



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02 –S1 – III BIM - EPT-2026
“¿Detectamos problemas, comprendemos necesidades y abrimos caminos para crear!”

I. DATOS INFORMATIVOS:

Área:	Educación para el Trabajo	Programa formativo de la especialidad	Computación e Informática	Grado y Sección	2 ^{do} “B”	Fecha:	19/08/2026	Duración	3 horas (135’)
Módulo formativo	Producción gráfica audiovisual publicitaria y creación de comic					Docente	/Mg. Carmen Judith Mateo Napa		

PROPÓSITO	✓ Diseñar y elaborar soluciones creativas para abordar problemas o necesidades reales, empleando las fases del Design Thinking y recurriendo a la creatividad, a la prueba y el ajuste continuo para verificar su viabilidad.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	✓ Reconocer problemas cotidianos en su entorno inmediato y formular preguntas simples para explorar un desafío inicial. ✓ Describe un problema cotidiano de manera clara y específica, utilizando un lenguaje simple y comprensible, y justifica su relevancia explicando cómo afecta a las personas involucradas.
EVIDENCIAS	✓ Mapa conceptual o esquema del problema, mostrando sus causas, efectos y posibles áreas de exploración. ✓ Infografía o cartel explicativo, donde se visualicen los problemas detectados y su impacto en la comunidad.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA DE LA SESIÓN

En la I.E. “San Juan” y comunidad se ha identificado que existen situaciones cotidianas que afectan a estudiantes, docentes, familias u otras personas, como dificultades para acceder a información, organizar actividades, comunicarse, utilizar recursos tecnológicos o realizar determinadas tareas de manera eficiente. Muchas veces observamos estos problemas, pero no nos detenemos a comprender por qué ocurren, a quiénes afectan y qué consecuencias generan. Como estudiantes de Computación e Informática, podemos utilizar nuestra capacidad de observación, creatividad y pensamiento crítico para identificar problemas reales y analizarlos antes de plantear una solución tecnológica o creativa. Para ello, emplearemos el Design Thinking, partiendo de la exploración del problema y de las necesidades de las personas involucradas.

Pregunta retadora: **¿Cómo podemos identificar y comprender un problema real de nuestro entorno para proponer posteriormente una solución creativa que responda a las necesidades de las personas afectadas?**

II. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Proceso didáctico	Tiempo	Actividad de la docente	Actividad del estudiante
Informarse	25’	✓ Se realiza la bienvenida a la clase, luego se establecen las normas de convivencia con la intervención de los estudiantes. ✓ Se brinda las orientaciones para el inicio de la lectura. ✓ Se socializa el título, situación significativa, criterios y evidencias de aprendizaje. ✓ Se aplica cuestionario de preguntas para recuperar los saberes previos de la metodología Design Thinking. ✓ Se presenta situaciones relacionadas con problemas cotidianos del colegio, hogar o comunidad y se formula preguntas para activar los saberes previos ✓ La docente explica brevemente que antes de crear una solución es necesario comprender correctamente el problema y para ello se realiza introducción a la metodología Design Thinking y explica que el proceso parte de comprender a las personas y sus necesidades y presenta ejemplos sencillos y diferencia entre problema, causa y consecuencia y se orienta a los equipos.	✓ Participan activamente con sus intervenciones en las actividades que se desarrollarán en la clase ✓ Realizan la lectura de su libro (10 minutos) ✓ A continuación, registran en su cuaderno el título y propósito de la sesión de aprendizaje ✓ Intervienen en la recuperación de los saberes previos de las situaciones planteadas y se formula preguntas simples: ¿Qué sucede?, ¿A quién afecta?, ¿Cuándo ocurre?, ¿Por qué podría ocurrir?, ¿Qué consecuencias genera? ⇒ Producto parcial: lista de problemas y preguntas iniciales. Se apoya a los estudiantes B.D y A.C. para que registren en su cuaderno de trabajo el título y propósito de la sesión. Asimismo, se solicita a los compañeros de equipo que integren y escuchen los aportes de B.D. El estudiante A.C. trabaja ficha en la que identifica situaciones problemáticas y la colorea



