

SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 06/1º-BIM/D-03

CREAMOS E INNOVAMOS ALTERNATIVAS ECONÓMICAS Y SOCIALES PARA MEJORAR LA ECONOMÍA FAMILIAR

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	4º F
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	21 ABRIL 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 prototipos que revaloren la diversidad cultural de nuestro entorno de manera innovadora y creativa, permitiendo así mejorar la convivencia en nuestro grupo familiar generando ideas creativas y obteniendo la idea solución a prototipar.

ACTIVIDADES:

A-1: Proponemos ideas creativas para revalorar la diversidad cultural en nuestro entorno.

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 que manifestaciones culturales podemos rescatar de nuestro entorno. Preguntamos abiertamente: ¿Será posible generar de manera creativa e innovador alternativas económicas y/o sociales que mejoren la economía familiar en estos tiempos a partir de nuestras manifestaciones culturales? <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 de nuestras manifestaciones culturales?, ¿Cuál es tu desafío y la definición del problema?, 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 plantear proponer ideas creativas con la técnica cuenta cuentos, previo a haber sintetizado la información recogida con la técnica de historietas compartidas; la generación de idea solución debe permitirnos revalorar la diversidad cultural de nuestra comunidad; 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: generación de ideas y selección de la idea solución para ser prototipado utilizando técnicas como historias compartidas y cuenta cuentos. <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: Sintetizar la información recopilado en la entrevista, mediante la técnica historias compartidas; donde expresara en un esquema o mapa mental la historia recopilada. Genera ideas creativas con la técnica cuenta cuentos Selección de la idea solución a fin de prototiparlo Realiza una auto evaluación si logro sus aprendizajes esperados. <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan el trabajo virtual y/o presencial de esta segunda actividad iniciando con una historieta a partir de la información recopilada en la entrevista. Seguidamente generan ideas creativas con la técnica cuenta cuentos Luego selecciona la idea solución mediante una matriz con diferentes criterios para obtener una ganadora. 	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'



PROCESO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</p> <p>Secuenciar procesos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una vez terminada la primera fase de la metodología Desing Thinking, procede a realizar la fase de empatizar en la cual con la técnica entrevista cuantitativa se le pide realizar esta actividad, mínimo a cuatro de sus integrantes cercanos de su grupo familiar vida virtual o presencial. - 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. <p>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.</p> <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	<p>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</p> <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. <p>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN</p> <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 electronica				
Criterios	Indicador			¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
	Lo logré	Estoy en Proceso	No logré	
Sintetice adecuadamente mi información redactando una historieta.				
Aplica adecuadamente la matriz de selección de la idea ganadora.				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Genera ideas creativas con la técnica historietas compartidas.	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase ideas creando probables soluciones al problema definido, 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.	
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

  <p>JULIO-CESAR SORIA QUISPE DOCENTE DE EPT – ELECTRICIDAD</p>		
Julio Cesar Soria Quispe Docente de EPT	Jefe de Taller VºBº	Sub Director VºBº

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 06 – DIA 03 – 4to F

[illegible]