



1RO Y
2DO

Institución Educativa SFT Juan Pablo Viscardo y Guzmán



Enero,
febrero 2022

Carpeta de Recuperación de Educación para el Trabajo

Competencia:

Gestiona proyectos de emprendimiento
económico y social

Experiencia de aprendizaje:

**“Prototipamos juguetes hechos de
materiales reciclados, que permitan
generar ingresos económicos en la familia”**

Grado: Primero y segundo de secundaria

Docentes (s):

Prof. Virginia Gonza A.	Prof. Carmen Molina T.
Prof. Olga Patiño A.	Prof. Victoria Rocha
Prof. José Valencia	Prof. Cesar Flores H.

Jefe de Taller: Oscar Coaguila M.

Introducción

Estimada/ estimado estudiante del VI ciclo de educación secundaria 1ro y 2do grado, la carpeta de recuperación de los estudiantes busca consolidar sus procesos de aprendizaje para seguir avanzando en el desarrollo de sus competencias de manera autónoma.

La carpeta de recuperación tiene como propósito brindar orientaciones sobre las características y uso pedagógico. Esta carpeta de recuperación es un conjunto de actividades organizadas en semanas de trabajo, contiene la experiencia de aprendizaje 8 y cuatro actividades, con la aplicación de la Metodología Desing Thinking y las técnicas para poder empatizar con nuestros usuarios y usuarias, para mejorar nuestro prototipo, la cual desarrollarás, de manera autónoma los meses de enero y febrero.

En la experiencia de aprendizaje se plantea una situación problemática, **el consumo mundial de desechos está causando problemas cada vez mayores en nuestro planeta**. Esta situación preocupa, porque también se ha observado que, en diversas comunidades, en los ríos, lagos y en el campo hay gran cantidad de desechos que están contaminando el medio ambiente afectando a la flora y fauna de nuestro país. Desde nuestro rol de estudiantes, nos planteamos el siguiente reto:

¿Qué prototipos de juguetes hechos de material reciclados podemos elaborar que permita generar ingresos económicos en la familia?

Una sección para aplicar lo aprendido y finalmente una cuarta sección para evaluar los aprendizajes mediante listas de cotejo.

¿Qué Aprendizajes desarrollarás en tu carpeta de recuperación?

A continuación, se muestra las competencias que se van a desarrollar:

COMPETENCIA	CAPACIDADES
De Área:	✓ Gestiona proyectos de emprendimiento económico social
Transversal: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	✓ Define metas de aprendizaje. ✓ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. ✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

¿Qué orientaciones debes considerar para el trabajo autónomo?

Estimada/ estimado estudiante, en esta oportunidad vas a desarrollar una experiencia de aprendizaje, considera que debes:

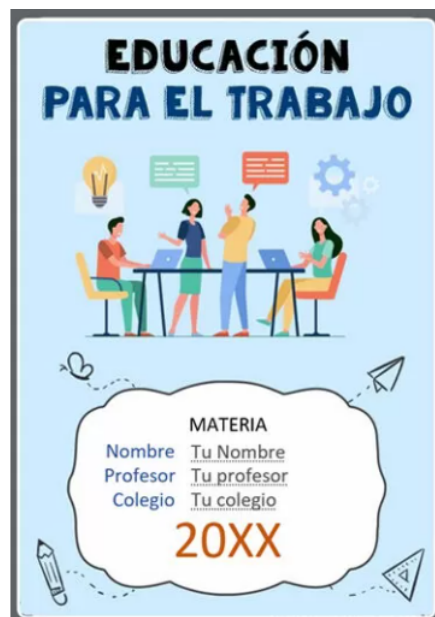
- ✓ Comprender cada experiencia
- ✓ Reflexionar sobre la situación presentada
- ✓ Asumir los retos
- ✓ Realizar las actividades
- ✓ Presentar tu producto

¿Cómo debes organizarte para la elaboración de tu portafolio?