Planificarse	20 "	✓ Se organiza a los estudiantes en equipos de trabajo, se entrega una ficha para analizar el problema y se explica cómo elaborar un esquema utilizando tres elementos principales: Problema → Causas → Efectos. ✓ Se orienta a los equipos para determinar qué información necesitan conocer y a continuación, se propone distribuir responsabilidades dentro del equipo: líder, investigador, creador, diseñador y evaluado y se verifica que el problema seleccionado sea concreto, real y cercano a los estudiantes.	✓ Se organiza con su equipo de trabajo, dialogan y seleccionan un problema común y relevante. ✓ Definen qué desean conocer sobre el problema y formula preguntas para comprenderlo mejor. ✓ Se distribuyen responsabilidades para planificar cómo organizarán la información. ✓ Determinan qué recursos utilizará para elaborar su mapa conceptual y posteriormente su infografía. ⇒ Producto parcial: planificación del análisis del problema. Se entrega ficha a A.C. en la que identifica problemas de su entorno, las colorea, recorta y pega en su cuaderno.
Decidir	15 "	✓ Solicita a cada equipo presentar brevemente los problemas identificados y se formula preguntas para ayudarlos a seleccionar el problema más pertinente: ¿Es realmente un problema?, ¿A quién afecta?, ¿Podemos observar sus consecuencias?, ¿Es importante para nuestra comunidad?, ¿Podemos obtener información sobre él?, Orienta a los estudiantes a escoger un único desafío. ✓ Se brinda retroalimentación para mejorar la formulación del problema. ✓ Se entrega ficha a A.C. sobre la metodología Design Thinking, las identifica y luego a través de un pupiletra encuentra las fases de la metodología D.T.	✓ Cada equipo de trabajo presenta las alternativas identificadas y analiza las ventajas y dificultades de cada problema y a continuación, exponen y argumentan por qué consideran importante abordar determinado problema. ✓ Seleccionan democráticamente un desafío y formulan una versión clara y específica del problema., ejemplo: "Algunos estudiantes tienen dificultades para encontrar información confiable en Internet, lo que provoca que utilicen páginas poco seguras para realizar sus trabajos escolares." ⇒ Producto parcial: problema seleccionado y formulado. ⇒ Se apoya al estudiante A.C. en la resolución de la práctica.
Ejecutar	35 "	✓ La docente explica cómo elaborar el mapa conceptual o esquema del problema y se proporciona una estructura básica: ✓ Problema central: ↓ ¿Cuáles son sus causas?, ↓ ¿Qué consecuencias produce?, ↓ ¿A quiénes afecta?, ↓ ¿Qué necesitamos investigar? ✓ La docente orienta a los equipos para organizar la información y monitorea el trabajo y formula preguntas de profundización. ✓ Solicita posteriormente transformar la información principal en una infografía o cartel explicativo. ✓ Recuerda que el cartel debe comunicar el problema de manera clara, breve y visual, se brinda retroalimentación durante el proceso.	✓ Los estudiantes analizan el problema seleccionado e identifican sus principales causas para determinan sus efectos o consecuencias e identifica a las personas afectadas. ✓ Formula posibles preguntas para continuar investigando y organiza la información mediante un mapa conceptual o esquema, seleccionando la información más importante y diseña una infografía o cartel explicativo utilizando materiales físicos, al cual incorpora: ✓ Título del problema → Descripción del problema, causas, consecuencias, personas afectadas, impacto en la comunidad. ⇒ Evidencias: mapa conceptual/esquema e infografía/cartel. Se entrega una infografía en blanco al estudiante A.C., y lo completa con la información sobre un problema causas y consecuencias.
Controlar	20 "	✓ Se entrega una lista de cotejo para revisar las evidencias, y se solicita a los equipos realizar una revisión cruzada entre compañeros. ✓ Se formula preguntas de control: ¿El problema está claramente explicado?, ¿Se entiende quiénes son afectados?, ¿Las causas realmente están relacionadas con el problema?, ¿Las consecuencias son claras?, ¿El cartel permite comprender rápidamente el problema? Se brinda retroalimentación y orienta los ajustes necesarios.	✓ En equipo revisan su mapa conceptual y comprueba si las causas y consecuencias están relacionadas ✓ Revisa la claridad de la descripción del problema e intercambia su trabajo con otro equipo para recibir sugerencias y realizar correcciones y mejorar su evidencia. ✓ Comprueba que la infografía comunique claramente el impacto del problema. ⇒ Producto: versión mejorada del mapa conceptual y de la infografía.
Evaluar	20 "	Solicita a cada equipo presentar brevemente su problema y promueve una reflexión final sobre el proceso, se evalúa las evidencias utilizando los criterios de aprendizaje y se formulan preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos sobre los problemas de nuestro entorno? ¿Por qué es importante comprender un problema antes de buscar una solución? ¿Qué fue lo más difícil al identificar las causas y consecuencias? ¿Cómo nos ayudará esta información para crear una solución posteriormente? Brinda retroalimentación final.	✓ Presentan su mapa conceptual y su infografía y explica el problema seleccionado, describiendo sus causas y consecuencias. ✓ Explica quiénes son las personas afectadas y justifica por qué considera importante abordar el problema, y escucha las presentaciones de sus compañeros. ✓ Reflexiona sobre sus aprendizajes e identifica qué información adicional necesitará para continuar con las siguientes fases del Design Thinking. ⇒ Producto final de la sesión: mapa conceptual/esquema + infografía/cartel explicativo.

III. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE AUTONOMO

- Plataforma Google Workspace con cuenta @ieesj.com -- cuaderno, lapiceros, Guía de aprendizaje elaboradas por

IV. BIBLIOGRAFÍA Y HERRAMIENTAS DIGITALES

<https://designthinking.es/etapas-design-thinking/?srsId=AfmBOoprtaz>
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-el-design-thin>

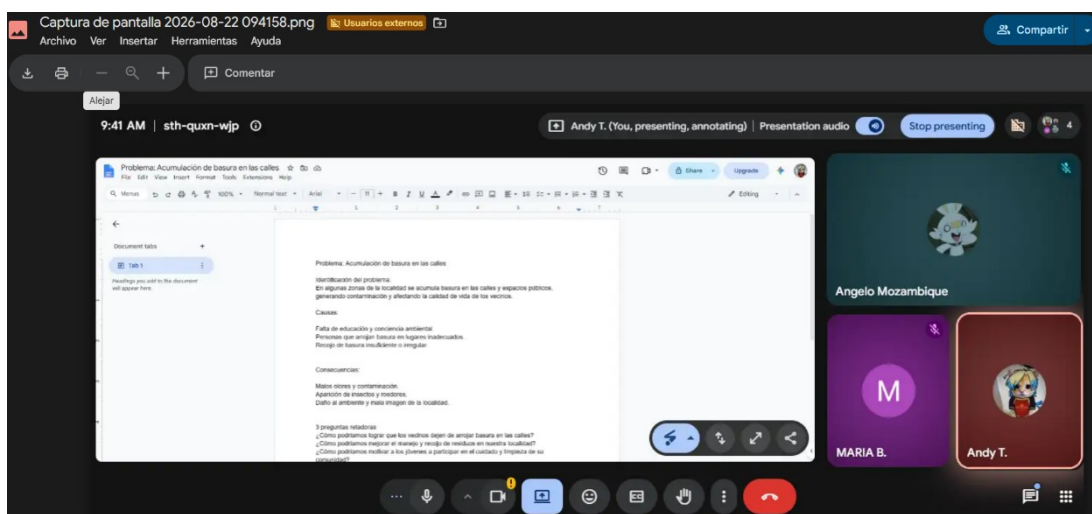
Lic. Lily Rosanna Aparcana Ascencio
Subdirectora de Área Técnica

Mg. Carmen Judith Mateo Napa
Jefe de Taller

Lista de Cotejo: "¿Detectamos problemas, comprendemos necesidades y abrimos caminos para crear!"

Equipo: _____ **Fecha:** _____

Indicadores	Sí	En proceso	No
1) Identifica un problema real de su entorno inmediato.			
2) Formula preguntas simples relacionadas con el problema.			
3) Diferencia el problema de sus causas y consecuencias.			
4) Organiza las causas y efectos mediante un esquema o mapa conceptual.			
5) Describe el problema utilizando un lenguaje claro y comprensible.			
6) Identifica a las personas afectadas.			
7) Explica cómo el problema afecta a las personas o comunidad.			
8) Presenta una infografía o cartel visualmente organizado.			
9) Realiza mejoras a partir de la retroalimentación recibida.			



1) Identificamos un problema


ANDY T.

Entregado

< >

