

Institución Educativa: José Olaya Balandra
Área: Educación para el Trabajo (EPT)
Grado: 2.º de Secundaria "E"
Docente: Gianfranco Grajeda
Título: Creación – Etapa Empatizar
Nombre del estudiante: _____
Fecha: 05/08/2026

 PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

 Hoy aprenderemos a aplicar la etapa *Empatizar* del Design Thinking, observando, escuchando y comprendiendo las necesidades de los usuarios para identificar oportunidades de mejora antes de diseñar una solución o producto.

♦ ACTIVIDAD 1 – OPCIÓN MÚLTIPLE

Instrucción: Marca la alternativa correcta.

¿Cuál es el objetivo principal de la etapa Empatizar?

- ☐ Fabricar un producto.
- ☐ Comprender las necesidades del usuario. 
- ☐ Promocionar un emprendimiento.
- ☐ Elaborar un presupuesto.

♦ ACTIVIDAD 2 – VERDADERO O FALSO

Instrucción: Selecciona Verdadero o Falso.

- ? La etapa "Empatizar" NO requiere interactuar con el usuario real. ☐ V ☐ F
- ? En la etapa "Empatizar", ya se debe empezar a diseñar una solución. ☐ V ☐ F
- ? Las entrevistas y observaciones son herramientas clave de la fase de Empatía. ☐ F

ACTIVIDAD 3 – RELACIONAR COLUMNAS

Instrucción: Une cada concepto con su definición.

Concepto

Empatizar

Entrevista

Observación

Definición

Analizar cómo actúa una persona

Hacer preguntas para obtener información

Comprender las necesidades del usuario