interactúan en la Ley			de circuitos para demostrar la Ley de OHM con apoyo de Apps y/o softwares que conozca.			Ejecuta simulaciones de circuitos eléctricos y/o electrónicos en circuit sims y/o DcAcLab que ayuden a interpretar las Leyes de OHM y WATT.			Realiza acciones en equipo o pares, cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los integrantes del grupo o el par con el que trabaja.			su sobre ircuitos Leyes FT.	LOGRO DE APR	OBSERVACIONES	
1	AND DECLINA DOAYA HINIOD JEGUO	L	EP	Ι	L	EP	I	L	EP	Ι	L	EP	I	L	EP	I			
1	ANDRES HUARCAYA JUNIOR JESUS																		
2	ARONES LENGUA RAFFER BENJAMIN																		
3	BERNAOLA ANGULO JOSE GUILLERMO																		
4	BLAS VARGAS LUIS ANGEL																		
5	CAMPOS PALOMINO MAXIMO NASSIR																		
6	CCAICO PUMALLA ANDY JHOEL																		
7	CHACALIAZA MUÑOZ VICTOR GABRIEL																		
8	CORDERO FUENTES JUAN ALEJANDRO																		
9	CORNEJO HEREDIA JORDAN MARTIN																		
10	PAREDES ORMEÑO ANTHONY ANDERSSON PEÑA AYQUIPA MICXEL DANIEL																		
11																			
12	ROJAS PEREZ JOSUE																		
13	SOTO MENDEZ ADIEL SEBASTIAN																		
14	TATAJE DELGADO YERAL ALDAHIR JESUS																		
15																			
16																			
17																			
18																			







## EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

# INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 13 – DIA 02–2do S - Arduino

PRODUCTO: Implementa un sistema de mensajería visual con LCD 16*2 para el móvil autómata programable.		COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social															JE			
		CRITERIO 1		CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			NDIZA				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	y dispositivos que utiliza en el producto final. (Display de 7 segmentos, cables, protoboard, Arduino UNO R3, etc.)		principales elementos y dispositivos que utiliza en el producto final. (Display de 7 segmentos, cables, protoboard, Arduino UNO R3, etc.)			principales elementos y dispositivos que utiliza en el producto final. (Display de 7 segmentos, cables, protoboard, Arduino UNO R3, etc.)  Gestiona la implementación del proyecto que permite visualizar un contador de década y su control de manera scendente y descendente.			Ejecuta códigos e implementa proyecto de visaualización de un conador de década y lo controla para que muestre ser ascendente y descendente con tecnología Arduino			roles y puntos o los integ el par co	o endo d y respeta: de vista qu grantes del on el que t	ndo los le tengan l grupo o	funcion proyec con d segmen ascend	Evalúa el funcionamiento el proyecto de contador con display de 07 segmentos de manera ascenderte y descendente.		LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
1	ANDRES HUARCAYA JUNIOR JESUS	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I				
2	ARONES LENGUA RAFFER BENJAMIN																			
3	BERNAOLA ANGULO JOSE GUILLERMO																			
4	BLAS VARGAS LUIS ANGEL																			
5	CAMPOS PALOMINO MAXIMO NASSIR																			
6	CCAICO PUMALLA ANDY JHOEL																			
7	CHACALIAZA MUÑOZ VICTOR GABRIEL																			
8	CORDERO FUENTES JUAN ALEJANDRO																			
9	CORNEJO HEREDIA JORDAN MARTIN																			
10	PAREDES ORMEÑO ANTHONY ANDERSSON																			
11	PEÑA AYQUIPA MICXEL DANIEL																			
12	ROJAS PEREZ JOSUE																			
13	SOTO MENDEZ ADIEL SEBASTIAN																			
14	TATAJE DELGADO YERAL ALDAHIR JESUS																			
15																				
16																				
17																				
18																				