

SECUNDARIA CON FORMACIÓN TÉCNICA
MÓDULOS FORMATIVOS DE LA ESPECIALIDAD
DE DISEÑO INDUSTRIAL

ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
PRIMER GRADO AL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA

2023

ITINERARIO FORMATIVO: ESPECIALIDAD DE DISEÑO INDUSTRIAL

Módulos Formativos	Proyectos de emprendimiento	1er Grado	2do Grado	3ro Grado	4to Grado	5to Grado
Rotulación en el dibujo técnico lineal/Diseño digital básico en 2D LibreCad	Ejemplo P1: Elaboramos carteles publicitarios	8 horas x 19 Semanas				
	Ejemplo P2: Diseñamos Objetos en 2D	8 horas x 20 Semanas				
Aplicar procedimientos geométricos y proyecciones en el desarrollo de dibujos técnicos / Realizar dibujos y planos digitales de objetos variados Qcad	Ejemplo P1: Realizamos dibujos geométricos a escalas		8 horas x 19 Semanas			
	Ejemplo P2: Realizamos proyecciones ortogonales y dibujos geométricos digitales en 2D.		8 horas x 20 Semanas			
Aplicar procedimientos geométricos y proyecciones en el desarrollo de dibujos técnicos / Realizar dibujos y planos digitales de objetos variados TinkerCad Diseños 3D	Ejemplo P1: Dibujamos triángulos, polígonos circunscritos, elipses y ovoides			8 horas x 19 Semanas		
	Ejemplo P2: Diseñamos digitalmente croquis y planos de objetos.			8 horas x 20 Semanas		
Aplicar procedimientos geométricos y proyecciones en el desarrollo de dibujos técnicos / Realizar dibujos y planos digitales de objetos variados TinkerCad, Codeblocks	Ejemplo P1: Dibujamos planos de objetos aplicando las normas técnicas en 2D				8 horas x 19 Semanas	
	Ejemplo P2: Dibujamos planos y objetos digitalmente				8 horas x 20 Semanas	
Aplicar procedimientos geométricos y proyecciones en el desarrollo de dibujos técnicos / Realizar dibujos y planos digitales de objetos variados FreeCad	Ejemplo P1: Dibujamos representaciones de cortes y secciones en objetos y superficies					8 horas x 19 Semanas
	Ejemplo P2: Realizamos la digitalización y exportación de dibujos geométricos de objetos					8 horas x 20 Semanas
Total, de horas en la Educación Secundaria: 1560 horas		312 horas	312 horas	312 horas	312 horas	312 horas

PRIMER GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDACTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ELABORAMOS CARTELES PUBLICITARIOS						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas	Aplicar características del rotulado inclinado y vertical y realizar trazos de pautas para rotular.	Aplicar las características del rotulado inclinado y vertical, teniendo en cuenta las normas técnicas	Rotulado inclinado Rotulado vertical	Dibujamos rotulados inclinados y verticales	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los roles de los equipos de cinco (05) estudiantes como máximo por equipo	<ul style="list-style-type: none"> Mapa conceptual con canva de los roles de cada integrante en el equipo. Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt 	Nos organizamos en equipos estableciendo los roles de cada integrante y elaboramos un mapa conceptual con canva de los roles Y elaboramos un diagrama de Gantt con las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Realizar trazos de pautas para rotular	Realizar trazos de pautas para rotular de acuerdo a las normas técnicas	Trazos de pautas para rotular dibujados	Dibujamos trazos para rotular	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p>	<p>Organizar los equipos, promoviendo que los equipos seleccionen el nombre, el mantra del equipo, el nombre de un emprendedor local que los represente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del Equipo Mantra del equipo Nombre de un emprendedor local que han escogido como personaje a imitar y descripción en 5 líneas máximo por qué escogieron a dicho personaje. Letra de la canción que los representa como equipo emprendedor 	<p>Establecemos el nombre del equipo y el mantra del equipo y un personaje emprendedor local para cada equipo. Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos</p>	<p>S2 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
	<p>Aplicar la proporción de mayúsculas y minúsculas normalizadas por ASA, DIN, UNE</p>	<p>Aplicar la proporción de mayúsculas y minúsculas normalizadas por las normas técnicas ASA, DIN, UNE de acuerdo a las normas técnicas establecidas</p>	<p>Dibujos con proporción de mayúsculas y minúsculas ASA, Dibujos con proporción de mayúsculas y minúsculas DIN</p>	<p>Dibujamos Aplicando la proporción de mayúsculas y minúsculas normalizadas por ASA y DIN.</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés</p>	<p>Descubrir sus campos de interés del equipo</p>	<p>Listado de sus puntos fuertes y de sus debilidades</p>	<p>Descubrimos en que somos buenos y que campo vocacional nos gusta</p>	<p>S3 UD1/1 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Aplicar la relación de altos y anchos de las letras</p>	<p>Aplicar la relación de altos y anchos de las letras de acuerdo a normas técnicas vigentes</p>	<p>Dibujos con relación de altos de las letras</p>	<p>Dibujamos aplicando la relación de altos de las letras</p>	<p>S4 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas sobre carteles publicitarios y redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y esté redactada con la técnica HMV, que sea retador pero alcanzable	<ul style="list-style-type: none"> Situación problemática descrita. Reto o desafío redactado con la técnica HMV que da lugar a varias alternativas de solución y sea desafiante pero alcanzable 	Observamos y describimos una situación problemática en el campo de las Diseño industrial Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW, nuestro reto debe ser desafiante pero alcanzable, debe dar lugar a variadas alternativas de solución	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Aplicar la relación de altos y anchos de las letras	Aplicar la relación de altos y anchos de las letras de acuerdo a normas técnicas vigentes	Dibujos con relación de anchos de las letras	Dibujamos aplicando la relación de anchos de las letras	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado. Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la 	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			entrevista cualitativa del Design Thinking	Design Thinking y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas		
	Aplicar la proporción de números y fracciones.	Aplicar la proporción de números y fracciones de acuerdo a normas técnicas establecidas	Dibujos con proporción de números y fracciones realizados	Dibujamos aplicando la proporción de números y fracciones	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información mediante la técnica de observación encubierta	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta "la mosca en la pared"	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación encubierta y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Rótulos con calidad de trazos y tipos de letras.	Aplicar trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas.	Realizar trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con trazos básicos para conformar letras verticales e inclinadas,	Dibujamos aplicando trazos básicos para la conformación de letras verticales e inclinadas	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.	Evaluar los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento	Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera	Analizamos nuestros avances con el diagrama de Gantt que elaboramos en la primera semana	S7 UD1/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
	Aplicar dirección de trazos	Aplicar dirección de trazos en relación a las normas técnicas vigentes	Dibujos con trazos con dirección realizados.	Dibujamos Aplicando dirección de trazos.	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío</p>	<ul style="list-style-type: none"> Listado de necesidades frecuentes obtenidas por medio de la técnica de la entrevista Listado de necesidades frecuentes obtenida por la técnica de observación “la mosca en la pared”. 	<p>Aplicamos la técnica “Saturar y agrupar” para organizar la información recogida en la entrevista y en la observación</p>	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Emplear diferentes tipos de lápiz según el requerimiento técnico</p>	<p>Realizar diferentes tipos de lápiz según el requerimiento técnico</p>	<p>Trazos realizados con distintos tipos de lápices</p>	<p>Empleamos diferentes tipos de lápiz en el diseño de trazos</p>	<p>S9 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nuevo reto definido con la técnica del Punto de vista (POV) Nuevo reto redactado con la técnica de HMW 	<p>Aplicamos la técnica del POV para definir el reto que será nuestro “Foco creativo” y lo redactamos aplicando la técnica HMW</p>	<p>S9 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ELABORAMOS CARTELES PUBLICITARIOS

