





SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 09/1°-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:	13	MAYO	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.

- Redactamos una lluvia de ideas con el drawstorming
- Seleccionamos la idea ganadora
- Redactamos la idea ganadora
- Prototipo mi idea ganadora con una imagen

	SECUENCIA DIDÁCTICA		
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	 MOTIVACIÓN Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y como podemos hacer una lluvia de ideas utilizando una variante del brainstorming Preguntamos abiertamente: ¿Será posible generar nuevas ideas que den solución al problema definido de nuestro emprendimiento económico y/o social que mejoren la economía familiar en estos tiempos utilizando el comercio electrónico? SABERES PREVIOS 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?, ¿Cuál es tu desafió y la definición de tu problema de emprendimiento?, etc. CONFLICTO COGNITIVO Hechas las preguntas en los saberes previos; el(los) alumno reflexiona y analiza de la importante 	Dialogo y conversación	15′
PROCESO	 que es crear e innovar para emprender y apoyar en la economía familiar PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos) Recepción de información: 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 y proponer ideas creativas con la técnica drawstorming que es una variante del brainstorming, previo a haber sintetizado la información recogida con la técnica de la entrevista; la generación de idea solución debe permitirnos prototipar un sistema de comercio electrónico para mejorar la economía familiar; todo esto dentro del marco de la metodología Desing Thinking. Identificación del principio que se aplicará: Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en las fases de: generación de ideas y selección de la idea solución para ser prototipado utilizando técnicas drawstorming que es una variante del brainstorming. Secuenciar procesos: En esta sesión de emprendimiento, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: Lluvia de ideas utilizando la técnica drawstorming que es una variante del brainstorming Selección de la idea solución a fin de prototiparlo Prototipar mediante una imagen la idea ganadora Realiza una auto evaluación si logro sus aprendizajes esperados. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'







PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)

Secuenciar procesos:

- Seguidamente los estudiantes realizan el trabajo virtual y/o presencial de esta actividad de emprendimiento para prototipar un sistema de comercio electrónico.
- Luego de la lluvia de ideas, selecciona la idea solución mediante una matriz con diferentes criterios para obtener una ganadora.
- Una vez definido el problema realizamos la redacción de ideas nuevas obtenidas a través d ela técnica lluvia de ideas o drawstorming, todo dentro de la metodología Desing Thinking, luego se procede a seleccionar la idea solución para ser prototipado mediante 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

Ejecución de los procesos:

 Implementa las actividades siguiendo la metodología Desing Thinkin a fin de crear e innovar un emprendimiento que mejore la economía familiar.

CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.

- 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.

TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS

 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.

Cuadernos y Registro Auxiliar y de Evidencias

15'

REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN

 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.

AUTO – EVALUACIÓN – Identificando mis logros en la especialidad de electrónica													
Criterios		¿Qué puedo hacer para											
Criterios	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	mejorar mis aprendizajes?									
Redacta un sinfín de de ideas gracias a la técnica brainstorming.													
Aplica adecuadamente la matriz de selección de la idea ganadora.													
ganadora.				_									

EVALUACIÓN			
Capacidad	Instrumento		
Propuesta de valor	Genera ideas creativas con la técnica brainstorming.		
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.	Lista de cotejos	
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.		
Evalúa el provecto	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,
Osinergmin

Aprendo en Casa - 2021



SALIDA



Julio Cesar Soria Quispe
Docente de EPT

Jefe de Taller

V°B°

V°B°

Sub Director

V°B°







EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO - SEMANA 09 - DIA 03 - 2do S

	PRODUCTO: COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social																			
2	fin de determinar el consumo de energía de su hogar y compararla	CRITERIO 1		CR	ITERI	CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			IZAJE					
	APELLIDOS Y NOMBRES	con la		brainstorming.		reativas técnica	pares en ideas cre innovado técnica b cumplier y respeta vista que integrant	oras con una rainstorminado diferentando los pura tengan los es del grup el que traba	erar a la ng, tes roles ntos de	selecció ganador de escos prototip		a ón a fin a o uso	Realiza de lo ap		aluación				LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	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	DAVILA BARRIOS PAUL ANTONIO																			
11	DIAZ MAGUIÑA RENZO ALAN																			
12	GARCIA CHACALIAZA DANDI JEROV																			
13	GARCIA DIAZ YUITBER CRISTOFER																			
14	HERRERA ORMEÑO DIEGO RICARDO																			
15	HERRERA YALLICO ROGGER ALEXANDER																	-		
16	HUAMANI PAUCAR LUIS ALFREDO																			
17	LANDEO ARAUJO RENZO MANUEL																			
18	LIZA MUNAYCO JOSE FRANCISCO																	-		







EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 09 – DIA 03 – 2do \$

1	PRODUCTO: Un organizador visual definiendo que es seguridad eléctrica, riesgo eléctrico, accedente eléctrico y su retrospectiva caracterización COMPETENCIA: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social											E						
2	como: causas y tipos. 2- Una hoja de cálculo implementado en un App o software (Excel) a fin de determinar el consumo de energía de su hogar y compararla con su facturación promedio mensual del año 2021.		CRITERIO 1			CRITERIO 2			CRITERIO 3			CRITERIO 4			CRITERIO 5			
	APELLIDOS Y NOMBRES					Genera ideas creativas con una la técnica brainstorming. con la técnica cumpliendo diferentes roles y respetando los puntos de vista que tengan los		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.		Realiza su autoevaluación de lo aprendido						LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES	
N°		L	EP	I	L	EP	I				L	EP	I	L	EP	I		
19	MENDOZA CHAMPI HARRY SEBASTIAN																	
20	MISAICO CHAHUAILA JUAN DAVID																	
21	MUÑOZ ZARATE JORGE ANDRES																	
22	NAVARRO MISAICO VICTOR MANUEL																	
23	ÑAÑEZ CARRASQUEL DIEGO ALEJANDRO																	
24	PACHECO ANICAMA GUILLERMO ARTURO																	
25	PAREDES ORMEÑO ANTHONY ANDERSSON																	
26	PEÑA AYQUIPA MICXEL DANIEL																	
27	PEÑA GARCIA CARLOS DANIEL																	
28	RAMOS MEDINA ALEXANDER DEL PIERO																	
29	ROJAS PEREZ JOSUE																	
30	SOTO MENDEZ ADIEL SEBASTIAN																	
31	TATAJE DELGADO YERAL ALDAHIR JESUS																	
32																		
33																		
34																		
35																		