Estimada/ estimado estudiante el portafolio te servirá para planificar tus actividades, guardar tus trabajos y evaluar tu propio progreso de aprendizaje. Cuando vuelvas a tu I.E. JUAN PABLO VISCARDO Y GUZMÁN, presentarás tu portafolio que dará evidencias de todo lo trabajado en las vacaciones con la estrategia de aprendo en casa. Tu portafolio será evaluado en cuanto regreses al colegio, así que te estaremos esperando con ansias para revisar todas tus producciones.

Este portafolio puede ser un cuaderno, un folder con hojas recicladas, considera organizarlo de la siguiente manera:

- ✓ Portada:
- ✓ Presentación: ...
- ✓ Organización de evidencias: **por cada actividad realizada dividir el portafolio de la siguiente manera...**
- ✓ Estas evidencias son:
 - ❑ semana 1 redactamos el desafío y empatizamos para elaborar prototipo de juguetes hechos de material reciclados.
 - ❑ semana 2 definimos el problema basándonos en la información obtenida.
 - ❑ semana 3 Ideamos diversas alternativas de solución y seleccionamos la idea solución la idea solución.
 - ❑ semana 4 prototipamos y evaluamos la idea solución.
 - ❑ Producto: prototipo de juguete hechos de material reciclado, que permita generar ingresos económicos en la familia.

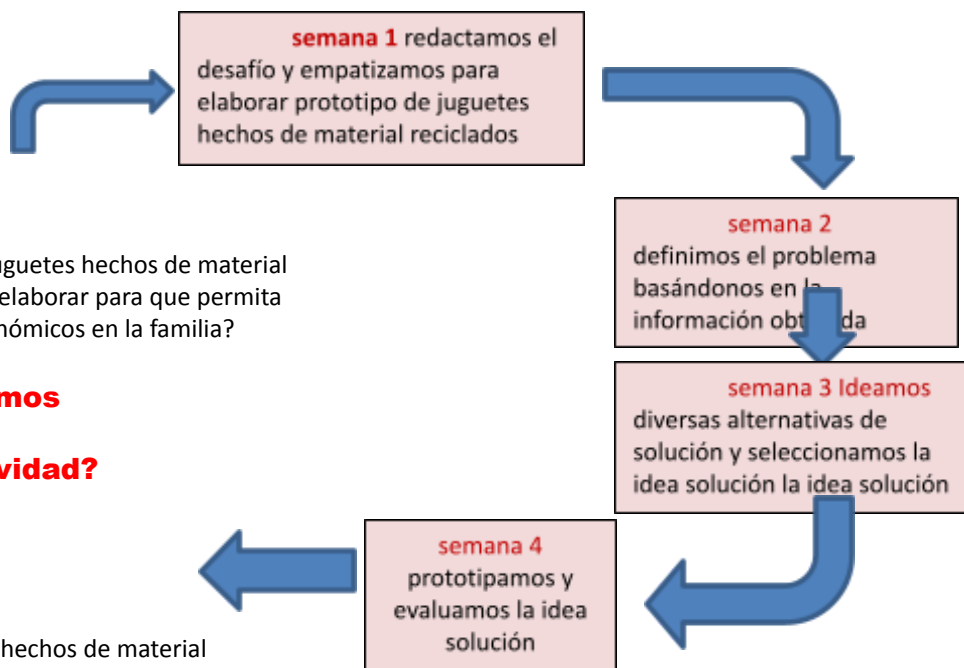


¿qué prototipos de juguetes hechos de material reciclados podemos elaborar para que permita generar ingresos económicos en la familia?

¿Cómo nos vamos a organizar para esta actividad?



Prototipo de juguete hechos de material reciclado, que permita generar ingresos económicos en la familia



- ✓ Autoevaluación: Adjunto a cada actividad, deberás de mostrar la lista de cotejo, que te permitirá reconocer los logros de tus aprendizajes.

Experiencia de aprendizaje:

Prototipamos juguetes hechos de materiales reciclados, que permitan generar ingresos económicos en la familia

Situación problemática.