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Rótulos con calidad de trazos y tipos de letras	Aplicar norma técnica vigente de alfabeto latino, números y signos.	Realizar la aplicación de la norma técnica vigente de alfabeto latino, números y signos.	Dibujos con norma técnica vigente del alfabeto latino, números y signos	Dibujamos aplicando la normativa vigente del alfabeto latino, números y signos.	S1 UD2/1 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar Norma Técnica vigente relacionada al espacio para dibujo y texto, cuadros de rotulación en formato dibujo.	Realizar la aplicación de la normativa vigente relacionada al espacio para dibujo y texto, cuadros de rotulación en formato dibujo.	Dibujos aplicando la normativa vigente relacionada al espacio para dibujo y texto, cuadros.	Dibujamos aplicando. Norma Técnica vigente relacionada al espacio para dibujo y texto, cuadros.	S1 UD2/2 (02 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Generar varias alternativas de solución al reto o desafío y selecciona una de ellas	Alternativa de solución seleccionada.	Aplicamos la técnica de Da Vinci u otro y seleccionamos la alternativa de solución	S1 UD2/3 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Aplicar Norma vigente relacionados a los espacios de información	Realizar la aplicación de la normativa vigente relacionados a los espacios de información	Dibujos con norma vigente relacionados a los espacios de información en los	Dibujamos aplicando normas vigentes relacionados a los espacios de	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	en los cajetines y encabezados	en los cajetines y encabezados	cajetines y encabezados.	información en los cajetines y encabezados.		
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo final que incorpora sugerencias a partir de la coocreación con otras personas	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipo inicial (Diagrama de flechas) • Prototipo final (Bocetos de carteles publicitarios) 	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y elaboramos bocetos de carteles publicitarios como prototipo para evaluar con las personas.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Rótulos y carteles con diferentes técnicas de presentación y acabado final.	Evaluar el efecto visual del rotulado	Realiza la evaluación del efecto visual del rotulado de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con visualización del rotulado	Dibujamos objetos con visualización del rotulado	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Evaluar el prototipo y realizar mejoras finales con expertos	Prototipo final mejorado, con una descripción de la mejora en 3 líneas como máximo	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final de los bocetos de carteles publicitarios elaborados	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	Aplicar Espaciado entre letras.	Realizar espaciado entre letras de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con espaciado de letras realizado	Dibujamos aplicando espaciado entre letras	S4 UD2/1 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar espaciado entre palabras	Realizar espaciado entre palabras de acuerdo a las normas vigentes	Dibujos con espaciado entre palabras realizados	Dibujamos aplicando espaciado entre palabras	S4 UD2/2 (02 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en cada bloque	Establecemos las hipótesis para cada bloque del lienzo Lean Canvas	S4 UD2/3 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Establecer la relación entre espacio disponible y tamaño de letras	Establecer la relación entre espacio disponible y tamaño de letras de acuerdo a las normas vigentes	Relación establecida entre espacio disponible y tamaño de letras.	Establecemos la relación entre espacio disponible y tamaño de letras.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S5 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Aplicar el centrado horizontal	Realizar el centrado horizontal de acuerdo a las normas vigentes	Dibujos elaborados con centrado horizontal.	Dibujamos aplicando el centrado horizontal	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar las actividades de elaboración del producto o servicio en un diagrama Gantt	Diagrama de Gantt de las actividades de elaboración del producto o servicio	Planificamos la elaboración del producto	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el centrado vertical	Realizar el centrado vertical de acuerdo a las normas vigentes	Dibujos realizados con centrado vertical	Dibujamos aplicando el centrado vertical.	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	Planificamos la captación de clientes y lo ejecutamos	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar la distribución vertical de varios rótulos	Ejecutar la distribución vertical de varios rótulos considerando las normas vigentes	Dibujos con distribución vertical en varios rótulos.	Dibujamos aplicando la distribución vertical de varios rótulos	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con	Planificamos la retención de clientes y lo ejecutamos	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.		tarjetas de saludo por cumpleaños, mensajes de saludo por WhatsApp u otros			
	Aplicar la variación de tamaños en varios rótulos en una misma lámina (portadas).	Realizar la variación de tamaños en varios rótulos en una misma lámina (portadas) de acuerdo a normativa vigente.	Dibujos que aplican variación de tamaños de varios rótulos.	Dibujamos aplicando la variación de tamaños en varios rótulos en portadas	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	Planificamos lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y lo ejecutamos	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar distintas formas de resaltar el título principal de una portada	Realizar distintas formas de resaltar el título principal de una portada	Dibujos elaborados con distintas formas de resaltado de título de portada.	Dibujamos aplicando distintas formas de resaltar el título de una portada.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.	Formular herramientas de evaluación para evaluar el impacto del proyecto en lo personal y en la comunidad en los aspectos social, ambiental y económico	<ul style="list-style-type: none"> Herramienta de evaluación aplicada Listado de lecciones aprendidas 	Evaluamos nuestro proyecto de acuerdo a lo que ha impactado en nosotros y en nuestra comunidad y que lecciones aprendimos	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2
DISEÑAMOS OBJETOS EN 2D**

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa dibujos y planos de objetos aplicando técnicas normalizadas de construcción aplicando paquetes de diseño digital	Realizar la instalación del software recomendado para ejecutar diseños variados	Realizar la descarga e instalación del software LibreCad y otros	LibreCad instalado	Descargamos, instalamos y configuramos LibreCad	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los roles de los equipos de cinco (05) estudiantes como máximo por equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual con canva de los roles de cada integrante en el equipo. • Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt 	Nos organizamos en equipos estableciendo los roles de cada integrante y elaboramos un mapa conceptual con canva de los roles Y elaboramos un diagrama de Gantt con las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Reconocer la interfaz del software para diseño	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la exploración de la interfaz	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de la interfaz: <ul style="list-style-type: none"> • Menú • Barras de herramientas • Muelles • Barra de estado • Ventana de dibujo 	Exploramos la Interfaz de usuario	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p>	<p>Organizar los equipos, promoviendo que los equipos seleccionen el nombre, el mantra del equipo, el nombre de un emprendedor local que los represente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nombre del Equipo Mantra del equipo Nombre de un emprendedor local que han escogido como personaje a imitar y descripción en 5 líneas máximo por qué escogieron a dicho personaje. Letra de la canción que los representa como equipo emprendedor 	<p>Establecemos el nombre del equipo y el mantra del equipo y un personaje emprendedor local para cada equipo. Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos</p>	<p>S2 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
	<p>Las partes como coordenadas, próxima acción y otros con las funcionalidades que se pueden observar de en la barra de estado del software</p>	<p>Identificar las partes del software mediante la exploración de sus funcionalidades de acuerdo a los requerimientos</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de las secciones de la Barra de estado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Coordenadas Próxima acción Seleccionado Capa actual Red 	<p>Exploramos la barra de estado la Barra de estado</p>	<p>S3 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés</p>	<p>Descubrir sus campos de interés del equipo</p>	<p>Listado de sus puntos fuertes y de sus debilidades</p>	<p>Descubrimos en que somos buenos y que campo vocacional nos gusta</p>	<p>S3 UD3/1 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Las configuraciones del diseño como menús, barra de herramientas, personalización y otros</p>	<p>Ejecutar la configuración del diseño mediante la utilización de la barra de</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la configuración del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menús 	<p>Exploramos la Configuración del Diseño</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

