

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES:

Institución educativa	:	Agropecuario N° 28
Área curricular	:	Educación para el Trabajo
Programa formativo de la especialidad	:	Agricultura
Módulo formativo	:	Producción de Cultivos de ciclo intermedio
Grado	:	Tercero de secundaria
Unidad didáctica N° 01	:	
Duración	:	2 horas pedagógicas (90 minutos)
Método didáctico	:	Aprendizaje por la acción completa (GTZ)
Docente	:	Percy Roberto Suca Arque

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Organizar un equipo de trabajo asumiendo roles específicos dentro de la metodología **Design Thinking**, para investigar necesidades reales de los usuarios en Calca mediante técnicas de observación y entrevista que fundamenten la identificación de un problema agrícola original

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Organiza el equipo asumiendo roles del Design Thinking y aplica técnicas de investigación recopilando información que sustenta necesidades reales del usuario

IV. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Documento organizado con **roles definidos** (líder, investigador, creativo, etc.) y registros de observación/entrevistas iniciales

V. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En el segundo año de secundaria del Colegio Agropecuario N° 28 de Calca, nuestros estudiantes provienen de entornos rurales y urbanos donde el acceso a internet es desigual: algunos pueden investigar en línea, mientras que otros dependen de fuentes impresas o de radio comunitaria. Con las elecciones generales de 2026 acercándose, surge la oportunidad de fortalecer la participación ciudadana y la conciencia crítica sobre el proceso electoral, pero también el riesgo de que la falta de acceso digital fomente la desinformación o la apatía. ¿Cómo podríamos diseñar y difundir una campaña de información electoral que sea accesible tanto para quienes cuentan con conectividad como para quienes dependen de recursos offline, y que al mismo tiempo fomente la reflexión ética y el compromiso responsable con la democracia en nuestra comunidad? Preguntas reto ¿Cómo podríamos garantizar que la información sobre los candidatos y sus propuestas llegue de manera clara y confiable a todos los sectores de nuestra comunidad, sin importar el nivel de acceso a internet? ¿Qué estrategias de investigación y verificación de datos podríamos emplear para evitar la propagación de noticias falsas y fortalecer la alfabetización mediática entre nuestros compañeros? ¿De qué manera podemos involucrar a los miembros de la comunidad que tienen menos acceso a recursos digitales en la discusión y el análisis crítico de los temas electorales? ¿Qué valores de respeto, equidad y responsabilidad podemos promover al diseñar actividades que fomenten la participación activa y la toma de decisiones informadas en el contexto de las elecciones 2026?

VI. DESARROLLO DE LOS PROCESOS DIDÁCTICOS DE LA SESIÓN

Proceso didáctico	Tiempo	Actividad del docente	Actividad del estudiante
Informarse	20 min	Presenta la situación de los cultivos en Calca y el reto de crear soluciones propias, advirtiendo sobre la baja creatividad detectada (52% de alumnos copia ideas). Explica la importancia de la fase "Empatizar" y los roles del equipo.	Analiza por qué es necesario investigar antes de cultivar y reflexiona sobre la ética de crear ideas originales.
Planificar	15 min	Guía a los grupos para que elijan un sector de la comunidad para investigar (ej. puestos de hortalizas del mercado de Calca o familias locales)	Organiza su equipo, define qué información necesitan y prepara una secuencia de pasos para sus entrevistas.
Decidir	10 min	Supervisa la asignación de roles (Líder, Investigador, Creador, Diseñador, Evaluador) según las habilidades e intereses de los alumnos	Seleccionan y priorizan criterios de análisis. Justifican decisiones técnicas adoptadas y validan su plan de trabajo final antes de iniciar el análisis detallado.
Ejecutar	25 min	Acompaña el diseño de la guía de entrevista y la ficha de observación , asegurando que las preguntas busquen necesidades reales de hortalizas o plantas medicinales.	Redacta sus preguntas y diseña su formato de registro técnico de forma original
Controlar	10 min	Provee una lista de verificación para asegurar que las preguntas no sean cerradas ("sí" o "no") y promuevan la empatía.	Intercambia su guía con otro equipo para recibir retroalimentación y realiza ajustes finales
Evaluar	10 min	: Reflexiona con los estudiantes: "¿Cómo ayuda tener roles claros para investigar?" y "¿Por qué no debemos copiar ideas de internet?"	Reflexiona sobre su rol y cómo su investigación evitará el plagio técnico.