En nuestro País y Región de Arequipa el consumo de plásticos y otros materiales reciclados está causando problemas cada vez mayores en nuestro planeta. Esta situación preocupa, porque también se ha observado que, en diversas comunidades de nuestra Región de Arequipa, en los ríos, lagos y en el campo hay gran cantidad de desechos plásticos y otros materiales que están contaminando el medio ambiente afectando a la flora y fauna de nuestro país. Desde nuestro rol de estudiantes, nos planteamos el siguiente reto:

¿Qué prototipos de juguetes hechos de material reciclados podemos elaborar para que permita generar ingresos económicos en la familia de nuestra Región y localidad?



Propósito de la experiencia.

Las y los estudiantes elaboran prototipos de juguetes hechos de material reciclado, que permitan generar ingresos económicos en la familia de nuestra Región Arequipa

Desafío.

¿Qué prototipos de juguetes hechos de material reciclados podemos elaborar para que permita generar ingresos económicos en la familia de nuestra Región y localidad?



Producto.

Prototipo de juguetes hechos de material reciclado, que permitan generar ingresos económicos en la familia de nuestra Región Arequipa

Para ayudarte a enfrentar el reto de esta carpeta de recuperación, realizarás las siguientes actividades:

Experiencia de Aprendizaje: “Prototipamos juguetes hechos de productos reciclados, que permitan generar ingresos económicos en la familia”			
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Redactamos el desafío y empatizamos para elaborar prototipos de juguetes hechos de productos reciclados.	Definimos el problema basándonos en la información obtenida.	Ideamos diversas alternativas de solución y seleccionamos la idea solución.	Prototipamos y evaluamos la idea solución.

Evidencias que debes presentar:

- ✓ Redacción de tu desafío



- ✓ Entrevistas realizadas
- ✓ Fase saturar, fase agrupar
- ✓ Tu POV
- ✓ Cuadro de la técnica ¿Cómo podríamos nosotros?
- ✓ Tabla de doble entrada ¿Cómo lo harás? De tu producto o servicio.
- ✓ Cuadro de evaluación de tu idea ganadora.
- ✓ Tu idea ganadora
- ✓ El prototipo de tu producto o servicio, elaborado con productos reciclados

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

PREGUNTAS RETADORAS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE (Producto)	PROPÓSITO DE APRENDIZAJE (Competencia de área)	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
¿Qué prototipos de juguetes hechos de material reciclados podemos elaborar para que permita generar ingresos económicos en la familia de nuestra Región de Arequipa?	- Redactan el desafío al elaborar prototipo de juguetes de material reciclados. - Aplica entrevista libre para obtener información.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuesta de valor	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios que vean una oportunidad de utilizar los materiales reciclado para hacer juguetes y generar ingresos para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés empleando técnicas como entrevista libre.
	- Aplica la técnica de saturar y agrupar de acuerdo con tu desafío. - Redacta el POV de acuerdo con su desafío. - Aplica técnica ¿Cómo podríamos nosotros? de acuerdo con su desafío.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Crea propuesta de valor	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios y define cual es el problema acerca del uso plástico y otros materiales reciclados para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés empleando técnicas como saturar y agrupar, POV y ¿Cómo podríamos?
	- Aplican la técnica Da Vinci y realiza sus combinaciones. - Selecciona la idea ganadora para luego prototiparla	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol en la generación de ideas creativas de solución utilizando la técnica Da Vinci.
	Elabora el prototipo a través de un boceto. Aplica la técnica apuntes de Testeo para evaluar el prototipo.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	Aplica habilidades técnicas	Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios en equipo generando alternativas de solución y las representa a través de prototipos y las evalúa empleando técnica como boceto y test de usuario siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.

COMPETENCIA TRANSVERSAL

GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados.
--	---	---

ENFOQUE TRANSVERSAL

AMBIENTAL	Justicia y solidaridad	Docentes y estudiantes implementan las 3R (reducir, reusar y reciclar), la segregación adecuada de los residuos sólidos, las medidas de eco eficiencia, las prácticas de cuidado de la salud y para el bienestar común.
-----------	------------------------	---

Antes de empezar:

- Organiza tu tiempo para el desarrollo de las actividades.
 - Puedes finalizar cada una de ellas el mismo día o al siguiente. Avanza a tu propio ritmo.
- ¡Espero que disfrutes mucho de este tiempo de aprendizaje en compañía de tu familia!



