**UNIDAD 2: APLICAMOS LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING Y PRACTICAMOS PROGRAMACIÓN CON SCRATCH**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE 07:**

**“DESCUBRIMOS EL DESIGN THINKING Y RECONOCEMOS A NUESTRO SEGMENTO DE PERSONAS AFECTADAS”**

1. **DATOS GENERALES:**

1.1. UGEL : Arequipa Norte

1.2. Director : Juan De La Cruz Cala Gonzales

1.3. I.E. : Cristo Morado

1.4. Área Curricular : Educación Para el Trabajo

1.5. Docente : Ana Cecilia Ticona Tarifa

1.6. Grado : Tercero Sección: “A”

1.7. Horas : 02 horas pedagógicas

1.8. Fecha : 28/04/2025

1. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **DESEMPEÑOS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **EVIDENCIA APRENDIZAJE** | **INSTR EVAL** |
| Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. | Crea propuesta de valor | Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas. | * Reconoce los pasos de la metodología Design Thinking y su utilidad para resolver problemas reales. * Reconoce qué es un segmento de personas afectadas dentro del proceso de Design Thinking. * Identifica correctamente a un grupo de personas afectadas por la situación problemática. * Describe características relevantes del segmento seleccionado. | * Ficha de reflexión de la utilidad de Design Thinking. * Segmento de mercado de acuerdo a su situación problemática. | Lista de Cotejo |

**COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCIA** | **CAPACIDADES** | **DESEMPEÑO** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** | **EVIDENCIA DE APRENDIZAJE** | **INSTRUM. EVALUA.** |
| Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC | Crea objetos virtuales en diversos formatos | Diseña objetos virtuales cuando representa ideas u otros elementos mediante el modelado de diseño. Ejemplo: Diseña el logotipo de su proyecto de emprendimiento estudiantil. | Elabora una infografía de su segmento de mercado utilizando la plataforma Canva. | Infografía en digital | Lista de Cotejo |
| Gestiona su aprendizaje de manera autónoma | Define metas de aprendizaje | Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante. | Revisa el reto inicial planteado, con los aportes de los miembros de su equipo y realiza ajustes. | Define metas de aprendizaje. |

**ENFOQUES TRANSVERSALES**

|  |  |
| --- | --- |
| **ENFOQUE TRANSVERSAL** | **ACTITUD OBSERVABLE** |
| **Ambiental** | **Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional**  Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta. |

1. **MOMENTOS DE LA SESION**

|  |  |
| --- | --- |
| **INICIO (10 minutos)** | **RECURSOS** |
| * El docente saluda a los estudiantes, se presenta ante ellos y les da la más cordial bienvenida. * A continuación, el docente les muestra el siguiente caso:      * El docente dialoga con los estudiantes tomando en cuenta las siguientes interrogantes:   + ¿Con qué metodología podríamos abordar el reto inicial?   + ¿Qué criterios debo utilizar para seleccionar a las personas a las que les voy a solucionar sus problemas? * Para problematizar a los estudiantes se les plantea las siguientes preguntas:   + ¿De qué manera fases del Design Thiking me permiten encontrar soluciones a las situaciones problemática de la comunidad?   + ¿Crees que debemos seleccionar el segmento de mercado que vamos a resolver sus problemas o necesidades? ¿Por qué? * El docente les presenta a los estudiantes el propósito de la sesión, la secuencia de actividades que van a realizar, la evidencia de aprendizaje y los criterios de evaluación:   + Propósito: **En esta sesión, conoceremos la metodología Design Thinking para resolver problemas de nuestro entorno y segmentaremos el mercado que vamos a beneficiar**.   + Actividades: para alcanzar el propósito realizaremos las siguientes actividades:     - Reflexionaremos respecto a la utilidad de la metodología Design Thinking.     - Segmentaremos al mercado que vamos a beneficiar.   + Evidencia:     - Ficha de reflexión de la utilidad de Design Thinking.     - Segmento de mercado de acuerdo a su situación problemática.   + Criterios de evaluación: el docente invita a uno de los estudiantes para que lea los criterios de evaluación.   Acuerdos de convivencia: El docente les pregunta a los estudiantes ¿Para realizar estas actividades y lograr el propósito de la sesión qué acuerdos de convivencia podemos plantear? | Caso de un equipo emprendedor |
| **DESARROLLO (75 minutos)** |  |
| * Vamos a conocer la metodología Design Thinking, para lo cual, leemos el Recurso N.º 01 “La metodología Design Thinking”. * Luego de la lectura el docente les plantea la siguiente pregunta:   + ¿De qué manera la metodología Design Thinking nos permitirá abordar la situación problemática y reto que hemos planteado la clase pasada? * Reflexionamos acerca de la utilidad de la metodología Design Thinking, para lo cual, vamos a trabajar en la Actividad 01 “Explicamos las fases del Design Thinking”. * El docente monitorea a los estudiantes y les brinda la retroalimentación pertinente. * El docente promueve en los equipos la disposición a dialogar, intercambiar ideas y afectos para alcanzar sus objetivos. * Vamos a comprender qué es segmento de mercado, para lo cual vamos a leer el Recurso N.º 02 “La segmentación de mercado” * Luego de la lectura el docente les plantea la siguiente pregunta:   + ¿Por qué es importante segmentar a nuestro mercado? * Los estudiantes deben definir su segmento de mercado, para lo cual, deberán trabajar en la Actividad N.º 02 “Segmentamos nuestro mercado”. * El docente monitorea a los estudiantes y les brinda la retroalimentación pertinente. * El docente promueve en los equipos la disposición a dialogar, intercambiar ideas y afectos para alcanzar sus objetivos.   Finalmente, como tarea, los estudiantes deben desarrollar una infografía de su segmento de mercado en la plataforma Canva. | Recurso N.º 01 “La metodología Design Thinking”  Actividad 01 “Explicamos las fases del Design Thinking”  Recurso N.º 02 “La segmentación de mercado”  Actividad N.º 02 “Segmentamos nuestro mercado” |
| **CIERRE (5 minutos)** |  |
| * Los estudiantes reflexionan sobre las estrategias que realizaron durante la sesión de aprendizaje, las dificultades que encontraron y las estrategias que le dieron mejores resultados. Para esto se formulan las siguientes interrogantes:   + ¿Qué hicimos? ¿Para qué lo hicimos?   + ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron?   + **¿De qué modo lo que aprendimos hoy, nos servirá en nuestras vidas?** |  |

1. **MATERIALES Y RECURSOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **MATERIALES** | **RECURSOS** |
| * Caso de Alejandro * Recurso N.º 1 “Necesidades y problemas” * Actividad N.º 1 “Identificando necesidades o problemas” * Recurso N.º 2 “La situación problemática y el reto inicial” * Actividad N.º 2 “Redactamos la situación problemática de mi comunidad y planteamos el reto inicial” | * Pizarra * Plumones * Proyector de multimedia * Cuaderno de trabajo |

Arequipa, 28 de abril del 2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Director Coord. Prof. Ana C. Ticona Tarifa