

TITULO: " Generamos ideas creativas aplicando la metodología Desing Thinking "

DATOS GENERALES:

Docente: Lic. Yenny Verónica Pajuelo Qusipe	Grado: 3°	Sección: A	Unidad de Aprendizaje N°: 02
Área: Educación para el Trabajo	Tiempo: 3 hrs	Fecha: 29-04-24 al 03-05-24	Sesión de Aprendizaje. N°: 3

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE - EVALUACIÓN:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES DE ÁREA: GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL			
Crea propuesta de valor	X	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	X
DESEMPEÑO DE ÁREA		PRODUCTO - EVIDENCIAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
CPV. Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora aplicando la metodología D.T.		<ul style="list-style-type: none"> - Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se pregunta, obtenidas por medio de la aplicación de la técnica de la entrevista. - Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se observa, obtenidas por medio de la aplicación de la técnica de observación «La mosca en la pared». - Problema definido con la técnica del Punto de vista (POV). - Nuevo reto o desafío redactado, ¿Cómo podríamos nosotros...? teniendo en cuenta la información recogida en la fase Empatizar. - Nombre y descripción de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución. - Tres alternativas de solución seleccionada y jerarquizada, la primera será la que se abordará. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematiza y organiza la información recogida y define el nuevo reto o desafío. • Genera varias alternativas de solución y selecciona una de ellas.
TC. Planifica las actividades de su equipo. en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás.		- Lista de cotejo aplicada para observar la actuación de perseverancia	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra actitudes perseverantes en circunstancias difíciles

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES TRANSVERSALES

SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC		GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA	
1. Personaliza entorno virtuales	X	1. Define metas de aprendizaje	X
2. Gestiona información del entorno virtual		2. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas	
3. Interactúa en entornos virtuales		3. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	
4. Crea objetos virtuales en diversos formatos			

ENFOQUES TRANSVERSALES

1. Enfoque de derecho	4. Enfoque igualdad de género	6. enfoque orientación al bien común	X
2. Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	5. Enfoque ambiental	7. enfoque búsqueda de la excelencia	
3. Enfoque intercultural			

VALORES		ACTITUDES	SE DEMUESTRA POR EJEMPLO, CUANDO
Empatía	X	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE - SECUENCIA DIDÁCTICA:

MO MEN TO	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEM PO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda cordialmente a las estudiantes, se afianza las normas de convivencia para la presente sesión. - Realizan la actividad de la Tela de araña para fortalecer su autoestima - Mediante lluvia de ideas, recuperan saberes previos: ✓ ¿Cuáles son las fases de la metodología del Desing Thinking ✓ ¿Qué técnicas empleaste en la fase empatizar y que dificultades se te presentaron <p>Observa el video: https://youtu.be/YZi7Gb5rK4U</p> <p>¿Cuáles es el objetivo del mapa de empatía?</p> <p>¿Qué técnicas conoces para generar ideas creativas e innovadoras?</p> <p>- Se da a conocer el propósito de aprendizaje: Desarrollaremos la fase definir e ideación aplicando la metodología D.T.</p>	Pizarra y plumones Retroproyector	15
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza un listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se pregunta, obtenidas por medio de la aplicación de la técnica de la entrevista cualitativa del D.T. - Dialoga y realiza un listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se observa, obtenidas por medio de la aplicación de la técnica de observación «La mosca en la pared». - Emplea el mapa de empatía en equipo - Define el problema aplicando la técnica del Punto de vista (POV). - Redacta el nuevo reto o desafío redactado, ¿Cómo podríamos nosotros...? teniendo en cuenta la información recogida en la fase Empatizar. - Aplicando técnicas de creatividad: SCAMPER para generar varias alternativas de solución y completa el cuadro. - Identifica 03 alternativas de solución seleccionada y jerarquizada, la primera será la que se abordará. 	Pizarra y plumones Retroproyector	60
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la METACOGNICIÓN: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve? - La docente refuerza el tema ante las dificultades que hubiera existido. 		15

OBSERVACIÓN	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border-top: 1px solid black; width: 45%;"></div> <div style="border-top: 1px solid black; width: 45%;"></div> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> DIRECTOR DOCENTE </div>