		herramientas, hojas de estilo y otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Barras de herramientas • Docks Widgets • Hojas de estilo • Personalización 			
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas sobre diseño de objetos en 2D y redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y esté redactada con la técnica HMV, que sea retador pero alcanzable	<ul style="list-style-type: none"> • Situación problemática descrita. • Reto o desafío redactado con la técnica HMV que da lugar a varias alternativas de solución y sea desafiante pero alcanzable 	Observamos y describimos una situación problemática en el campo de las Diseño industrial Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW, nuestro reto debe ser desafiante pero alcanzable, debe dar lugar a variadas alternativas de solución	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Reconocer las categorías de las preferencias de aplicación como vistas, idioma y colores gráficos	Ejecutar acciones relacionadas con la utilización de las categorías de las preferencias de acuerdo al software empleando según necesidad	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de las categorías de las preferencias de aplicación: Vista gráfica Idioma Colores gráficos	Exploramos las preferencias de la aplicación	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	<ul style="list-style-type: none"> • Organizador "Lo que quiero saber más sobre el reto inicial" con información recogida • Registro de información de las necesidades de las 	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto Ejercitamos entre nosotros la técnica de	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	resolverlos desde su campo de interés	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking	la entrevista cualitativa del Design Thinking y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas		
	Reconoce la digitalización de camino en base a traducción y patrones de sombreado y otros.	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de camino.	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Camino: <ul style="list-style-type: none"> • Traducciones • Patrones de sombreado, fuentes, bibliotecas de piezas • Plantilla • Archivo de variables 	Exploramos las rutas del directorio a recursos adicionales: Camino	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información mediante la técnica de observación encubierta	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta “la mosca en la pared”	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación encubierta y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Reconoce los valores predeterminados de dibujo en relación al software	Realizar acciones utilizando los valores predeterminados de acuerdo a la normativa vigente y disponibilidad del software	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de los valores predeterminados: <ul style="list-style-type: none"> • Valores predeterminados de dibujo • Valores predeterminados del programa 	Exploramos los valores predeterminados	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.	Evaluar los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento	Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera	Analizamos nuestros avances con el diagrama de Gantt que elaboramos en la primera semana	S7 UD3/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
	Reconoce y ejecuta trabajos realizando borrado de configuración	Realizar dibujos que permita realizar el borrado de configuración	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de borrar Configuración: <ul style="list-style-type: none"> • Diseño • Todo 	Realizar acciones con la herramienta borrar configuración	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de necesidades frecuentes obtenidas por medio de la técnica de la entrevista • Listado de necesidades frecuentes obtenida por la técnica de observación “la mosca en la pared”. 	Aplicamos la técnica “Saturar y agrupar” para organizar la información recogida en la entrevista y en la observación	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Ejecuta acciones que permita iniciar la puesta en marcha de los diseños que realiza	Realiza acciones de puesta en marcha de los objetos diseñados de acuerdo a lo que requiere el programa	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de puesta en marcha: <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar pantalla de carga • Comience en modo de pestaña • Comenzar con la ventana principal maximizada 	Ejecutando la puesta en marcha	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			<ul style="list-style-type: none"> Habilite los widgets de CAD Habilite las barras de herramientas CAD 			
Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío	<ul style="list-style-type: none"> Nuevo reto definido con la técnica del Punto de vista (POV) Nuevo reto redactado con la técnica de HMW 	Aplicamos la técnica del POV para definir el reto que será nuestro "Foco creativo" y lo redactamos aplicando la técnica HMW	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	
Reconoce proyecciones ortogonales, dibujos en 2D y proyecciones isométricas, dibujos en 2.5D	Realizar proyecciones ortogonales, dibujos en 2D y proyecciones isométricas, dibujos en 2.5D utilizando software	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	Exploramos las perspectivas de dibujo de LibreCad: Proyecciones ortogonales e isométricas.	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental	Generar varias alternativas de solución al reto o desafío y selecciona una de ellas	Alternativa de solución seleccionada.	Aplicamos la técnica de Da Vinci u otro y seleccionamos la alternativa de solución	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	

	y social, y de su resultado económico.					
--	--	--	--	--	--	--

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDACTICA 4: EJECUCIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 DISEÑAMOS OBJETOS EN 2D

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa dibujos y planos de objetos aplicando técnicas normalizadas de construcción aplicando paquetes de diseño digital	Reconoce Menú principal	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza Menú principal	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Menú principal: <ul style="list-style-type: none"> • Archivo • Opciones • Editar • Vista • Complementos • Widgets • Dibujos 	Exploramos el Menú principal: Archivo, Opciones Editar Vista Complementos Widgets Dibujos	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética,	Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo final que incorpora sugerencias a partir de la coocreacion con otras personas	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipo inicial (Diagrama de flechas) • Prototipo final (Capturas de pantalla de objetos diseñados en 2D) 	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y diseñamos objetos en 2D como prototipo para	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	ambiental y social, y de su resultado económico.			evaluar con las personas.		
	Reconoce Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Dibujamos dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4 (Practica 1)	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Evaluar el prototipo y realizar mejoras finales con expertos	Prototipo final mejorado, con una descripción de la mejora en 3 líneas como máximo	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final de los objetos diseñados en 2D.	S2 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Continúa reconociendo Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Continúa Ejecutando las capturas de pantalla mientras realiza Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Dibujo de dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	Continuamos dibujando dos cuadrados de 7 x 7 cm y de 20 x 20 cm, y un rectángulo de 12 x 7 cm de forma que al previsualizarlos quepan en un folio A4	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Plantear las hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en los cuatro (04) primeros bloques</p>	<p>Establecemos las hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del lienzo Lean Canvas</p>	<p>S3 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Reconoce de Los dibujos de la Practica 2</p>	<p>Ejecuta las capturas de Los dibujos de la Practica 2</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Los dibujos de la Practica 2</p>	<p>Dibujamos un rectángulo de 5 x 9 cm y colocamos en la parte superior un triángulo equilátero (a modo de casa) de lado 5 cm. Trazamos las bisectrices de los tres ángulos con una longitud que permita conocer el centro del triángulo. (Practica 2)</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su</p>	<p>Plantear las hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en los cinco (05) últimos bloques</p>	<p>Establecemos las hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del lienzo Lean Canvas</p>	<p>S4 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.					
	Continúa Reconociendo dibujos de la Practica 2	Continúa ejecutando las capturas de Los dibujos de la Practica 2	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Los dibujos de la Practica 2	Continuamos Dibujando un rectángulo de 5 x 9 cm y colocamos en la parte superior un triángulo equilátero (a modo de casa) de lado 5 cm. Trazamos las bisectrices de los tres ángulos con una longitud que permita conocer el centro del triángulo.	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S5 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconoce dibujos de la jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	Ejecuta las capturas de Los dibujos de la jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital del dibujo de: jaula, a modo de caja, utilizando únicamente	Dibujamos una jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			puntos que se encuentren en la rejilla.			
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar las actividades de elaboración del producto o servicio en un diagrama Gantt	Diagrama de Gantt de las actividades de elaboración del producto o servicio	Planificamos la elaboración del producto	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Continúa Reconociendo dibujos de la jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	Continúa Ejecutando las capturas de Los dibujos de la jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital del dibujo de: jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	Continuamos dibujando una jaula, a modo de caja, utilizando únicamente puntos que se encuentren en la rejilla.	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	Planificamos la captación de clientes y lo ejecutamos	S7 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Reconoce Dibujos de la Practica 1 acotados	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza Dibujos de la Practica 1 acotados	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Dibujos de la Practica 1 acotados	Acotamos los dibujos de la Practica 1	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños, mensajes de saludo por WhatsApp u otros	Planificamos la retención de clientes y lo ejecutamos	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconoce Dibujos de la Practica 2 acotados	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza Dibujos de la Practica 2 acotados	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Dibujos de la Practica 2 acotados	Acotamos los dibujos de la Practica 2	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	Plan de lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	Planificamos lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y lo ejecutamos	S9 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Continuamos Reconociendo Dibujos de la Practica 2 acotados	Continúa Ejecutando las capturas de pantalla mientras realiza Dibujos de la Practica 2 acotados	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Dibujos de la Practica 2 acotados	Continuamos Acotando los dibujos de la Practica 2	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.	Formular herramientas de evaluación para evaluar el impacto del proyecto en lo personal y en la comunidad en los aspectos social, ambiental y económico	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de evaluación aplicada • Listado de lecciones aprendidas 	Evaluamos nuestro proyecto de acuerdo a lo que ha impactado en nosotros y en nuestra comunidad y que lecciones aprendimos	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