Elaboro mi propio horario para desarrollar mi Experiencia de aprendizaje y actividades

Enero 2022						
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Febrero 2022

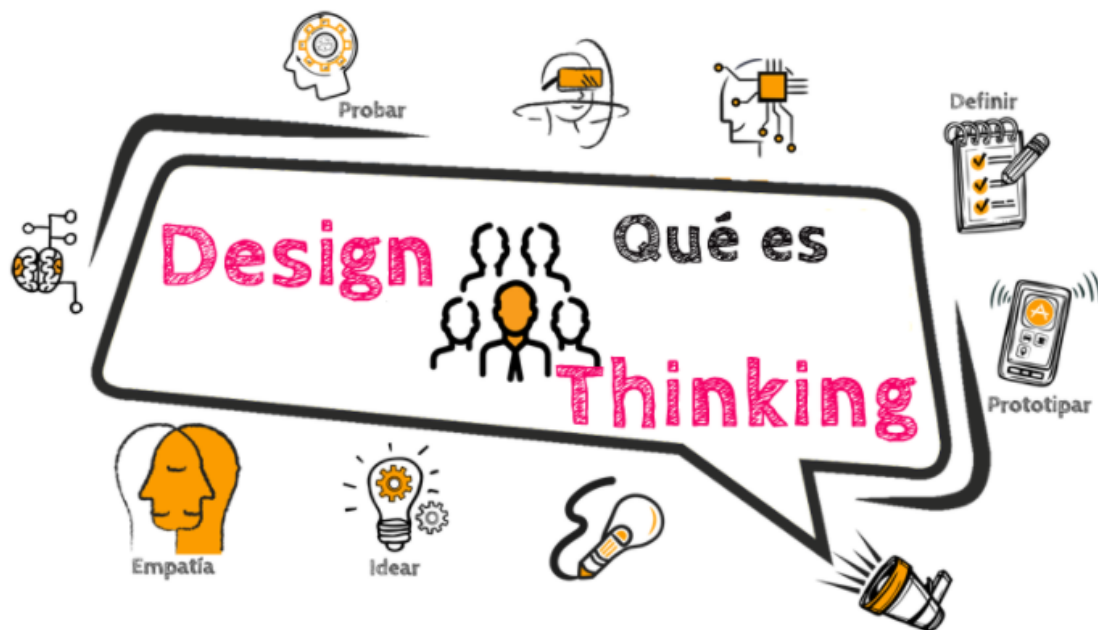
Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.	Do.
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

ACTIVIDAD 1

Redactamos el desafío y empatizamos para elaborar prototipos de materiales reciclados y que permitan generar ingresos económicos en la familia

¡Atenta/o!, que aquí entramos de lleno al desarrollo.

Recordemos...



Design Thinking, en español, pensamiento de diseño, es una metodología o proceso que permite o facilita la solución de problemas, el diseño y desarrollo de productos y servicios de todo tipo y sectores económicos, utilizando para ello equipos altamente motivados, y la innovación y creatividad como motores o mantras. Y siempre teniendo al ser humano como el centro de atención.

Como toda metodología, Design Thinking tiene una serie de fases o pasos que debes realizar para poder aplicarla con éxito. Los pasos son cinco:

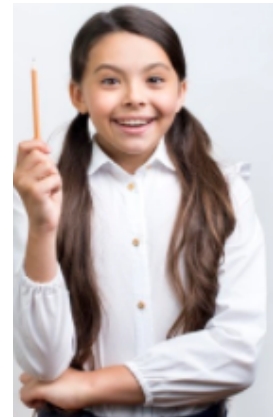


Ingresamos a la fase EMPATIZAR

Para dar inicio a la fase denominada EMPATIZAR de la metodología *Design Thinking*, empezaremos con la redacción de un desafío; por ello, vamos a recordar cómo hacerlo.

