





## SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 37/4°-BIM/D-03

# GENERAMOS PROTOTIPOS PARA QUE LOS EMPRENDEDORES DE NUESTRA LOCALIDAD DEN A CONOCER SUS PRODUCTOS EN LAS REDES SOCIALES

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:		4° F		
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 mir	١.		
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:		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:

Elaboramos el prototipo de plantillas para que los emprendedores de nuestra localidad vendan sus productos por las redes sociales todo dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

#### **ACTIVIDADES:**

A-1: Organizamos la información de nuestra entrevista y definimos el problema.

- Nos informamos sobre la fase definir.
- Organizamos y sintetizamos la información utilizando la técnica mapa de empatía
- Identificamos los insight o revelaciones
- Definimos el punto de vista POV
- Definimos el problema con la técnica ¿Cómo podríamos ...?
- Evaluamos nuestro aprendizaje en esta fase aplicando una autoevaluación.

	SECUENCIA DIDÁCTICA											
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO									
INICIO	<ul> <li>MOTIVACIÓN</li> <li>Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y cómo podemos utilizar las redes sociales de manera productiva para mejorar nuestras ventas.</li> <li>Preguntamos abiertamente: ¿Cómo podríamos utilizar las redes sociales para mejorar y publicar nuestros productos de emprendimiento?, ¿Cómo podemos mejorar la economía familiar utilizando las redes sociales?</li> <li>SABERES PREVIOS</li> <li>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 presencial debido al COVID-19?, ¿Qué emprendimientos nuevos surgieron para mejorar la economía familiar a partir del uso de las redes sociales?, ¿Cuándo realices un emprendimiento, que redes sociales puedes utilizar para mejorar tus ventas?, etc.</li> <li>CONFLICTO COGNITIVO</li> <li>Hechas las preguntas en los saberes previos; el(los) alumno reflexiona y analiza lo importante que es generar prototipos que nos permitan dar a conocer nuestros productos por las redes</li> </ul>	Dialogo y conversación	15´									
PROCESO	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 debe desarrollarlo en diversas fases a fin de generar prototipos para que los emprendedores de nuestra localidad den a conocer sus productos por las redes sociales, 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 la fase: definir.  Secuenciar procesos:  - En esta segunda sesión de este emprendimiento, se procederá a realizar las siguientes actividades en la fase definir dentro del marco de la metodología Desing Thinking:  - Nos informamos sobre la fase definir.  - Organizamos y sintetizamos la información utilizando la técnica mapa de empatía  - Identificamos los insight o revelaciones  - Definimos el punto de vista POV  - Definimos el problema con la técnica ¿Cómo podríamos?  - Evaluamos nuestro aprendizaje en esta fase aplicando una autoevaluación.	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'									







CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN. 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. Pizarra, PROCESO plumones, tizas El docente juntamente con los alumnos sistematiza la información de los materiales entregados previamente de manera cooperativa entre pares o grupos manteniendo el protocolo de bio-Fichas 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, a fin de generar nuevos emprendimientos para mejorar la economía familiar.

### 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.

Cuadernos y
Registro
Auxiliar y de
Evidencias

15′

AUTO – EVALUACIÓN – Identificando mis logros en la especialidad de electrónica												
Criterios		Indicador		¿Qué puedo hacer para								
Criterios	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	mejorar mis aprendizajes?								
Leo y sintetizo sobre la fase: definir.												
Sintetizo la información.												
Formulo el POV y defino el problema de emprendimiento.												

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona y organiza la fase definir de la metodología Desing Thinking.	
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase definir, 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.	Lista de cotejos
Aplica habilidades técnicas	Aplica habilidades técnicas de emprendimiento para la fase definir con diversas técnicas; todo dentro del marco de la metodología Desing Thinking.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo aprendido en esta fase: definir.	

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







## EDUCACION PARA EL TRABAJO - ELECTRONICA

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN - LISTA DE COTEJO - SEMANA 37 - DIA 03 - 4to F

PRODUCTO:  1- Implementa un nuevo prototipo con mejoras.		COM	<b>IPETE</b>	NCIA:	Gestion	na proye	ectos de	empre	ndimie	nto econó	ómico	o socia	al				ત્ત્ર	
		CRITERIO 1		CRITERIO 2		CRITERIO 3			CRITERIO 4		IO 4	CRITERIO 5			IZAJI			
	APELLIDOS Y NOMBRES  Gestiona y organiza la fase definir mpatizar de la metodología Desing Thinking.		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 de			Realiza su autoevaluación de lo aprendido en esta fase: definir.			LOGRO DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES					
N°		L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	I	L	EP	Ι		
1	AYBAR CENTENO ARTURO BASILIO																	
2	CABRERA SARAVIA GENARO ENRIQUE																	
3	CAICO HERNÁNDEZ PIERO FABIAN																	
4	CASTRO ESPINO JOSEPH RAÚL																	
5	ECHEVARRIA GARCIA SEBASTIAN MANUEL																	
6	GOMEZ CONSIGLIERI NICOLAZ FABIANO																	
7	GOMEZ GREGORIO MANUEL ANGEL																	
8	GONZALES HERNANDEZ JORGE MIGUEL JUNIOR																	
9	HUALLCCA PALOMINO DANIEL EDUARDO																	
10	HUAMANI CASTILLO IMANOL ELOY																	
11	LIZARZABURU BENDEZU SEBASTIAN ANTONIO																	
12	MUÑOZ DAVILA JHAIR JEAMPIER																	
13	PACHECO ESPILLCO GERSON MIGUEL FABIANO																	
14	RAMOS CAMPOS MIGUEL JOAN JOSEPH																	
15	RAMOS HERNANDEZ JAIR ANDRES																	
16	SAYRITUPAC GUERRA FRANCIS JOSUE																	
17	SOTO CORTEZ IVAN ALEJANDRO																	
18	SUCATICONA COLCA JEASTING ROBERT																	