SEGUNDO GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDACTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 REALIZAMOS DIBUJOS GEOMÉTRICOS A ESCALAS						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Diferentes tipos de objetos y elementos de dibujo, aplicando las diferentes escalas.	Aplicar la norma vigente de escalas	Realizar dibujos aplicando la norma vigente de escalas.	Dibujos con norma vigente de escalas.	Dibujamos aplicando la Norma vigente de escalas.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los puestos de dirección del equipo emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Infografía con canva del organigrama de los puestos de dirección que asume cada integrante • Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt 	<p>Nos organizamos, nombrando responsables de gerente general, gerente de producción, gerente de comercialización, gerente de finanzas, de logística</p> <p>Y elaboramos un diagrama de Gantt para las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas</p>	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	Aplicar la escala en el diseño	Aplicar la escala en el diseño de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con escala en el diseño.	Dibujamos aplicando la escala en el diseño	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un emprendedor local que los represente.	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre del Equipo • Mantra del equipo • Cualidades del personaje que los representa • Canción emprendedora 	Organizamos al equipo con su nombre, mantra y nombre del personaje local que será el modelo de emprendedor para el equipo. Entrevista a un emprendedor local que han escogido como personaje a imitar y describiremos luego sus cualidades y destacar porque lo consideran perseverante o no. Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos en el día del padre	S2 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Aplicar escala natural	Aplicar el tipo de escala natural de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con tipo de escala natural.	Dibujamos Aplicando el tipo de escala natural.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de	Esforzar, perseverar, intentarlo de nuevo	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción breve de un deportista perseverante 	Conociendo deportistas perseverantes y	S3 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.		<ul style="list-style-type: none"> • 2 frases sobre perseverancia en una infografía con canva 	frases de perseverancia		
Aplicar escalas de ampliación	Aplicar escalas de ampliación de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con escalas de ampliación.	Dibujamos Aplicando escalas de ampliación.	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	<p>Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas sobre dibujos geométricos realizados a escalas.</p> <p>Redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Situación problemática • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW 	<p>Describimos una situación problemática de nuestro interés en el campo de las Diseño industrial</p> <p>Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW</p>	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	
Aplicar escalas de reducción.	Aplicar escalas de reducción de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con escalas de reducción	Dibujamos aplicando escalas de reducción.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	<p>Describir la fase Empatizar del Design Thinking</p> <p>Visualizar todas las personas posibles que puedan tener interés según su implicación/relevancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva <p>Mapa mental (stakeholders maps), representado mediante</p>	<p>Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar,</p>	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	

		directa e indirecta sobre nuestro reto.	plantillas del portal canva	involucrarse, escuchar y mirar Elaboramos un mapa mental de las personas que puedan tener interés en darnos información sobre el reto inicial que nos hemos planteado.		
	Aplicar escalas gráficas	Aplicar escalas gráficas de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con escalas graficas	Dibujamos aplicando escalas graficas	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	Organizador "Lo que quiero saber más sobre el reto inicial" con información recogida de fuentes secundarias	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber mas	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Interpretar el significado de los elementos técnicos que intervienen en el dibujo geométrico.	Aplica Norma técnica vigente de especificación geométrica de productos.	Aplicar la norma técnica vigente en la especificación geométrica de productos.	Dibujos con normas técnicas vigente de especificación geométrica de productos.	Dibujamos aplicando Norma técnica vigente de especificación geométrica de productos.	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking, tratemos en todo momento de “cazar historias”, para lo cual emplearemos preguntas muy abiertas y del tipo: ¿Cómo lo haces...?, ¿Cuéntame tu última...? ¿Por qué? y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas para entrevistarlas de acuerdo a nuestro reto inicial	S7 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Representa: Punto, recta, plano, círculo, circunferencia, sector circular, cuerda, secante, tangente, radio, diámetro, sagita, perpendicular, mediatriz, paralela,	Representa: Punto, recta, plano, círculo, circunferencia, sector circular, cuerda, secante, tangente, radio, diámetro, sagita, perpendicular, mediatriz, paralela,	Dibujos representativos de Punto, recta, plano, círculo, circunferencia, sector circular, cuerda, secante, tangente, radio, diámetro, sagita, perpendicular, mediatriz, paralela	Dibujamos representando Punto, recta, plano, círculo, circunferencia, sector circular, cuerda, secante, tangente, radio, diámetro, sagita, perpendicular, mediatriz, paralela	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas	Recoger información mediante la técnica de	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	observación encubierta "La mosca en la pared"	la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared"	encubierta "La mosca en la pared" y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas		
	Representa ovalo, ovoide, elipse, hipérbola, parábola, curvas cicloides, espiral, ángulo, bisectriz, polígono, hélice	Representa ovalo, ovoide, elipse, hipérbola, parábola, curvas cicloides, espiral, ángulo, bisectriz, polígono, hélice	Dibujos representativos de ovalo, ovoide, elipse, hipérbola, parábola, curvas cicloides, espiral, ángulo, bisectriz, polígono, hélice	Dibujamos Representando: ovalo, ovoide, elipse, hipérbola, parábola, curvas cicloides, espiral, ángulo, bisectriz, polígono, hélice.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.	Evaluar los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento	Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera	Analizamos nuestros avances con el diagrama de Gantt que elaboramos en la primera semana	S9 UD1/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 REALIZAMOS DIBUJOS GEOMÉTRICOS A ESCALAS