Recordemos que el desafío debe redactarse teniendo en cuenta las siguientes características:

- ✓ Debe ser limitado en alcance, es decir, debe ser posible de realizar.
- ✓ Debe ser para un ámbito o segmento de personas. La solución del desafío debe beneficiar a un grupo de personas.
- ✓ Debe ayudarnos a generar diferentes alternativas de solución.
- ✓ La solución final es el resultado de la generación de muchas alternativas.
- ✓ Debe ser escrito a modo de pregunta y debe iniciar con un ¿Cómo podríamos...?



Recordemos cómo redactar el desafío. Vamos con un ejemplo:

Tenemos el desafío de ¿Cómo podríamos pasar de grado exitosamente? ¿Será posible? Claro que sí, es retador, pero exige esfuerzo de estudio durante el año escolar.

En cambio, si nos ponemos el desafío de ¿Cómo podríamos eliminar la contaminación en el mundo?, sería un desafío inalcanzable.

Redactamos el desafío

Recuerda que para formular el desafío empezamos siempre por formular una pregunta retadora. Ahora tienes el desafío de formular una pregunta retadora con relación a elaborar prototipos de juguetes hechos de plásticos reciclados.

Ejemplo:

¿Cómo podríamos elaborar prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados, que permitan generar ingresos económicos en la familia?

Nuestro desafío es delimitado porque es posible realizarlo. Asimismo, es para un segmento de personas. Por otro lado, para realizarlo existen muchas alternativas de solución, por ejemplo, podrías reutilizar las tapas de botellas de gaseosas y hacer prototipos de robots, collares para las muñecas, otros.

¡Excelente! Ha llegado el momento de redactar nuestro desafío.

Registra en tu cuaderno de trabajo.



Redacto mi desafío.



Ya establecido tu desafío, continuamos con la fase EMPATIZAR; para ello, recogeremos información empleando la técnica de la entrevista libre.

Obtenemos información de las personas

Recogemos información mediante la técnica de la entrevista libre que nos permite empatizar con los posibles usuarios interactuando directamente para obtener información. Emplearemos preguntas abiertas sobre qué usos podemos darles a los plásticos reciclados en la elaboración de juguetes. Recordemos que no deben ser preguntas que se respondan con un “Sí” o un “No”.

Elaboramos la entrevista:

Como ya tenemos el desafío planteado, es momento de empatizar, para lo cual aplicaremos la técnica “Entrevista libre”. A continuación, te presentamos un formato que te permitirá recoger información de tus entrevistados (usuarios), teniendo presente las siguientes recomendaciones:

- Preséntate antes de comenzar a preguntar.
- Tus posibles entrevistados (usuarios) deben ser personas de tu comunidad o entorno familiar, ya que estamos viviendo el aislamiento social por la pandemia.
- No asumas ni supongas nada, mejor pregunta.
- Mantén tu mente abierta. Esto te ayudará a crear empatía con las historias de tus entrevistados o entrevistadas (usuarios) y generar confianza.

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

Nombre y apellido de la persona entrevistada:

.....

Parentesco:

Edad: Profesión/oficio:

Ítem	Pregunta	Respuesta

Recuerda que puedes utilizar una grabadora de audio o registrarlas en tu portafolio o cuaderno.

Registra en tu cuaderno de trabajo.



¡Bien!

Si es posible, con ayuda de la cámara de tu celular, tómate una fotografía o selfi con tu entrevistado o entrevistada (usuario), en la que aparezcas desarrollando la actividad. Luego, envía tu evidencia de la entrevista a través de WhatsApp, Telegram u otro medio. Estas evidencias pueden ser también audios o videos, etc.

Evaluamos nuestros avances...



Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor a partir de la redacción del desafío y apliqué una entrevista para obtener información en el marco del desafío planteado.			
Creé una propuesta de valor al definir el problema utilizando las técnicas del POV y ¿Cómo podríamos nosotros...?			
Trabajé cooperativamente con mi familia para generar ideas creativas de prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados y seleccioné, entre varias ideas, la idea solución.			
Apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo de juguetes hechos de materiales reciclados y lo evalué para mejorarlo.			

