

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° III

“Unidad N°3: “Conocemos y difundimos alternativas para el cuidado del medio ambiente”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

"DESARROLLAMOS EL DESIGN THINKING: FASE EMPATIZAR"

ÁREA	Educación Para el trabajo	GRADO	5° A y B
FECHA	11/06/2026	DURACIÓN	2 horas
DOCENTE	Yenny Lili Quispe Hanampa de Pacori		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Los estudiantes diseñan y aplican instrumentos de recojo de información de forma colaborativa utilizando Google Forms, con la finalidad de identificar las necesidades y hábitos ambientales de los usuarios para fundamentar la creación de su emprendimiento.		

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA		CAPACIDADES	
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social		Crea propuestas de valor. Aplica habilidades técnicas. Trabajo Cooperativo.	
DESEMPEÑOS PRECISADOS		EVIDENCIA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
Elabora y aplica instrumentos de recojo de información (encuestas y entrevistas) de manera colaborativa utilizando herramientas digitales (Google Forms y la plataforma de Canva), para explorar y comprender las necesidades, problemas y hábitos de los usuarios frente a su situación problemática.		Realizamos una guía de entrevista y encuesta en Google Forms (con su respectivo enlace funcional para recopilar respuestas).	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Diseña y aplica de forma colaborativa encuestas y entrevistas utilizando Google Forms para recopilar datos reales sobre su proyecto de emprendimiento.			
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		• Gestiona su aprendizaje de manera autónoma • Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TICS	
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional.	los estudiantes aplican el respeto por su entorno manteniendo su espacio de trabajo limpio, cuidando los equipos informáticos y disponiendo adecuadamente cualquier residuo sólido que generen durante las horas de clase.	

DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN: Dialogamos sobre la fase "Empatizar" del Design Thinking. <i>"Para que nuestro emprendimiento tenga éxito, primero debemos conocer a nuestros usuarios. ¿Qué ventajas tiene hacer una encuesta digital frente a una de papel?" ¿Cómo aplicamos una entrevista?</i> PROBLEMATIZACIÓN O CONFLICTO: "Imaginemos la siguiente situación en nuestra I.E. Las Flores: un grupo de estudiantes de otra sección nota que los patios terminan llenos de envolturas de plástico después del recreo. Para solucionarlo, pasan semanas diseñando y programando un tacho de basura robótico increíble y muy costoso que habla cuando le metes una botella. Llega el día del estreno, lo colocan en el patio... y durante el recreo, los estudiantes siguen tirando la basura al piso o dejándola en las gradas. El tacho robótico fue un fracaso total. ¿Por qué creen que fracasó si la tecnología era tan buena? (Se escuchan respuestas de los estudiantes). Fracasó porque nunca le preguntaron a sus compañeros por qué tiraban la	10 min.

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° III

“Unidad N°3: “Conocemos y difundimos alternativas para el cuidado del medio ambiente”

	basura al piso. Quizás lo hacían porque el quiosco queda muy lejos de los tachos, o quizás porque los tachos actuales huelen muy mal y nadie quiere acercarse. PROPOSITO: "Hoy trabajaremos en equipo para diseñar una guía de entrevista y digitalizarla usando Google Forms y Canva"	
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: El docente orienta para que formulen su guía de entrevista y encuesta preguntas cerradas (para obtener datos estadísticos) y al menos dos preguntas abiertas (para obtener <i>insights</i> o sentimientos profundos). Ejemplos guiados: <i>¿Estarías dispuesto a comprar nuestro producto por internet? (Cerrada)</i> El docente realiza una breve demostración guiada con el proyector: • Como crear una guía de entrevista en Canva haciendo uso de las herramientas. • Cómo crear un formulario en blanco y personalizar el tema. • Cómo insertar diferentes tipos de preguntas: Varias opciones, Casillas de verificación, Escala lineal y Párrafo. • La importancia de marcar la opción "Obligatorio" en las preguntas clave. • Trabajo Colaborativo TIC: Un miembro del equipo crea el formulario y añade a sus compañeros como "Colaboradores" para que todos puedan editar el mismo documento en tiempo real desde sus máquinas. • Trasladan las preguntas de su guía al entorno digital de Google Forms. • Configuran el mensaje de agradecimiento final. • Aplicación: Generan el enlace corto de su encuesta y lo comparten a través de WhatsApp Web con sus contactos, familiares o en grupos del colegio para empezar a recopilar datos reales en vivo.	35 min 35 min
CIERRE/SALIDA	EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN: (Metacognición) • ¿Cómo facilitan las herramientas como Google Forms la fase de empatizar en un proyecto de emprendimiento? • ¿Por qué es fundamental trabajar colaborativamente en el diseño de estas encuestas? • ¿Qué haremos con todos los datos y gráficos que nos arroje esta encuesta para la siguiente fase (Definir)?	10 min

MATERIALES Y/O RECURSOS:

- Fichas de lectura
- Cañón multimedia
- Laptop
- Computadoras

DOCENTE DEL ÁREA

Dirección

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° III

“Unidad N°3: “Conocemos y difundimos alternativas para el cuidado del medio ambiente”

LISTA DE COTEJO - SESIÓN 2

N°	Apellidos y Nombres	Trabajo cooperativo: Edita el formulario de manera conjunta con su equipo (Sí/No)	Habilidades Técnicas: Utiliza correctamente Google Forms (tipos de preguntas, diseño y enlace) (Sí/No)	Crea propuesta de valor: Las preguntas de la encuesta están enfocadas en descubrir los problemas reales (Sí/No)	Nivel de Logro
1					
2					
3					
4					
5					

EVIDENCIAS DE LAS SESIONES TRABAJADAS EN TODA UNA UNIDAD: LOS ESTUDIANTES USANDO LA METODOLOGIA DESING THINKIN ABORDARON DIFERENTES SITUACIONES PROBLEMATICAS PARA DAR INICIO A SU PROYECTO DE EMPRENDIMEINTO.