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Seleccionar los instrumentos de dibujo, apropiados en el trazo de elementos geométricos.	Definir los tipos de líneas: Construcción. Contorno a emplear	Definir los tipos de líneas: Construcción. Contorno a emplear	Dibujos con definición de tipos de líneas: Construcción, contorno a emplear.	Dibujamos definiendo los tipos de líneas: Construcción. Contorno a emplear.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Describir la fase Definir del Design Thinking, aplicar la técnica “Agrupar y Saturar” y definir el nuevo reto o desafío aplicando la técnica del “Punto de Vista” o “POV”	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva • Necesidades más frecuentes encontradas con la técnica “Saturar y Agrupar” • Reto o desafío definido con la técnica del POV 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Procesar la información recogida, sintetizar, transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver</p> <p>Es preciso determinar bien el desafío basado en lo aprendido de las personas en la etapa de Empatizar, Empleamos la técnica de “Saturar y agrupar” para organizar la información.</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				Nuevo Reto definido aplicando la técnica del POV		
	Seleccionar el instrumento que se emplea para cada línea	Seleccionar el instrumento que se emplea para cada línea	Dibujos seleccionando instrumento empleado para cada línea	Dibujamos seleccionando el instrumento que se emplea para cada línea.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Aplicar técnicas de creatividad que faciliten encontrar por lo menos tres alternativas de solución al problema	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	Aplicamos la técnica de creatividad SCAMPER u otro, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo. Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Aplicar Normas técnicas (vigentes) que regulan los tipos de líneas	Aplicar Normas técnicas (vigentes) que regulan los tipos de líneas	Dibujos con norma técnica (vigente) que regule el tipo de línea.	Dibujamos aplicando Normas técnicas (vigentes) que regulan los tipos de líneas.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo para evaluar con las personas que incorpora sugerencias a partir de la coocreacion con otras personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipo inicial (Diagrama de flechas) • Prototipo final (Bocetos de dibujos geométricos realizados a escalas.) 	<p>Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial y realizamos dibujos geométricos a escalas como prototipo final.</p>	<p>S3 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>Aplicar convenciones básicas para líneas</p>	<p>Aplicar convenciones básicas para líneas</p>	<p>Dibujos con convenciones básicas para línea guía de referencia</p>	<p>Dibujamos aplicando convenciones básicas para líneas.</p>	<p>S4 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Evaluar el prototipo y realizar las mejoras finales con expertos</p>	<p>Prototipo final mejorado, con una descripción escrita de las mejoras en máximo 3 líneas</p>	<p>Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final de los dibujos geométricos realizados a escalas.</p>	<p>S4 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	Aplicar convenciones básicas y aplicaciones para líneas guía y líneas de referencia	Aplicar convenciones básicas y aplicaciones para líneas guía y líneas de referencia	línea guía y de referencia.	Dibujamos aplicando convenciones básicas y aplicaciones para líneas guía de referencia	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Plantear hipótesis para cada bloque del lienzo del modelo de negocios del proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en cada bloque	Establecemos las hipótesis para cada bloque del lienzo Lean Canvas	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Aplicar líneas en dibujos de construcción	Aplicar líneas en dibujos de construcción	Dibujos con líneas de dibujo de construcción.	Dibujamos aplicando líneas en dibujos de construcción.	S6 UD2/1	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.					
	Aplicar líneas en dibujos de mecánica	Aplicar líneas en dibujos de mecánica	Dibujos con líneas de dibujo de mecánica.	Dibujamos aplicando líneas en dibujos de mecánica	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar procedimiento para trazar perpendiculares: Desde un punto de la misma recta. Desde un punto exterior a la recta. Pasando por el centro de la recta (mediatriz). Pasando por un extremo de la recta	Aplicar procedimiento para trazar perpendiculares: Desde un punto de la misma recta. Desde un punto exterior a la recta. Pasando por el centro de la recta (mediatriz). Pasando por un extremo de la recta	Dibujos con procedimientos para trazar perpendiculares desde puntos diferentes.	Dibujamos Aplicando procedimiento para trazar perpendiculares: Desde un punto de la misma recta. Desde un punto exterior a la recta. Pasando por el centro de la recta (mediatriz). Pasando por un extremo de la recta	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.		mensajes de saludo por WhatsApp	mensajes de saludo por WhatsApp		
	Aplicar procedimientos para trazar paralelas: A cualquier medida, a una distancia Predeterminada. División de un ángulo en dos ángulos iguales (bisectriz).	Realizar procedimientos para trazar paralelas: A cualquier medida, a una distancia Predeterminada. División de un ángulo en dos ángulos iguales (bisectriz).	Dibujos con procedimientos para trazar paralelas: A cualquier medida y Angulo.	Dibujamos aplicando procedimientos para trazar paralelas y realizamos división de un ángulo en dos ángulos iguales (bisectriz).	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan para lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	Ejecutamos un plan para lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar procedimientos de División de un ángulo recto en partes iguales (2, 4, 8, 3 y 6). Suma gráfica de	Aplicar procedimientos de División de un ángulo recto en partes iguales (2, 4, 8, 3 y 6). Suma gráfica de	Dibujos con procedimientos de división de un ángulo recto en partes iguales.	Dibujamos aplicando procedimientos de División de un ángulo recto en partes iguales	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	ángulos. Bisectriz de un ángulo del que no se conoce su vértice.	ángulos. Bisectriz de un ángulo del que no se conoce su vértice.				
	Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado, para incorporar mejoras al proyecto.	Evaluar el proyecto, como influye positivamente en el aspecto social al estudiante y su comunidad, como influye en el aspecto ambiental y en el aspecto económico para el estudiante y su familia.	<ul style="list-style-type: none"> Indicador social para el estudiante y las personas de su contexto Indicador ambiental para el contexto Indicador económico para el estudiante y su familia	Evalúamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores en un instrumento como puede ser una lista de cotejo.	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS PROYECCIONES ORTOGONALES Y DIBUJOS GEOMÉTRICOS DIGITALES EN 2D.						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de objetos, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas con software de diseño digital	Realizar la instalación del software recomendado para ejecutar diseños variados	Realizar la descarga e instalación del software QCad instalado	QCad instalado	Descargamos instalamos y configuramos QCad	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando	Organizar los puestos de dirección del equipo emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> Infografía con canva del organigrama de los 	Nos organizamos, nombrando responsables de gerente	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente

	<p>cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p>		<p>puestos de dirección que asume cada integrante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt 	<p>general, gerente de producción, gerente de comercialización, gerente de finanzas, de logística</p> <p>Y elaboramos un diagrama de Gantt para las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas</p>		<p>para lograr objetivos y metas</p>
<p>Reconocer la ventana principal del software para diseño</p>	<p>Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la exploración de la ventana principal</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de la ventana principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barra de menús • Barra de Herramientas • Barra de dibujo • Barra de estado • Ventanas de capas y librerías • Zona de trabajo <p>Configuración inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preferencias de la aplicación • Preferencias del dibujo actual 	<p>Exploramos la ventana principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barra de menús • Barra de Herramientas • Barra de dibujo • Barra de estado • Ventanas de capas y librerías • Zona de trabajo <p>Y realizamos la configuración inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preferencias de la aplicación • Preferencias del dibujo actual 	<p>S2 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>	
<p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de</p>	<p>Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre del Equipo • Mantra del equipo • Cualidades del personaje que los representa 	<p>Organizamos al equipo con su nombre, mantra y nombre del personaje local que será el modelo</p>	<p>S2 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>	

	<p>vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p>	<p>emprendedor local que los represente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción emprendedora 	<p>de emprendedor para el equipo. Entrevista a un emprendedor local que han escogido como personaje a imitar y describiremos luego sus cualidades y destacar porque lo consideran perseverante o no. Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos en el día del padre</p>		
	<p>Reconoce la exploración de las secciones de la Barra de Estado.</p>	<p>Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la exploración de las secciones de la barra de Estado</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de las secciones de la Barra de estado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinadas • Próxima acción • Seleccionado • Capa actual • Red 	<p>Exploramos el Manejo básico de ficheros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear un nuevo dibujo • Abrir un dibujo <p>Guardar un dibujo</p> <p>Y los Comandos básicos de edición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deshacer • Rehacer • Copiar • Cortar • Pegar 	<p>S3 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados</p>	<p>Esforzar, perseverar, intentarlo de nuevo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción breve de un deportista perseverante • 2 frases sobre perseverancia en una infografía con canva 	<p>Conociendo deportistas perseverantes y frases de perseverancia</p>	<p>S3 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>

