



SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 34/4°-BIM/D-03

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

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	2° S
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	04 NOV 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 prototipos de juguetes utilizando plásticos reciclados que permitan generar ingresos económicos en la familia todo dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

ACTIVIDADES:

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

- Nos informamos sobre la técnica Da Vinci o Morfología
- Generamos múltiples ideas utilizando una matriz de la técnica Da Vinci
- Seleccionamos la idea ganadora para ser prototipado
- Redactamos la idea ganadora a ser prototipado.

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 buscamos ideas creativas de emprendimiento utilizando el plástico reciclado. Preguntamos abiertamente: ¿Será posible reciclar los plásticos y generar otros productos válidos para utilizarlos, comercializarlos en forma productos para mejorar nuestra 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 del reciclaje de plásticos?, 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 generar múltiples ideas utilizando la técnica Da Vinci o de Morfología, luego seleccionar una idea para prototiparlo 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. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> En esta tercera sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking: Nos informamos sobre la técnica Da Vinci o Morfología Generamos múltiples ideas utilizando una matriz de la técnica Da Vinci Seleccionamos la idea ganadora para ser prototipado Redactamos la idea ganadora a ser prototipado 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. <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. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'



PROCESO	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			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Genero ideas con la técnica Da Vinci.				
Redacto la idea solución para ser prototipado.				

EVALUACIÓN

Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la fase idear del emprendimiento de prototipar juguetes reciclando plásticos.	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase idear donde genera múltiples ideas y redacta la idea solución a prototipar, 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 la fase idear generando múltiples ideas con la técnica Da Vinci y luego selecciona una idea a prototipar.	
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	Osinergmin
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 34 – DIA 03 – 2do S

[illegible]