

**SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 28/3º-BIM/D-03****CREAMOS E INNOVAMOS ALTERNATIVAS ECONÓMICAS Y SOCIALES PARA MEJORAR LA ECONOMÍA FAMILIAR**

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:	23 SET 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:**

Crear un prototipo de comercio electrónico que promueva la venta de productos con valor agregado elaborados con recursos de nuestra localidad en el marco de la metodología Desing Thinking.

ACTIVIDADES:**A-1:** Generamos ideas solución para prototipar formas de comercio electrónico

- Generamos ideas creativas con la técnica brainstorming o lluvia de ideas a través de dibujos
- Seleccionamos la idea ganadora mediante una lista de cotejo
- Redactamos la idea ganadora a prototipar.
- Prototipamos mi ganadora con una imagen.

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y que ideas creativas de emprendimiento utilizan el comercio electrónico. Preguntamos abiertamente: ¿Será posible utilizar las redes sociales y la internet para vender y/o comercializar productos de nuestra región con valor agregado para mejorar nuestra economía familiar? SABERES PREVIOS <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 del comercio electrónico?, etc. CONFLICTO COGNITIVO <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'
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) <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 generar ideas creativas a fin de seleccionar una de ellas y luego prototiparlo con técnicas diversa y que ayuden a mejorar la economía familiar y se respete los protocolos de bio seguridad; 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: Idear, generamos ideas creativas a fin de seleccionar una y luego prototiparlo utilizando el comercio electrónico. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> En esta segunda sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: Generamos ideas creativas con la técnica brainstorming o lluvia de ideas a través de dibujos Seleccionamos la idea ganadora mediante una lista de cotejo Redactamos la idea ganadora a prototipar. Prototipamos mi idea ganadora con una imagen 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	60'
PROCESO			




PROCESO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) 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	

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 durante, 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	15'

AUTO – EVALUACIÓN – Identificando mis logros en la especialidad de electrónica			
Criterios	Indicador		
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré
Genero ideas creativas con la técnica lluvia de ideas.			
Selecciono una idea ganadora utilizando una lista de cotejos			

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Genera ideas creativas con la técnica brainstorming o lluvia de ideas.	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase generar ideas creativas e innovadoras con una la técnica brainstorming, 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	Aplica la matriz de selección de la idea ganadora o solución a fin de escoger la idea a prototiparlo, previo uso de la técnica cuenta cuentos. Prototipamos la idea ganadora con una imagen o selección de imágenes.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo aprendido	

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

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 28 – DÍA 03 – 2do S

[illegible]