	a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.					
	Reconocer la configuración del Diseño.	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la configuración del Diseño	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la configuración del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menús • Barras de herramientas • Docks Widgets • Hojas de estilo • Personalización 	<p>Órdenes de visión: Ver / ocultar rejilla Borrador Redibujar Zoom acercar / aleja Auto zoom Zoom pantalla Zoom previo Zoom ventana Referencia a objetos: Posición libre / Forzar a rejilla / Forzar al punto final Forzar al punto cercano / Forzar al centro / Forzar al punto medio</p>	S4 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios,	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas sobre realización de proyecciones ortogonales y dibujos geométricos digitales en 2D.	<ul style="list-style-type: none"> • Situación problemática • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW 	<p>Describimos una situación problemática de nuestro interés en el campo de las Diseño industrial Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW</p>	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV				
	Reconocer la categorización de la categorización de las preferencias de aplicación del Diseño.	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la categorización de la de las preferencias de aplicación del Diseño	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de las categorías de las preferencias de aplicación: Vista gráfica Idioma Colores gráficos	Referencia a objetos: Forzar a una distancia / Forzar a intersección / Forzar a intersección manual Restricciones del cursor: Sin restricciones Restricción ortogonal Restricción horizontal Restricción vertical	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Describir la fase Empatizar del Design Thinking Visualizar todas las personas posibles que puedan tener interés según su implicación/relevancia directa e indirecta sobre nuestro reto.	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva • Mapa mental (stakeholders maps), representado mediante plantillas del portal canva 	Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar Elaboramos un mapa mental de las personas que puedan tener interés en darnos información sobre el reto inicial que nos hemos planteado.	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Reconocer la digitalización de camino.	Realizar las capturas de pantalla mientras realiza la	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Camino: <ul style="list-style-type: none"> • Traducciones 	Sistemas de coordenadas:	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		digitalización de camino	<ul style="list-style-type: none"> • Patrones de sombreado, fuentes, bibliotecas de piezas • Plantilla • Archivo de variables 	<p>Coordenadas absolutas, relativas y relativas polares</p> <p>Dibujar con medidas: Borrar / Puntos / Líneas Línea con dos puntos / Línea con ángulo dado Línea horizontal-vertical / Rectángulo Paralelas / Bisectriz Tangente de un punto a una circunferencia / Tangente a dos circunferencias Línea perpendicular a otra / Línea que forma ángulo respecto a otra Línea a mano alzada / Polígono con centro y esquina</p>		
Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida de fuentes secundarias	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber mas	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	
Reconocer la digitalización de los	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de los valores predeterminados:	Arcos con centro, radio y ángulo / Arcos con tres	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	

	valores predeterminados	digitalización de los valores predeterminados.	<ul style="list-style-type: none"> Valores predeterminados de dibujo Valores predeterminados del programa 	puntos / Arco concéntrico Círculos con centro y punto / Círculos con centro y radio Círculos con dos puntos / Círculos con tres puntos Círculos concéntricos Elipses		
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking, tratemos en todo momento de “cazar historias”, para lo cual emplearemos preguntas muy abiertas y del tipo: ¿Cómo lo haces...?, ¿Cuéntame tu última...? ¿Por qué? y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas para entrevistarlas de acuerdo a nuestro reto inicial	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Reconocer la digitalización de borrar configuración.	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de borrar configuración.	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Borrar Configuración: <ul style="list-style-type: none"> Diseño Todo 	Trabajar con capas: Creación de una capa Visibilidad de capas Eliminar capas Modificación de los atributos de una capa Acotación y textos en los dibujos:	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				Parámetros de acotación Cota alineada / Cota lineal Cota horizontal-vertical / Cota radial Diámetro / Cota angular / Cota directriz Textos		
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información mediante la técnica de observación encubierta "La mosca en la pared"	Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared"	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared" y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Reconocer la digitalización de puesta en marcha.	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de puesta en marcha,	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Puesta en marcha: <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar pantalla de carga • Comience en modo de pestaña • Comenzar con la ventana principal maximizada • Habilite los widgets de CAD 	Tomando medidas en el dibujo Selección de entidades / sombreados	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			<ul style="list-style-type: none"> Habilite las barras de herramientas CAD 			
	Formular indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.	Evaluar los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento	Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera	Analizamos nuestros avances con el diagrama de Gantt que elaboramos en la primera semana	S9 UD3/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
	Reconocer la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	Ejecutar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	Menú edición Bloques Imprimir	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formular alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de	Describir la fase Definir del Design Thinking, aplicar la técnica "Agrupar y Saturar" y definir el nuevo reto o desafío aplicando la técnica del "Punto de Vista" o "POV"	<ul style="list-style-type: none"> Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva Necesidades más frecuentes encontradas con la técnica "Saturar y Agrupar" Reto o desafío definido con la técnica del POV 	Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Procesar la información recogida, sintetizar, transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver Es preciso determinar bien el desafío basado en lo aprendido de las personas en la etapa de	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.			Empatizar, Empleamos la técnica de “Saturar y agrupar” para organizar la información. Nuevo Reto definido aplicando la técnica del POV		
--	--	--	--	---	--	--

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDACTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS PROYECCIONES ORTOGONALES Y DIBUJOS GEOMÉTRICOS DIGITALES EN 2D.						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS (Técnicos/gestión)	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de objetos, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas con software de diseño digital	Reconocer la digitalización de (Practica 1)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 1)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 1)	Dibujamos un rectángulo que tiene las siguientes coordenadas de sus esquinas: Punto 1: 30,30 (inicial) Punto 2: 60,30 Punto 3: 60,50 Punto 4: 30,50 Punto 5: 1: 30,30 (final) (El sentido de los puntos es antihorario y sus dimensiones son 30x20 mm.) (Practica 1)	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Aplicar técnicas de creatividad que faciliten encontrar por lo menos tres alternativas de solución al problema</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución • Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	<p>Aplicamos la técnica de creatividad SCAMPER u otro, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo. Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará</p>	<p>S1 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>Reconocer la digitalización de (Practica 1)</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 1)</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 1)</p>	<p>Continuamos dibujando un rectángulo que tiene las siguientes coordenadas de sus esquinas: Punto 1: 30,30 (inicial) Punto 2: 60,30 Punto 3: 60,50 Punto 4: 30,50 Punto 5: 30,30 (final)</p>	<p>S2 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