SITUACION PROBLEMÁTICA

En las instituciones educativas de Arequipa, se observa una acumulación excesiva de residuos (principalmente plásticos de un solo uso, papeles y envoltorios) durante los recreos y horas de salida. A pesar de contar con algunos depósitos de basura, no existe una cultura de segregación, lo que provoca que los desechos se mezclen, generen malos olores y focos de infección en los patios.

Esta situación se agrava porque los estudiantes perciben la basura como un "estorbo" ajeno y no como un recurso valorizable. Al no haber un sistema de reciclaje conectado con beneficios reales para el colegio, el esfuerzo de depositar la basura en su lugar se pierde, limitando el desarrollo de una verdadera conciencia ambiental y ciudadana en los jóvenes.



GUIA DE ENTREVISTA

	PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	¿De qué manera definirías lo que significa "cuidar el medio ambiente" desde tu perspectiva como estudiante?	Significa proteger nuestro entorno natural a través de pequeñas acciones diarias, como no desperdiciar recursos y respetar la naturaleza, entendiendo que todo lo que hacemos nos afecta a nosotros mismos.
2	¿Cuáles consideras que son los problemas ambientales más graves que afectan a tu comunidad o a tu colegio en este momento?	Creo que los peores problemas son la gran cantidad de basura acumulada en las esquinas, el uso excesivo de plásticos desechables en la cafetería y la falta de áreas verdes cuidadas.
3	¿Cómo describirías tus hábitos diarios en relación con el cuidado del agua y la energía eléctrica?	Intento ser consciente; por ejemplo, me baño lo más rápido posible, cierro la llave al enjabonarme las manos y me aseguro de apagar las luces y la computadora cuando salgo de mi habitación.
4	¿Qué ruta o proceso siguen los desechos (basura, plástico, papel) que generas desde que los usas hasta que te deshaces de ellos?	Si estoy en casa, los separo en botes diferentes para el reciclaje. Si estoy en la escuela o la calle, busco los contenedores adecuados y, si no hay, guardo los residuos en mi mochila hasta encontrar dónde tirarlos correctamente.
5	¿Dónde botas tus desechos?	En los contenedores de reciclaje según su tipo (o en el camión recolector de mi ciudad).

MAPA DE EMOCIONES

¿Qué piensa y siente?

Decepción de ver el estado en que se mantiene el colegio, aun habiendo normas, se ve que a nadie le importa.

¿Qué oye?

Comentarios sobre el estado en que se encuentra la limpieza, y el desinterés de los estudiantes.

¿Qué ve?

Se ve que hay varios residuos y basura alrededor.



¿Qué dice y hace?

Hay quejas y piden cambio de teclado.

¿Qué le duele?

No poder realizar comodamente sus actividades

¿A qué aspira?

Poder tener el espacio limpio para así seguir sin problemas con su aprendizaje.

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° III

“Unidad N°3: “Conocemos y difundimos alternativas para el cuidado del medio ambiente”

FASE DEFINIR (POV)

USUARIO ¿QUIEN?	NECESITA ¿QUE NECESITA ?	PORQUE ¿POR QUE LO NECESITA?
ESTUDIANTES DE LA IE LAS FLORES	sistema interactivo de reciclaje en el colegio que incluya tachos llamativos en los recreos, competencias con premios entre salones y una alianza con recicladores para vender el plástico y papel recuperado.	Para eliminar los malos olores e infecciones en los patios y motivar a los alumnos a no ensuciar, demostrándoles que la basura no es un estorbo, sino un recurso que genera beneficios reales para su propio colegio.
los estudiantes de las I.E. necesitan un sistema interactivo de reciclaje en los colegios que incluya tachos llamativos en los recreos, competencias con premios entre salones y una alianza con recicladores para vender el plástico y papel recuperado para tener un ambiente limpio y motivar a los estudiantes a no ensuciar, demostrándoles que la basura no es un estorbo, sino un recurso que genera beneficios reales para ellos y para su colegio.		

¿Cómo podríamos motivar a los estudiantes a reducir los desechos mediante juegos interactivos y recompensas para que dejen de ver la basura como un estorbo?



ideas de solución

La solución consiste en implementar un Sistema de Eco-Canje: se instalan contenedores llamativos donde los estudiantes depositan plástico y papel para acumular puntos por aula. Estos puntos se canjean al final del mes por premios grupales, como materiales deportivos o mejoras para el salón, transformando la basura en un recurso valioso mediante la competencia sana.

