



## SESIÓN DE APRENDIZAJE - SEMANA 13/2°-BIM/D-03

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

I.E.:	"SAN LUIS GONZAGA" - ICA	GRADO/SECCIÓN:	4° Q
ÁREA:	EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - ELECTRÓNICA	DURACIÓN:	90 min.
PROFESOR (A):	SORIA QUISPE, Julio César	FECHA:	10 JUNIO 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:**

Prototipamos juguetes hechos de plástico reciclado que generen ingresos económicos a la familia dentro del marco de la metodología Desing Thinking.

**ACTIVIDADES:**

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

- Generamos ideas múltiples como alternativas de solución aplicando la técnica Da Vinci.
- Seleccionamos la idea ganadora de acuerdo a una evaluación con un conjunto de criterios.

SECUENCIA DIDÁCTICA			
PP	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se dialoga sobre el actual contexto en que estamos viviendo estos últimos días y que manifestaciones culturales podemos rescatar de nuestro entorno.</li> <li>Preguntamos abiertamente: ¿Cómo podemos utilizar los plásticos reciclados para prototipar juguetes y mejorar la economía familiar?</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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 semi presencial debido al COVID-19?, ¿Qué emprendimientos nuevos surgieron para mejorar la economía familiar a partir de nuestras manifestaciones culturales?, etc.</li> </ul> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	Dialogo y conversación	15'
	<p><b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN (Procesos cognitivos)</b></p> <p><b>Recepción de información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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 sintetizar la información y generar ideas múltiples que respondan como solución al problema de emprendimiento con la técnica metodología o Da Vinci.</li> <li>Luego procede a seleccionar la idea solución a prototipar previa matriz de evaluación que contiene múltiples criterios que nos ayudaran a escoger al mejor idea a prototipar.</li> </ul> <p><b>Identificación del principio que se aplicará:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica la metodología Desing Thinking y las técnicas que se utilizan en las la formulación del POV y planteamiento del problema con la técnica ¿Como podríamos ... ?.</li> </ul> <p><b>Secuenciar procesos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En esta sesión, se procederá a realizar las siguientes actividades dentro del marco de la metodología Desing Thinking:</li> <li>Generamos ideas múltiples como alternativas de solución aplicando la técnica Da Vinci.</li> <li>Seleccionamos la idea ganadora de acuerdo a una evaluación con un conjunto de criterios.</li> <li>Finalmente, el estudiante hace una auto evaluación de lo aprendido y define la idea solución a prototipar. Toda redacción adecuada de sus producciones debe 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</li> </ul>	Pizarra, plumones, tizas Fichas	60'

PROCESO	<b>Ejecución de los procesos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Implementa las actividades siguiendo la metodología Desing Thinkin a fin de crear e innovar un emprendimiento que mejore la economía familiar.</li> </ul> <b>CONSOLIDACIÓN O SISTEMATIZACIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>	Pizarra, plumones, tizas	
		Fichas	

SALIDA	<b>TRANSFERENCIA A SITUACIONES NUEVAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul> <b>REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE / META COGNICIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	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	
Redactó adecuadamente el reto o desafío de mi emprendimiento				
Implemento la fase empatizar adecuadamente y sintetizo la información obtenida con la técnica entrevista cualitativa de forma adecuada.				

EVALUACIÓN		
Capacidad	Criterios	Instrumento
Propuesta de valor	Gestiona la información de las actividades a implementar de manera física en la sesión de aprendizaje y valora su propuesta de valor a emprender.	Lista de cotejos
Trabaja cooperativamente	Realiza acciones en equipo o pares en la fase 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	Implementa la matriz de la técnica de morfología o Da Vinci para generar ideas creativas e innovadoras como respuesta a la problemática del emprendimiento. Implementa la matriz de selección de la idea solución a prototipar.	
Evalúa el proyecto	Realiza su autoevaluación de lo aprendido y utiliza la técnica malla receptora de información donde evalúa el prototipo tangible e intangible y luego determina las mejoras a realiza del prototipo.	

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

#### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 4

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN – LISTA DE COTEJO – SEMANA 13 – DIA 03 – 4to Q

[illegible]