				(El sentido de los puntos es antihorario y sus dimensiones son 30x20 mm.)		
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo para evaluar con las personas que incorpora sugerencias a partir de la coocreacion con otras personas	<ul style="list-style-type: none"> • Prototipo inicial (Diagrama de flechas) • Prototipo final (Captura de pantalla de proyecciones ortogonales y dibujos geométricos digitales en 2D realizados) 	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial y realizamos proyecciones ortogonales y dibujos geométricos digitales en 2D como prototipo final.	S2 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Reconocer la digitalización de (Practica 2)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 2)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 2)	Dibujamos el mismo rectángulo cuyas coordenadas son: Punto 1: 70,30 (inicial) Punto 2: @30,0 Punto 3: @0,20 Punto 4: @-30,0 Punto 5≡1: @0,-20 (final) (Practica 2)	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos	Evaluar el prototipo y realizar las mejoras finales con expertos	Prototipo final mejorado, con una descripción escrita de las mejoras en máximo 3 líneas	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda degustación final de los pasteles personalizados	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>					
	<p>Reconocer la digitalización de (Practica 2)</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 2)</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 2)</p>	<p>Continuamos dibujando el mismo rectángulo cuyas coordenadas son: Punto 1: 70,30 (inicial) Punto 2: @30,0 Punto 3: @0,20 Punto 4: @-30,0 Punto 5≡1: @0,-20 (final)</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y</p>	<p>Plantear hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del lienzo del modelo de negocios del proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis de los cuatro (04) primeros bloques</p>	<p>Establecemos las hipótesis de los cuatro (04) primeros bloques del lienzo Lean Canvas</p>	<p>S4 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	de su resultado económico.					
	Reconocer la digitalización de (Practica 3)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 3)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 3)	Dibujamos el mismo rectángulo cuyas coordenadas son: Punto 1: 30,0 (inicial) Punto 2: @30<0 Punto 3: @20<90 Punto 4: @30<180 Punto 5≡1: @20<-90 Un atajo: en lugar de escribir las coordenadas del punto 5, teclear: "c" y pulsar "intro". (Práctica 3)	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Plantear hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del lienzo del modelo de negocios del proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques	Establecemos las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques del lienzo Lean Canvas	S5 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Reconocer la digitalización de (Practica 3)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 3)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 3)	Continuamos dibujando el mismo rectángulo cuyas coordenadas son:	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				Punto 1: 30,0 (inicial) Punto 2: @30<0 Punto 3: @20<90 Punto 4: @30<180 Punto 5≡1: @20<-90 Un atajo: en lugar de escribir las coordenadas del punto 5, teclear: "c" y pulsar "intro".		
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Reconocer la digitalización de (Practica 4)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 4)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 4)	Dibujamos las siguientes rectas: a) Recta horizontal con origen (30,50) y 60mm hacia la derecha. b) Recta vertical con origen (45, 55) y 40mm hacia arriba. c) Recta horizontal con origen (20, 80) y 50mm hacia la izquierda. d) Recta vertical con origen (30, 110) y 70 mm hacia abajo. (Práctica 4)	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	S7 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Reconocer la digitalización de (Practica 4)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 4)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 4)	Continuamos dibujando las siguientes rectas: a) Dibuja un cuadrado de 80 mm de lado mediante cuatro rectas. A continuación, dibuja 4 rectas que empiecen y terminen en los puntos medios de cada lado del cuadrado.	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconocer la digitalización de (Practica 5)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 5)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Dibujamos tres rectas, R de (20, 175) a (45, 230), S de (80, 230) a (120, 175) y T de (145, 195) a (75, 210). A continuación, dibujamos una cuarta	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				recta que partiendo de un extremo de la recta R termine en la intersección de las rectas S y T. (Práctica 5)		
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos	Plan para lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	Ejecutamos un plan para lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada	S9 UD242 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconocer la digitalización de (Practica 5)	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización (Practica 5)	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Dibuja tres rectas, R de (20, 175) a (45, 230), S de (80, 230) a (120, 175) y T de (145,195) a (75, 210). A continuación, dibuja una cuarta recta que partiendo de un extremo de la recta R termine en la intersección de las rectas S y T.	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores para evaluar el impacto	Evaluar el proyecto, como influye positivamente en el aspecto social al	<ul style="list-style-type: none"> Indicador social para el estudiante y las personas de su contexto 	Evalúamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores en un	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

	social, ambiental y económico generado, para incorporar mejoras al proyecto.	estudiante y su comunidad, como influye en el aspecto ambiental y en el aspecto económico para el estudiante y su familia.	<ul style="list-style-type: none">• Indicador ambiental para el contexto• Indicador económico para el estudiante y su familia	instrumento como puede ser una lista de cotejo.		
--	--	--	--	---	--	--

TERCER GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDACTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DIBUJAMOS TRIÁNGULOS, POLÍGONOS CIRCUNSCRITOS, ELIPSES Y OVOIDES						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Construir diferentes tipos de triángulos	Puntos notables del triángulo: Circuncentro. Ortocentro. Incentro. Baricentro. Procedimientos para trazar triángulos: Conociendo la medida de sus lados y ángulos. Conociendo dos lados y un ángulo. Equiláteros isósceles, y escalenos. Acutángulos, obtusángulos, y rectángulos	Realizar los puntos notables de un triángulo: Circuncentro. Ortocentro. Incentro. Baricentro. Ejecutar procedimientos para trazar triángulos de acuerdo a la medida de sus lados y ángulos en triángulos equiláteros isósceles, y escalenos, acutángulos, obtusángulos, y rectángulos	Dibujos de puntos notables con procedimientos para trazar triángulos: Conociendo la medida de sus lados y la medida de los ángulos.	Dibujamos puntos notables del triángulo: aplicando procedimientos de trazo en relación a sus medidas y tipos.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la "miniempresa" y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la "miniempresa"	Acta de reunión del Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística" y donde se establece el nombre de la "miniempresa",	Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada área: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización , Gerente de	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa	Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
Construir polígonos regulares e irregulares	<p>Aplicar procedimientos para trazar polígonos circunscritos: Cuadrado. Pentágono. Hexágono. Heptágono. Octógono. Eneágono. Decágono.</p> <p>Aplicar procedimientos para trazar polígonos circunscritos con cualquier número de lados: Polígonos estrellados. Polígonos irregulares.</p>	<p>Realizar procedimientos para trazar polígonos circunscritos: Cuadrado. Pentágono. Hexágono. Heptágono. Octógono. Eneágono. Decágono.</p> <p>Realizar procedimientos para trazar polígonos circunscritos con cualquier número de lados: Polígonos estrellados. Polígonos irregulares.</p>	Dibujos con procedimientos para trazar polígonos circunscritos: con cualquier número de lados.	Dibujamos aplicando procedimientos para trazar polígonos circunscritos con números de lados conocidos y variados.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Selecciona procesos de producción de un bien o servicio y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>	<p>Realizar el análisis morfológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un protocolo</p>	<p>Dibujo del objeto con sus características morfológicas</p>	<p>Realizamos el análisis morfológico de un objeto cotidiano: ¿Es filiforme? ¿Es laminar? ¿Es volumétrico? ¿Qué colores tiene? ¿Cómo es su textura? ¿Cómo es el brillo?</p>	<p>S2 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicar copia de ángulos. Método de radiación</p>	<p>Realizar copia de ángulos utilizando el método de radiación</p>	<p>Dibujos con copia de ángulos método de radiación realizados.</p>	<p>Aplicamos copia de ángulos con el método de radiación</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de lo que es un problema • Mapa conceptual de lo que no es un problema • Situación problemática • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW 	<p>Definimos que es un problema o necesidad de las personas Observamos el entorno por cinco días y por cada día escribimos en una cartulina del tamaño de un "post it" el problema, teniendo en cuenta al redactarlo, las características de ser un problema, luego en equipo definen cual es</p>	<p>S3 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				el problema que van a asumir como un reto inicial para plantear soluciones. Redactamos el reto inicial aplicando la técnica HMV.		
Construir dibujos que contienen tangencias y curvas de enlace	Aplicar procedimientos para construir tangencias: Pasando por tres puntos conocidos. A una circunferencia. Cuando se conoce su centro. Pasando por un punto de ella, predeterminado. Pasando por un punto exterior.	Realizar procedimientos para construir tangencias: Pasando por tres puntos conocidos. A una circunferencia. Cuando se conoce su centro. Pasando por un punto de ella, predeterminado. Pasando por un punto exterior.	Dibujos con procedimientos para construir tangencias pasando por diferentes puntos	Dibujamos aplicando procedimientos para construir tangencias	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.	Describir la fase Empatizar del Design Thinking. Identificar lo que sabemos y no sabemos sobre el reto inicial.	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, (Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar) • Listado de las personas que debemos entrevistar para saber más sobre 	Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar. Compartimos lo	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			el reto inicial.	que sabemos sobre el reto inicial con el equipo. Escribimos lo que sabemos sobre el reto inicial, lo ponemos en post it y luego hacemos un listado de lo que sabemos. Luego hacemos un listado de lo queremos saber sobre el reto inicial. Identificamos las personas del contexto que nos puedan informar sobre lo que quisiéramos saber más sobre el reto inicial.		
	Aplicar procedimientos para enlazar: Dos líneas perpendiculares. Dos líneas paralelas. Dos lados de un ángulo cualquiera. Una línea y una circunferencia. Dos circunferencias (enlace externo, interno y mixto).	Realizar procedimientos para enlazar: Dos líneas perpendiculares. Dos líneas paralelas. Dos lados de un ángulo cualquiera. Una línea y una circunferencia. Dos circunferencias (enlace externo, interno y mixto).	Dibujos con procedimientos para enlazar: líneas paralelas, perpendiculares, dos líneas de un Angulo cualquiera, una circunferencia, procedimiento para trazar óvalos:	Aplicamos procedimientos para enlazar líneas perpendiculares y paralelas creando ángulos y circunferencias	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