ACTIVIDAD 2

Definimos el problema basándonos en la información obtenida

¡Hola! En la actividad anterior, redactamos nuestro desafío y recogimos información a través de la entrevista. En esta oportunidad, organizaremos la información y definiremos el problema para generar ideas creativas como alternativas de solución y entrar a la fase IDEAR en la siguiente actividad.



Empleamos la técnica saturar y agrupar

¡Muy bien! En la actividad anterior hemos realizado la fase EMPATIZAR. Ahora, trabajaremos la siguiente fase de *Design Thinking*: DEFINIR. Lo primero que haremos será organizar la información obtenida de la entrevista libre. Con esta información podremos generar ideas que den respuesta a problemas o necesidades. En esta ocasión, utilizaremos la técnica SATURAR Y AGRUPAR, divididas en dos fases que vamos a trabajar de la siguiente forma:

- **Fase de saturar:** Escribimos frases sobre la información recogida en la entrevista, también podemos considerar las palabras exactas dichas por las y los entrevistados. Podemos anotar las frases en un post-it, papeles de colores o cartones recortados.
- **Fase de agrupar:** Teniendo toda la información en post-it, papeles de colores u otros materiales que tengas, empezaremos a agrupar las anotaciones en función de las similitudes que comparten; en algunos casos se podrían repetir.



Fase Saturar

Fase Agrupar

Registra en tu cuaderno de trabajo.



Tomemos en cuenta que...

Aplicamos la técnica del POV

Podemos utilizar post-it, papeles de colores u otros materiales que tengas cortados en un tamaño adecuado para escribir las frases sobre las entrevistas o palabras dichas por las personas entrevistadas.

Ahora que ya tenemos la información organizada y procesada, ha llegado el momento de la verdad: **identificar y definir** las necesidades o revelaciones de nuestros posibles usuarios. Debemos definir el problema para diseñar soluciones en forma más precisa, con ideas claras. Existen diversas técnicas para definir el problema. La que utilizaremos es la del Punto de Vista o POV (siglas en inglés *Point of View*). Para formular un punto de vista, debemos considerar la siguiente estructura:

(Usuario) necesita (necesidad) porque (revelación)

Por ejemplo, si nuestro desafío estuviese relacionado con los ciudadanos que se preocupan por el cuidado del ambiente, podríamos desarrollar este punto de vista:

Usuario o usuario	+	Necesidad	+	Revelación
Las familias	necesitan	Reciclar materiales	porque	desean generar ingresos económicos en sus hogares

Recuerda:

- ✓ Se utilizan verbos para redactar las “necesidades”.
- ✓ Las revelaciones son declaraciones concretas, producto de las inferencias a partir de la información obtenida, lo cual nos permitirá pensar en la solución.



Usuario o usuario	+	Necesidad	+	Revelación
	necesitan		porque	

Aplicamos la técnica ¿Cómo podríamos nosotros...?

Al tener definido el problema, debemos pensar cómo podríamos resolverlo. Para esto, aplicaremos la técnica de ¿Cómo podríamos nosotros...?, que consiste en generar preguntas vinculadas con el posible usuario, sus necesidades y las revelaciones encontradas.

Veamos el ejemplo:

Pregunta inicial general	+	Usuaría o usuario	Necesidad o problema	+	Insigth o revelación
¿Cómo podríamos nosotros	hacer	que las familias	reciclen materiales	para	generar ingresos económicos en sus hogares
Formula la pregunta completa:	¿Cómo podríamos nosotros hacer que las familias reciclen materiales para generar ingresos económicos en sus hogares?				

¡Ha llegado el momento de crear!

Pregunta inicial general	+	Usuaría o usuario	Necesidad o problema	+	Insigth o revelación

Evaluamos nuestros avances

¡Bien! Ahora es momento de que te autoevalúes. Recuerda responder con sinceridad para reconocer tus avances y aquello que necesites mejorar.



Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor a partir de la redacción del desafío y apliqué una entrevista para obtener información en el marco del desafío planteado.			
Creé una propuesta de valor al definir el problema utilizando las técnicas del POV y ¿Cómo podríamos nosotros...?			

