



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04/01- UD III- 2026

“¿En la mira! Cómo encontrar el problema que sí vale la pena resolver”

I. DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Educación para el Trabajo	PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD	Computación e Informática	DURACIÓN	3 horas pedagógicas (135 minutos)
FECHA	02 de setiembre de 2026	MODULO FORMATIVO	Producción gráfica audiovisual publicitaria y creación de comic		
GRADO Y SECCIÓN	2.º “B”	DOCENTE	Mg. Carmen Judith Mateo Napa		

II.- APRENDIZAJE ESPERADO:

GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO Y SOCIAL					
SITUACION SIGNIFICATIVA	En la I.E. “San Juan”, los estudiantes de 2 ^{do} año de secundaria han identificado diversos problemas que afectan su vida escolar y su entorno, como el desorden de los espacios de estudio, el desperdicio de agua, la acumulación de residuos o las dificultades para organizar adecuadamente sus actividades. Frente a esta situación, los estudiantes desarrollarán la fase Definir de la metodología Design Thinking, en la que analizarán y delimitarán el problema seleccionado a partir de sus características de un problema. A partir de esta información, organizarán y sintetizarán los hallazgos obtenidos para establecer un Punto de Vista (POV) que exprese con claridad quién es el usuario, qué necesita y por qué lo necesita. Finalmente, transformarán este POV en una pregunta retadora, abierta, concreta y orientada a la búsqueda de soluciones creativas, estableciendo así un desafío realista que guiará las siguientes etapas de su proyecto de emprendimiento. Pregunta retadora: ¿Cómo podríamos definir un desafío concreto y realista a partir de un problema de nuestro entorno escolar, considerando las necesidades de las personas, los recursos y el tiempo que tenemos disponibles?				
PROPÓSITO	Formular una pregunta retadora utilizando la estructura “¿Cómo podríamos...?”, sintetizando el desafío identificado y orientando la búsqueda de soluciones creativas mediante el enfoque del Design Thinking.				
DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA/PRODUCCIONES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
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.		Formula una pregunta inicial utilizando la estructura ¿Cómo podríamos...? que resume el desafío identificado y enfoque la búsqueda de soluciones creativas.	Lista de posibles formulaciones de preguntas “¿Cómo podríamos...?”, con variaciones y enfoques diferentes para el mismo desafío	Lista de cotejo Ficha de co - evaluación	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES: SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.					
CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA		
Interactúa en entornos virtuales	Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para inter- cambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto.	Utiliza responsablemente entornos virtuales para compartir avances de su proyecto e intercambiar ideas con sus compañeros, respetando las normas de convivencia digital.	Publicaciones o capturas del trabajo colaborativo realizado en la plataforma virtual classroom		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES: GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA					
CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA		
Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje	Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje.	Organiza el tiempo y los recursos disponibles durante la sesión para cumplir el reto estableciendo prioridades para lograr un producto de calidad.	Presentación oportuna del desarrollo de sus preguntas creativas dentro del tiempo asignado.		
ENFOQUE TRANSVERSAL Enfoque Ambiental / Orientación al bien común.		Valor:	Respeto a toda forma de vida		
		Actitud observada:	Los estudiantes muestran respeto por las ideas, el trabajo y el estilo de vida de sus compañeros y de los miembros de la comunidad al diseñar soluciones inclusivas que no generan daño ni discriminación hacia ninguna persona o grupo.		



