



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01:

“Participamos en la implementación y ejecución de Proyectos Ecoambientales”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02:

ARTICULADA CON EL DISEÑO SISTÉMICO DE LUZ Y VERDAD

“Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word”.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA: Los estudiantes del C.P.B. La Asunción retornan al colegio luego de un periodo vacacional con la expectativa de un nuevo año escolar que les permita un mejor desempeño para el logro de aprendizajes.

Con la evaluación diagnóstica, los estudiantes tendrán la oportunidad de demostrar sus aprendizajes y el docente, la toma de decisiones en una planificación que se caracteriza por ser flexible con atención a las características y necesidades de los estudiantes; esto se realizará a partir de las situaciones que actualmente como sociedad nos encontramos viviendo: altas temperaturas, casos de dengue y COVID19; así mismo, la inseguridad ciudadana debido a todo tipo de violencia que irrumpe la tranquilidad de la población. A partir de estas problemáticas el estudiante demostrará sus competencias según las diferentes áreas curriculares.

Por consiguiente, nos planteamos el siguiente reto o desafío:

¿De qué manera los proyectos de robótica se pueden desarrollar respetando el medio ambiente?

Desarrollamos proyectos robóticos sustentados en los problemas del medio ambiente

COMPETENCIAS	01
	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.
CAPACIDADES	Aplica habilidades técnicas Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
DESEMPEÑO	1.3. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios, 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. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.

SALUDO: Saludan diciendo luz y verdad.

ORACIÓN: Oran el Padre nuestro

ACUERDOS DE CONVIVENCIA: Plantean y asumen los acuerdos de convivencia que permitan el logro de aprendizajes, enfatizando en la virtud de la compasión (leen la actitud observable) (Anexo N° 01).

PERFIL DE EGRESO: Leen el 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:

Los estudiantes de tercer año de secundaria observan el grado de contaminación en nuestra localidad y hoy proponemos como crear proyectos robóticos que puede ayudar a resolver esta problemática.

SABERES PREVIOS: Responden las siguientes preguntas:

¿La robótica con lego utiliza una plataforma que permite desarrollar los proyectos? ¿De qué manera la estrategia de programación está relacionada con el entorno de la plataforma?

CONFLICTO COGNITIVO: leen la pregunta:



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01:

“Participamos en la implementación y ejecución de Proyectos Ecoambientales”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02:

ARTICULADA CON EL DISEÑO SISTÉMICO DE LUZ Y VERDAD

“Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word”.

¿En qué medida conoce los segmentos de código, cables de secuencia y las propiedades de los proyectos permiten desarrollar proyecto de robótica?

PROPOSIDO: Leen el propósito de la clase: Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word.”

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

PROCESOS DIDÁCTICOS:

- Organizan la información mostrada en el material virtual sobre la plataforma de lego, barra de herramientas, propiedades de proyecto, cable de secuencia, segmento de código, secuencias paralelas.
- Emplean el material virtual y registran cada aporte adicional en los cuadros insertados en la plataforma
- Aplican en el desarrollo de la programación cuando realizan la parte práctica.
- Hacen uso de las Tics, para utilizar el material virtual
- Se monitorea el trabajo activando la retroalimentación, felicitando aciertos y absolviendo dudas si fuera necesario.

EVALUACIÓN: Evalúan su participación a través de la ficha de autoevaluación (Anexo N° 3).

METACOGNICIÓN: Responden las preguntas de metacognición:

¿Qué aprendí?

¿Qué dificultades se te presentaron?

¿En qué medida el aprendizaje adquirido, contribuye al desarrollo de la experiencia de aprendizaje de este bimestre?



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01:

“Participamos en la implementación y ejecución de Proyectos Ecoambientales”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02:

ARTICULADA CON EL DISEÑO SISTÉMICO DE LUZ Y VERDAD

“Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word”.

Anexo N° 01: Escala valorativa

Virtud: Servicio				
Actitud				
Está atento a las necesidades de los demás				
Nunca	Pocas veces	Casi siempre	Siempre	Valoración

Anexo N° 02: GUÍA PARA EVALUAR EL ENTORNO DEL PROGRAMA Y SUS HERRAMIENTAS
I Bimestre - SECUNCARIA

Área: EPT		GRADO:				SECCIÓN			
Docente: Eduardo Castillo Urbina									
Competencia 01: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.									
CAPACIDADES: Aplica habilidades técnicas Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas									
DESEMPEÑOS: 1.3. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios, siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo									
CRITERIO DE EVALUACIÓN Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word									
Nº Ord	INDICADORES VALOR		Organiza los conceptos sobre el entorno del programa	Emplea los conceptos trabajados en el desarrollo de la programación	Aplica los conceptos desarrollados de cable de secuencia	Aplica los conceptos desarrollados de segmento de código	Cumple con las indicaciones de almacenamiento del archivo y lo envía.	Termina la práctica en el tiempo indicado.	N O T A
	APELLIDOS Y NOMBRES								



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 01:

“Participamos en la implementación y ejecución de Proyectos Ecoambientales”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02:

ARTICULADA CON EL DISEÑO SISTÉMICO DE LUZ Y VERDAD

“Empleamos estrategias para entender el entorno de programa utilizando proyectos, cables de secuencia, segmento de código en un manual virtual desarrollado en Word”.

		C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	C	B	A	
01																				
02																				