

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

UNIDAD DE APRENDIZAJE 3:

Promovemos emprendimientos de frutas deshidratadas

ACTIVIDAD 5: Evaluamos el prototipo de emprendimientos de frutas deshidratadas.

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	CAMANÁ		
I.E	CESAR VALLEJO 40236		
NIVEL	Secundario	SEMANA	05
CICLO	VII	DURACION	90 minutos
AREA	Educación para el Trabajo	FECHA:	30.de junio
GRADO/SECC	4TO "A" Y "B"	DOCENTE:	PROF. ROSARIO ALTAMIRANO HUAMANI

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PROPÓSITO	Los/las estudiantes evalúan los prototipos mediante la técnica “Test de usuario” para realizar las mejoras respectivas.		
COMPETENCIAS	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social		
CAPACIDADES	• Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos		
DESEMPEÑOS	• Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. Clasifica la información que recoge y analiza la relación entre inversión y beneficio, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados, e incorpora mejoras para garantizar la sostenibilidad de su proyecto en el tiempo. • Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos. Acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren sus desempeños asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a conflictos inesperados.		
EVIDENCIA	Evalúen su prototipo de productos en base a frutas deshidratadas		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ LISTA DE COTEJO	• Elabora preguntas para recoger las impresiones de los usuarios. • Aplica a los usuarios el “test de usuario”. • Trabaja cooperativamente distribuyendo roles y funciones de miembros del equipo.		
COMPETENCIAS TRANSVERSALES			
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC		✓ Personaliza entornos virtuales ✓ Gestiona información del entorno virtual. ✓ Interactúa en entornos virtuales.	

César Vallejo 40236

		✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos.
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA		✓ Define metas de aprendizaje. ✓ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. ✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.
ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Respeto por las diferencias	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
ENFOQUE INTERCULTURAL:	Respeto a la identidad cultural	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.
ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Empatía.	Estudiantes y docentes analizan los prejuicios entre géneros. Por ejemplo, que las mujeres limpian mejor, que los hombres no son sensibles, que las mujeres tienen menor capacidad que los varones para el aprendizaje de las matemáticas y ciencias, que los varones tienen menor capacidad que las mujeres para desarrollar aprendizajes en el área de Comunicación, que las mujeres son más débiles, que los varones son más irresponsables.

III. SECUENCIA DIDACTICA:

M	PROCESOS PEDAGÓGICOS	T
INICIO	• El docente mediante la acción motívate busca despertar el interés de los estudiantes rescatando los saberes previos con los que cuentan los y las estudiantes • El docente, saluda a los estudiantes y se presenta. • El o la docente y los estudiantes acuerdan normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros • Se les pregunta cómo están emocionalmente y se les recuerda realizar los hábitos deportivos, comer saludable, leer, realizar sus actividades lúdicas y sobre todo la salud mental. Para recoger los saberes previos de los y las estudiantes se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué entiendes por la fase evaluar? ¿Crees que es importante que los usuarios evalúen nuestros prototipos?	5''
DESARROLLO	• El docente en este momento del proceso pedagógico va a desarrollar la actividad de manera detallada. ✓ El docente menciona el tema: Evaluamos el prototipo de emprendimientos de frutas deshidratadas. ✓ El docente para dar inicio al desarrollo del tema hacer ver un video acerca de la fase prototipar, fuente: https://youtu.be/R6rAEWv6Nyc ✓ El docente menciona a los y las estudiantes, en que consiste la última la fase evaluar En esta etapa se realizan pruebas con los prototipos realizados previamente y se solicita a los usuarios sus opiniones y comentarios al respecto, en base al uso de los prototipos. Es una fase esencial en el Design Thinking pues ayuda a identificar errores y posibles carencias que puede tener el producto. En base a las pruebas se pueden presentar diversas mejoras sobre el producto. Al evaluar el prototipo se debe considerar lo siguiente:	30''

César Vallejo 40236

- Convocar a las personas que están comprometidas en el proceso de recolección de datos para que evalúen el prototipo.
 - Entregar el prototipo a los participantes para que interactúen y puedan dar sus opiniones sobre el producto o servicio; luego, escuchar sus opiniones, sugerencias y preguntas.
 - Elaborar un “test de usuario”.
 - Hacer un análisis para descubrir si esta solución es la más indicada para resolver las necesidades de los usuarios. Es el momento de interactuar con el prototipo.
 - Analizar los resultados, ¿a qué conclusiones se llega después de aplicar la malla receptora de información?
- ✓ El docente menciona a los y las estudiantes, aplicamos el “test de usuario”
Consiste en recoger información cualitativa con la participación de los usuarios; esto nos permitirá entender cómo y por qué los usuarios utilizan un producto o servicio.
- ✓ El docente menciona a los y las estudiantes la aplicación del “test de usuario” en cuatro pasos importantes, que son las siguientes:
- Paso 1. Determinar a las y los participantes. Debemos identificar a un mínimo de cinco usuarios con quienes vamos a resolver el “Test de usuario”. En este caso serán nuestros compañeros de otras secciones u otros grados o a nuestros familiares.
- Paso 2. Determinar el espacio y los materiales. Buscar un espacio donde vamos a mostrar nuestro prototipo a los usuarios. Además, debemos tener listos nuestros materiales (un cuaderno y lápiz para tomar nota). Es importante usar nuestra tableta para grabar la voz y las expresiones faciales de los usuarios cuando estén interactuando con el prototipo.
- Paso 3. Aplicar el test. Es momento de compartir nuestro prototipo con los usuarios. Presenta tu idea sin dar muchas explicaciones. El objetivo es dejar que los usuarios interactúen. Hay que evitar intervenir, y solo anotar nuestras observaciones. Para ello haremos uso del “test de usuario”.