III.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

FASES	ACTIVIDADES DEL DOCENTE	ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE
INFORMAR Motivación Saberes previos Problematicación 20	Da la bienvenida a los estudiantes y con su participación se establecen los acuerdos de convivencia. Se brinda las orientaciones para el inicio y desarrollo de la lectura de su preferencia. Se presenta imágenes de negocios locales de San Juan de Miraflores con problemas de promoción visual. Genera la interrogante: ¿por qué algunos negocios logran atraer más clientes que otros? Recoge saberes previos sobre los problemas que han se encuentran abordando mediante lluvia de ideas.	Participan en el establecimiento de los acuerdos de convivencia. Participa en la lectura de su preferencia y comparte voluntariamente lo que ha comprendido de su lectura. Observa las imágenes y participa respondiendo a las preguntas de la docente. Comparte sus experiencias previas sobre el uso de redes sociales y herramientas de diseño.
PLANIFICAR Propósito y organización Gestión y acompañamiento 20	Se presenta la situación significativa y plantea el propósito de la sesión y la pregunta retadora "¿Cómo podríamos...?". Se refuerza las fases del Design Thinking (empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar) y su relación con la fase Definir a través de ficha de lectura Se explica como se relacionan las características de la fase definir con un problema de acuerdo a preguntas guía y si cumple con las características que se está abordando.	Interviene en la socialización del título y propósito de la sesión, comprende el reto planteado y la pregunta retadora registrado en su cuaderno de trabajo. El estudiante A.C.G., participa en la lectura del aprendizaje esperado Los estudiantes participan en la socialización de las características de la fase definir y ¿Cómo se cumple en el problema de nuestro equipo?
DECIDIR Gestión y acompañamiento Evaluación formativa 15	Se explica la importancia y cómo se realiza la declaración del problema Point of View (POV). Se explica como establecer la relación de su reto con el punto de vista, es decir es el "puente" entre entender a las personas (Empatizar) y empezar a generar ideas (Idea) — sin él, el equipo corre el riesgo de diseñar soluciones bonitas para un problema que en realidad no es el correcto.	Los estudiantes realizan las preguntas respectivas en relación a la importancia y la declaración de un problema. Valoran la importancia de la declaración POV y registran en su cuaderno la importancia. El estudiante A.C.G., interviene con la lectura de la importancia de la declaración POV
EJECUTAR Gestión y acompañamiento Evaluación formativa 55	Se plantea las actividades que los estudiantes organizados en equipo desarrollarán según las pautas indicadas Se les indica que en equipos analicen cómo se cumple cada una de las 6 características en su problema y de acuerdo a las preguntas guía y presentan las respuestas en un papelógrafo. Se indica que con su equipo realicen la redacción de su POV y de acuerdo a ello planten su Pregunta retadora en relación al problema que están abordando.	Se organizan con su equipo de trabajo para realizar la actividad de analizar cómo se cumple cada una de las 6 características en su problema y asumiendo cada integrante una responsabilidad para preparar su papelógrafo y exponer si se cumple las características con su problema. Con su equipo realizan la redacción de su POV y de acuerdo a ello plantean su pregunta retadora en relación al problema que están abordando.
CONTROLAR Evaluación formativa 15	Aplica la lista de cotejo para verificar el avance y la calidad del producto de cada equipo. Promueve la coevaluación entre equipos, orientando la revisión de aspectos como creatividad, claridad del mensaje y pertinencia de la solución para el negocio elegido.	Revisa su producto según los criterios de la lista de cotejo. Recibe y brinda observaciones a otro equipo (coevaluación) y realiza los ajustes necesarios a su producto antes de la presentación final.
EVALUAR Metacognición y cierre Evaluación formativa 10	Organiza una breve exposición de los productos finales de cada equipo. Se guía la reflexión metacognitiva mediante preguntas como: ¿qué aprendimos?, ¿qué dificultades tuvimos y cómo las superamos? Se cierra la sesión reforzando la importancia del Design Thinking para resolver problemas reales del entorno productivo.	Presenta brevemente su producto final al grupo. Responde a las preguntas de metacognición de forma oral o escrita, reflexionando sobre su proceso de aprendizaje y el valor de su pregunta creativa para el problema abordado.

IV.-RECURSOS Y MATERIALES

- ✓ Laptop o computadora y proyector multimedia.
- ✓ Fichas de planificación y lista de cotejo.
- ✓ Papelotes, plumones, post-it y cinta adhesiva.
- ✓ Dispositivo móvil con cámara para registro fotográfico o audiovisual.

V.- BIBLIOGRAFÍA Y HERRAMIENTAS DIGITALES

Ministerio de Educación del Perú - MINEDU. (2019). Programa curricular de Educación Secundaria. Lima: MINEDU.
IDEO.org. (2015). Design Thinking para la educación. Recuperado de <https://www.ideo.org>
Google Workspace for Education (Classroom, Drive, Meet).

Lic. Lily Rosanna Aparcana Ascencio
Subdirectora de Área Técnica

Mg. Carmen Judith Mateo Napa
Jefe de Taller



La declaración del problema (Point of View - POV)

Problema (POV)	Insight (Insight)
Problema (POV): ¿Cómo encontrar el problema que sí vale la pena resolver?	Insight (Insight): ¿Cómo encontrar el problema que sí vale la pena resolver?

Reducción al Punto de Vista (POV)

Insight	Necesidad	Insight
Los estudiantes de la I.E. San Juan	necesita	ser bien protegidos de los adultos responsables de su persona y de su seguridad en sus hogares, y también deben conocer sobre la seguridad personal, aprendiendo a reconocer y evitar situaciones de riesgo.

Por lo tanto, en relación a tu reto y POV

Problema (POV)	Insight
Problema (POV): ¿Cómo encontrar el problema que sí vale la pena resolver?	Insight (Insight): ¿Cómo encontrar el problema que sí vale la pena resolver?