Trabajé cooperativamente con mi familia para generar ideas creativas de prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados y seleccioné, entre varias ideas, la idea solución.			
Aplicué habilidades técnicas al elaborar el prototipo de juguetes hechos de materiales reciclados y lo evalué para mejorarlo.			

ACTIVIDAD 3

Ideamos diversas alternativas de solución y seleccionamos la idea solución



¡Hola! En la actividad anterior hemos organizado la información con la técnica saturar y agrupar, **POV** y aplicamos la técnica ¿Cómo podríamos nosotros...? para definir el problema. Ahora desarrollaremos la fase **IDEAR** para generar ideas creativas que den solución al problema; posteriormente, entraremos a la fase **PROTOTIPAR** y **EVALUAR** en la siguiente actividad.

Seleccionamos la idea solución

Antes de prototipar, debemos seleccionar la idea solución y para esto existen diversas técnicas de generación de ideas como 8 locos, lluvia de ideas, Scamper, Da Vinci u otros. En esta oportunidad utilizaremos la técnica Da Vinci.

Esta técnica está inspirada en el gran genio creativo Leonardo Da Vinci y, por ello, está cargada de creatividad e ingenio; consiste en hacer variaciones con combinaciones distintas. Muchos de los productos que consideramos innovadores surgen en realidad de la combinación de cosas que ya existían.

Debemos tener en cuenta que, inicialmente, todas las ideas son válidas; mientras más ideas logres generar, tendrás mayores posibilidades de solución.

¿Cómo lo harás?

Utilizaremos una tabla de doble entrada. En la parte superior de la tabla va la pregunta “¿Cómo podríamos...?”; luego, en cada columna, va una subpregunta que responde a características del

producto. Observa el siguiente ejemplo:

¿Cómo podríamos elaborar prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados, para generar ingresos económicos en la familia?				
Características	¿De qué material será?	¿Qué forma tendrá?	¿Cómo será el acabado?	¿Qué característica tendrá?
Variaciones				
1	Tapas de gaseosas	Ovalada	Pulido	Creativo
2	Botellas de plástico	Cuadrada	Pintado	Durable
3	Vasos de plástico	Libre	Laqueado	Sencillo
4	Utensilios de plástico	Plana	Al natural	Higiénico

Luego de colocar las características, se trata de ir conectando las diferentes combinaciones que se puedan hacer. Como puedes observar en el siguiente ejemplo hay múltiples opciones para conectar; en este caso se ha marcado una opción de varias combinaciones que podrían hacerse.

¿Cómo podríamos elaborar prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados, para generar ingresos económicos en la familia?				
Características	¿De qué material será?	¿Qué forma tendrá?	¿Cómo será el acabado?	¿Qué característica tendrá?
Variaciones				
1	Tapas de gaseosas	Ovalada	Pulido	Creativo
2	Botellas de plástico	Cuadrada	Pintado	Durable
3	Vasos de plástico	Libre	Laqueado	Sencillo
4	Utensilios de plástico	Plana	Al natural	Higiénico

Creamos

¡Muy bien! A partir del ejemplo compartido, te invitamos a redactar tu cuadro con la técnica Da Vinci de acuerdo a tu desafío.

¿Cómo podríamos elaborar prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados, para generar ingresos económicos en la familia?				
--	--	--	--	--

Características				
Variaciones				
1				
2				
3				
4				

Registra en tu cuaderno de trabajo



Seleccionamos la idea solución

De seguro, ya tienes muchas ideas propuestas para solucionar el problema encontrado; entonces es necesario seleccionar la idea solución.

A continuación, traslada tus ideas solución a la siguiente tabla y colócale un puntaje a cada una de ellas de acuerdo al ítem propuesto:

Ítems	Idea solución 1	Idea solución 2	Idea solución 3	Idea "N"
Es original. (0 – 4)				
Brinda solución al problema encontrado. (0 – 4)				
Está fuera de lo común. (0 – 4)				
Es económica. (0 – 4)				
Es fácil de implementar. (0 – 4)				
Puntaje total				

Registra en tu cuaderno de trabajo



La idea que obtenga mayor puntaje será la idea ganadora.

