

nAnálisis de planeación # 2

Misión Genios Solucionadores

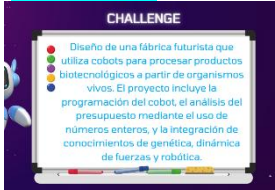
Grado Séxto.

Periodo 1, Año 2025.

Fecha de Recolección de datos y Análisis: abril de 2025.

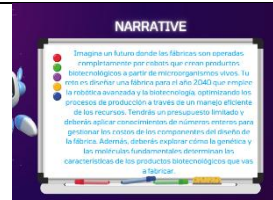
Datos	Familiarización con los datos	Códigos	Temas
Interacción social: Espacio es que trascienden el entorno físico y natural e incluye las interacciones humanas Interacción social: Características sociales, humanas. Convivencial: al inicio de cada periodo, los estudiantes con la guía del docente construyen los acuerdos de clase. Estos acuerdos se hacen en español.	El ambiente es no tradicional, se presenta al inicio del periodo un reto “challenge” . “Diseño de una fábrica futurista que utiliza cobots para procesar productos biotecnológicos a partir de organismos vivos. El proyecto incluye la programación del cobot, el análisis del presupuesto mediante el uso de números enteros, y la integración de conocimientos de genética, dinámica de fuerzas y robótica”.	Ambiente de Aprendizaje disruptivo corresponde a una pedagogía activa o reflexiva Rol del docente: presenta la información, guía el proceso, observa, retroalimenta. Rol del estudiante: activo, deduce, experimenta, aplica lo aprendido interactúa con sus pares	Ambiente de Aprendizaje disruptivo Skills: actividades de pensamiento, discusiones, actividades practicas Content: resultados de aprendizaje, recursos, actividades, profundización, estructura Learner support: entre pares, conocimiento previo, feedback, orientación Resources: Tecnologicos, instalaciones, fisicos Assessment: rubricas, self and peer assessment,

			informes, presentaciones, participacion en clase.
Normatividad: -Resultados de aprendizaje: Cada componente tiene un resultado de aprendizaje específico para su área: Ciencias naturales, matemáticas y física, tecnología, competencia socioemocional y trabajo colaborativo. La planeación se divide por semanas, en total son 10 semanas, no es clara la intensidad horaria de cada componente de la misión.	El reto planteado involucra los cinco componentes de los resultados de aprendizaje	Pedagogía activa centrada en el estudiante Trabajo colaborativo: cada actividad está planteada para trabajar en equipos o parejas. Reto general y cada semana hay reto o meta que cumplir Interdisciplinar Cada área trabaja su fundamentación o conceptualización en sus espacios de clase, sin embargo, las temáticas abordadas se enfocan a lograr resolver el reto de la misión, el cual involucra los cinco componentes de los resultados de aprendizaje	
Recursos: 1 cuaderno dividido en tres secciones: math, science y Tech. 1 bitacora por grupo. Youtube, computer, online resources Kahoot, worwall, genially, design website Onshape, presentation,		Recursos ¿cómo los utilizan? Cuaderno: se usa para la toma de apuntes desde cada fundamentación o área específica, no hay un momento de la clase en el que se especifique el uso de este.	

equipo para experimentación: termometro, microscopio, elementos de laboratorio.		Bitácora: solo es una por grupo, al igual que el cuaderno la dirección de cómo y cuándo usarla no está específica. YouTube: se usa como apoyo en los momentos en los que se va a presentar una temática específica o a ejemplificar. Recursos como Kehoot, wordwall o Genially se usan para activar conocimiento previo, reforzar o practicar lo aprendido. El programa de diseño OnShape es la herramienta que se usa en clase el componente de tecnología para el diseño de la creación que se debe presentar (cobot). El equipo de laboratorio se usa en el componente de ciencias naturales en los momentos que se requiere la experimentación en el laboratorio de biotecnología.	
Práctica docente: Contextualización o exploración. El material conceptual se presenta en inglés, algunas rubricas están en español		Feedback. 	

El docente presenta la información, direcciona a los estudiantes en las diferentes actividades.

EL docente está a cargo de la planeación, la preparación del material, la aplicación y disposición de los espacios, guía a los estudiantes a través de las diferentes etapas.



En que consiste la misión:

Los estudiantes deben diseñar una fábrica que procesa productos biotecnológicos a partir de organismos vivos por medio del uso de Cobots.

Evaluación ¿ cómo se evalúa? Hay diferentes tipos de evaluación: evaluación formativa: en la planeación se observa en la semana 7 una rubrica por cada componente.

En la misión se deben integrar conocimientos de análisis de datos, aplicación de números enteros para presupuesto de la fábrica, programación y diseño en robótica, genética.

Evaluación sumativa: al final del periodo los estudiantes deben hacer una presentación de los resultados obtenidos y se asigna la nota.

Auto y coevaluación: los estudiantes hacen un proceso reflexivo a partir de los resultados

		de aprendizaje propuestos al inicio del periodo. ¿Cómo se realiza el feedback? ¿es solo el maestro? Al final de cada semana, hay preguntas reflexivas sobre lo aprendido, se hace una pequeña exploración llamado Wrap up, los docentes también reciben feedback por parte de los estudiantes, este se hace en la última semana con preguntas acerca de los desafíos, estrategias, propuesta de mejora.	
--	--	--	--