Test de Usuario		Prototipo:			Fecha: / /	
		Diseñado por:	¿Qué le ha gustado?	¿Qué NO le ha gustado?	Versión:	
Entrevista	Tarea	Cumplió la tarea correctamente sí / no			Cumplió la tarea correctamente sí / no	
Usuario 4. Nombre / edad / profesión 5. ¿Cuál es tu nivel cultural? 6. ¿Qué relación tiene con la temática de nuestro prototipo?	Tarea 1 Presentan de 2 a 3 tipos de frutas deshidratadas.					
	Tarea 2 Presenta 2 a 3 cajas de zapato de adulto adaptado como deshidratador de alimentos.					
	Tarea 3 Las frutas deshidratadas tienen buen sabor, textura.					
	Tarea 4 Las frutas deshidratadas presentan cortes uniformes o son de tamaño pequeño uniformes (uvas).					
	Tarea 5 El boceto de nombre de marca de producto presenta un nombre atrayente, acompañada de colores, e imágenes referenciales.					

- Paso 4. Determinar las conclusiones. Finalmente, y después de la exposición del prototipo, debemos determinar las principales conclusiones, es decir, organizar la información recopilada para incorporar las mejoras al prototipo final.
- ✓ El docente menciona a los y las estudiantes, utilicen el formato o pueden hacer algunas modificaciones para poder hacer las preguntas a nuestros compañeros de otras secciones u otros grados o a nuestros familiares, para que nos brinden sus opiniones y sugerencias.

César Vallejo 40236

	A lo largo del desarrollo de la actividad el docente absolverá las dudas que se les haya presentado entre los estudiantes y aprovechará para realizar la retroalimentación (Es cierto que la docente puede hacer el proceso de retroalimentación en cualquier momento de necesidad o duda de un estudiante; pero en esta parte se podrá aclarar aquello que tal vez no haya sido bien interpretada para evitar ambigüedades).	
CIE RRE	✓ El docente menciona que desarrollan los retos pueden ser trabajados de manera individual o grupal (trabajo colaborativo); para lo cual el docente menciona el reto: <i>Evalúen su prototipo de productos en base a frutas deshidratadas</i> ✓ El docente indica los criterios con los que serán evaluados sus retos: • <i>Elabora preguntas para recoger las impresiones de los usuarios.</i> • <i>Aplica a los usuarios el "test de usuario".</i> • <i>Trabaja cooperativamente distribuyendo roles y funciones de miembros del equipo.</i> ✓ El docente menciona que en la medida de lo posible los retos puedan ser realizados usando los aplicativos de la tableta. ✓ El docente menciona pueden realizar los retos también en un papelote, para lo cual deben apoyarse con: • Plumones gruesos, cinta masking tape, lapiceros • Cuaderno de trabajo, libros, periódicos y revistas de consulta impresos o en versión digital, que el docente les haya pasado o que hayan conseguido en por iniciativa propia. • El docente finaliza la sesión solicitando respondan el cuadro de autoevaluación donde manifestaran sus logros durante la sesión de aprendizaje (Lo logré, Estoy en proceso, Necesito mejorar) en base a los criterios de evaluación planteados en nuestra actividad con la finalidad de lograr el RETO de la actividad. • El docente también menciona respondan las preguntas Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Por qué es importante lo aprendido? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿Qué más necesito aprender para mejorar? El docente da por concluida la sesión y los anima a los estudiantes seguir adelante. Les recuerda Las recomendaciones de los protocolos de bioseguridad del cuidado y prevención contra el COVID-19 en la Institución Educativa y en sus hogares.	10''

V. RECURSOS A UTILIZAR

PARA EL DOCENTE:	
MEDIOS	MATERIALES
• Proyector • Laptop • Parlantes	• Manuales de Emprendimiento • Emprendimiento- Santillana • Internet
PARA EL ESTUDIANTE:	
MEDIOS	MATERIALES
• Tablet • Celulares	• Fichas de trabajo. • Infografías, Videos



Lic. Gina Mercedes Valderrama Salazar
DIRECCIÓN
UGEL CAMANA
DIRECTORA

Camaná, 30 de junio del 2026
Prof. Rosario Altamirano Huamani
Prof. EPT. Rosario Altamirano Huamani

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05- 2026



Ing. Jesús Alberto Uave Umasi
SUB DIRECTOR
DNI: 30423580



ADRIAN CUNO CHUNGA
COORDINADOR DE CIENCIAS