



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03:

“Agradecemos a Dios por 125 años de luz, en tierras peruanas, fortaleciendo nuestra identidad nacional y congregacional”

ACTIVIDAD N° 01:

“Seleccionamos el entorno del programa lego mindstorms con identificación de puertos”

COMPETENCIAS	01
COMPETENCIAS	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Crea propuestas de valor. ● Aplica habilidades técnicas ● Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. ● Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
DESEMPEÑOS	1.3. Selecciona procesos en el manejo del entorno del programa, identificado puertos, testeos de puertos, memorias en prototipos robóticos pertinentes, y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: El C. P. B. “La Asunción”, glorifica y alaba a Dios al celebrar los 125 años de presencia de la congregación Dominica en tierras peruanas.

La familia DIC, asume el legado de Eduviges Portalet, promoviendo en los estudiantes el fortalecimiento de la identidad nacional y congregacional, demostrando fidelidad al carisma. Por consiguiente, en el área EPT nos planteamos el siguiente reto o desafío: ¿Cómo podemos desarrollar un proyecto robótico que ayude a su entorno social respetando el compromiso de cuidar el medio ambiente?

Siendo la actividad a desarrollar: Elaboramos proyecto robótico que ayude a su entorno social respetando el compromiso de cuidar el medio ambiente

SALUDO: Saludan diciendo luz y verdad.

ORACIÓN: Realizan la oración.

ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Plantean y asumen los acuerdos de convivencia que permitan el logro de aprendizajes, enfatizando en la virtud de la fidelidad (leen la actitud observable) (Anexo N°1.).

PERFIL DE EGRESO: El estudiante desarrolla proyectos tecnológicos que le permite articularse con el mundo del trabajo y con el desarrollo socioeconómico local, regional, nacional y global con ética y conciencia ambiental

PROBLEMATIZACIÓN: En la ciudad de Trujillo existe un alto uso de manera inadecuada de la tecnología, sin ningún contenido que ayude al desarrollo de nuevas aplicaciones y la carencia de valores predispone a los estudiantes ser influenciados a conductas que no son apropiadas.



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03:

“Agradecemos a Dios por 125 años de luz, en tierras peruanas, fortaleciendo nuestra identidad nacional y congregacional”

ACTIVIDAD N° 01:

“Seleccionamos el entorno del programa lego mindstorms con identificación de puertos”

SABERES PREVIOS: Responden las siguientes preguntas: ¿Qué significado tiene la palabra plataforma de programación? ¿Por qué es importante conocer la plataforma de lego?

CONFLICTO COGNITIVO: Leen la pregunta: ¿Qué oportunidades de control de los prototipos nos ofrece trabajar con esta plataforma de lego?

PROPÓSITO: Leen el propósito de la clase: “Seleccionamos el entorno del programa lego mindstorms con identificación de puertos”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Leen los criterios de evaluación presentes en la rúbrica analítica. (Anexo N°2).

PROCESOS DIDÁCTICOS:

- **Ordena** el proceso de instalación del programa lego mindstorms
- Identifica las características del entorno del programa ,menú de opciones, pestañas.
- **Distingue** las opciones de la zona de testeo, mantenimiento de memoria del bloque.
- Construye una secuencia lógica utilizando la zona de iconos
- Memoriza los principales pasos para cargar el programa, testear el bloque, memoria y hacer una secuencia de programación.

EVALUACIÓN: Evalúan su participación a través de la ficha de autoevaluación (Anexo N° 03).

METACOGNICIÓN: Responden las preguntas de metacognición: ¿Cuál fue el propósito de nuestra clase? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo pudiste solucionarlo? ¿Cómo te sentiste?

Anexo N° 01: Escala valorativa

Virtud: Fidelidad				
Actitud				
Se esfuerza al realizar sus deberes escolares.				
Nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre	Valoración

Anexo N° 02: Guía de Observación

ACTIVIDAD 1/ GUIA DE OBSERVACIÓN			1a		
Área : EPT		Docente: Eduardo Castillo Urbina		III Bimestre	
Competencia 01: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.					
Capacidades:					
Crea propuestas de valor.		Aplica habilidades técnicas			
Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.		Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento			
Desempeño: 1.3. Selecciona procesos en el manejo del entorno del programa, identificado puertos, testeos de puertos, memorias en prototipos robóticos pertinentes, y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo					
Evidencia: Práctica en el laboratorio		Valoración: A : Logro esperado B : Proceso C: Inicio			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES VALORES			NOTA
Ord		Selecciona las opciones del entorno del programa mindstorm	Emplea los iconos básicos de programación anotando las características de cada bloque	Logra desarrollar las conexiones físicas conectando el bloque con el programa y ejecuta las instrucciones indicadas resolviendo las preguntas.	



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 03:

“Agradecemos a Dios por 125 años de luz, en tierras peruanas, fortaleciendo nuestra identidad nacional y congregacional”

ACTIVIDAD N° 01:

“Seleccionamos el entorno del programa lego mindstorms con identificación de puertos”

		A	B	C	A	B	C	A	B	C	
1											
2											
3											

Anexo N° 3: Ficha de autoevaluación

N°	Criterios para la evaluación de mi aprendizaje	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	No lo logré	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
01	He participado activamente de todas las actividades propuestas en la clase.				
02	He vivenciado los acuerdos de convivencia.				
03	He planteado la pregunta de indagación.				
04	He cumplido con lo solicitado en la hoja de trabajo				
05	He sido honesto conmigo mismo al autoevaluar mi desempeño.				