¡Listo! Ahora que ya tenemos la idea ganadora, la escribimos:

Mi idea ganadora

Evaluamos nuestros avances...

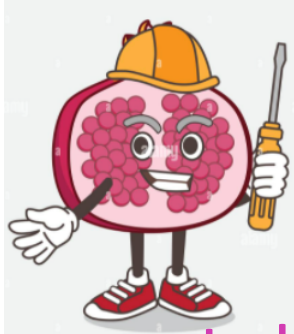


Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor a partir de la redacción del desafío y apliqué una entrevista para obtener información en el marco del desafío planteado.			
Creé una propuesta de valor al definir el problema utilizando las técnicas del POV y ¿Cómo podríamos nosotros...?			
Trabajé cooperativamente con mi familia para generar ideas creativas de prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados y seleccioné, entre varias ideas, la idea solución.			
Apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo de juguetes hechos de materiales reciclados y lo evalué para mejorarlo.			

ACTIVIDAD 4

Prototipamos y evaluamos la idea solución



¡Hola! En la actividad anterior, en la fase IDEAR, hemos generado muchas ideas y seleccionamos la idea solución a nuestro problema. Ahora desarrollaremos la fase PROTOTIPAR y EVALUAR. Todo ello para lograr el propósito trazado utilizando la metodología *Design Thinking*.

¡Es momento de prototipar!

La siguiente fase de la metodología *Design Thinking* es prototipar. Ahora que ya seleccionamos la idea solución, es momento de plasmarla en un producto observable y tangible para nuestros posibles usuarios.

Tengamos presente que un prototipo es un primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas, incluso permitirá adaptar, cambiar o rediseñar nuestro prototipo.

Tomemos en cuenta que...

Un boceto es un dibujo, bosquejo o borrador visual que permite caracterizar los rasgos y elementos esenciales del prototipo.



¡Empecemos!

Ahora vamos a elaborar un boceto de tu idea solución.

MI BOCETO

--

Ahora vamos a elaborar un prototipo en base a materiales reciclados que tengas en casa, luego deberás tomar una fotografía.

FOTOGRAFÍA DE MI PROTOTIPO DE LA IDEA SOLUCIÓN

Registra en tu cuaderno de trabajo.



Evaluamos el prototipo:

¡Muy bien!

Ahora pasamos a la siguiente fase del *Design Thinking* denominada Evaluar o Testear.

En ella, presentaremos a las y los usuarios el prototipo para que lo observen y brinden la mayor cantidad de información posible para mejorar el prototipo actual.

Es por ello que aplicaremos la técnica denominada Apuntes de Testeo, la cual consiste en recopilar toda la información a partir de la presentación del prototipo.

Es fundamental anotar toda la información brindada (retroalimentación o feedback) para mejorar el prototipo (boceto).

Podemos utilizar el siguiente formato:



Qué funciona	Qué se puede mejorar
Preguntas	Ideas

Es momento de presentar nuestro boceto (prototipo) a nuestros usuarios para que expresen sus opiniones e ideas y brinden sus críticas constructivas para mejorar y ajustar nuestro prototipo.

Al recibir el feedback de las y los usuarios, debemos trasladar toda la información al formato adjunto para luego mejorar nuestro prototipo (boceto).

Registra en tu cuaderno de trabajo.



Evaluamos nuestros avances



Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor a partir de la redacción del desafío y apliqué una entrevista para obtener información en el marco del desafío planteado.			
Creé una propuesta de valor al definir el problema utilizando las técnicas del POV y ¿Cómo podríamos nosotros...?			
Trabajé cooperativamente con mi familia para generar ideas creativas de prototipos de juguetes hechos de materiales reciclados y seleccioné, entre varias ideas, la idea solución.			
Apliqué habilidades técnicas al elaborar el prototipo de juguetes hechos de materiales reciclados y lo evalué para mejorarlo.			