			Conociendo su eje mayor, menor y sus dos ejes			
	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.</p>	<p>Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida de fuentes secundarias</p>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente)</p>	<p>S5 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
Construir óvalos, ovoides y elipses	<p>Aplicar procedimientos para trazar óvalos: Conociendo su eje mayor, menor y sus dos ejes.</p>	<p>Realizar procedimientos para trazar óvalos: Conociendo su eje mayor, menor y sus dos ejes.</p>	<p>Dibujos con procedimientos para trazar óvalos según su eje mayor, menor y sus dos ejes</p>	<p>Trazamos óvalos conociendo su eje mayor y menor</p>	<p>S6 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de</p>	<p>Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking</p>	<p>Listado de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la</p>	<p>Nos preparamos para entrevistar. Para lo cual: Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que</p>	<p>S6 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	<p>interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>		<p>entrevista cualitativa del Design Thinking</p>	<p>queremos realizar, seleccionamos de todas las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial. Teniendo claro lo que queremos saber, en la entrevista debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos. Al culminar la entrevista, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido</p>		
--	--	--	---	--	--	--

				como respuesta a la lista de preguntas que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Aplicar procedimientos para trazar ovoide: Conociendo su eje mayor, menor.	Realizar procedimientos para trazar ovoide: Conociendo su eje mayor, menor.	Dibujos con procedimientos para trazar ovoide: Conociendo su eje mayor, menor	Dibujamos ovoides con los procedimientos de trazo según su eje mayor, menor	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.	Recoger información mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> • Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial. • Lugar de observación seleccionado • Listado de información recogida mediante la observación 	Aplicamos la técnica de "observación" para recoger información relevante sobre el reto inicial. Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con	S7 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y diseños de lo observado. Al culminar la observación, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.</p>		
	<p>Aplicar el concepto de elipse como intersección de un plano con una superficie cónica.</p>	<p>Elaborar el concepto de elipse como intersección de un plano con una superficie cónica.</p>	<p>Dibujos con aplicación de concepto de elipse con intersección de un plano con una superficie cónica</p>	<p>Aplicamos el concepto de elipse como intersección de un plano con una superficie cónica</p>	<p>S8 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesar 	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	<p>propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>insights Definir el problema a resolver)</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorpresiva? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas	<ul style="list-style-type: none">• Sintetizar• Transformar lo hallado en insights• Definir el problema a resolver <p>Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorpresiva? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen. Con esta información</p>	
--	--	--	---	---	--

				sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Aplicar procedimientos para trazar elipses: Conociendo sus dos ejes (por intersección de rectas, por método de circunferencias, ángulos y paralelas	Realizar procedimientos para trazar elipses: Conociendo sus dos ejes (por intersección de rectas, por método de circunferencias, ángulos y paralelas) de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con procedimientos para trazar ovoide: Conociendo sus dos ejes mayores, menor.	Trazamos elipses según los procedimientos pertinentes	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución • Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema”</p> <p>Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de</p>	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.		
--	--	--	--	---	--	--

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DIBUJAMOS TRIÁNGULOS, POLÍGONOS CIRCUNSCRITOS, ELIPSES Y OVOIDES						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Representar gráficamente objetos, mediante vistas	Aplicar métodos de proyección y vistas: Norma técnica vigente, dibujo de las seis vistas de un objeto sin ningún orden.	Realizar métodos de proyección y vistas: dibujo de las seis vistas de un objeto sin ningún orden de acuerdo a la normativa vigente	Dibujos con métodos de proyección y vistas	Realizamos métodos de proyección y vistas de objetos según orden.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase prototipar del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más importantes de una idea. La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de</p>	<p>S1 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	---	--	--	---	--------------------------------	---------------------------------

				diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades		
	Aplicar Normas técnicas vigentes, representaciones ortogonales, axonométricas y proyección central	Realizar representaciones ortogonales, axonométricas y proyección central de acuerdo a la normativa vigente.	Representaciones graficas ortogonales, axonométricas y proyección central realizadas	Elaboramos representaciones graficas ortogonales, axonométricas y proyección central	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Aplicar Normas técnicas vigentes, convenciones básicas para vistas y vistas en dibujos de mecánica.	Aplicar Normas técnicas vigentes, convenciones básicas para vistas y vistas en dibujos de mecánica.	Dibujos con normas técnicas vigente y convenciones básicas para vistas en dibujos.	Dibujamos aplicando convenciones básicas para vistas y vistas en dibujos de mecánica.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes,	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma como vendo el producto o servicio		
	Aplicar elementos de la proyección lineal (observador, objeto, rayos de proyección, plano de proyección).	Realizar elementos de la proyección lineal (observador, objeto, rayos de proyección, plano de proyección).	Dibujos con elementos de proyección lineal.	Dibujamos aplicando elementos de la proyección lineal	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.		
Aplicar los conceptos de proyección cónica	Aplicar los conceptos de proyección cónica de acuerdo a las normas vigentes	Dibujos con conceptos de proyección cónica.	Dibujamos aplicando los conceptos de proyección cónica.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas, es decir cómo puedo medir que el negocio va yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor	
Aplicar los conceptos de proyección cónica paralela	Aplicar los conceptos de proyección paralela de acuerdo a las normas vigentes	Dibujos con conceptos de proyección paralela	Dibujamos aplicando los conceptos de proyección paralela.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	

	<p>Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	<p>Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta</p>	<p>S6 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Aplicar los conceptos de proyección oblicua</p>	<p>Aplicar los conceptos de proyección oblicua de acuerdo a las normas vigentes</p>	<p>Dibujos con conceptos de proyección oblicua.</p>	<p>Dibujamos aplicando los conceptos aplicando e proyección oblicua.</p>	<p>S7 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar</p>	<p>Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar</p>	<p>Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el</p>	<p>S7 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

				Producto Mínimo Viable		
	Aplicar los conceptos de proyección ortogonal	Identificar dibujos con los conceptos de proyección ortogonal	Dibujos con conceptos de proyección ortogonal.	Dibujamos aplicando los conceptos de proyección ortogonal.	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar la relación entre proyección ortogonal y el sistema de representación diédrica	Relacionar entre proyección ortogonal y el sistema de representación diédrica.	Dibujos con relación de proyección ortogonal y diédrica.	Dibujamos aplicando la relación entre proyección ortogonal y diédrica	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	ante contingencias o situaciones imprevistas.			Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Aplicar paralelismo de los rayos. Aplicar perpendicularidad de los rayos con el plano	Realizar paralelismo de los rayos aplicando perpendicularidad de los rayos con el plano	Dibujos con paralelismo de los rayos y perpendicularidad de los rayos con el plano elaborados	Dibujamos aplicando paralelismo de los rayos y perpendicularidad	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del producto o servicio, y la eficiencia de los procesos. Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas, y el impacto social y ambiental generado por el proyecto para incorporar mejoras.	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas de devoluciones del producto • Métricas de reclamos por la calidad del producto • Ganancias o pérdidas al final del proyecto 	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 DISEÑAMOS DIGITALMENTE
CROQUIS Y PLANOS DE OBJETOS**

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de objetos, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas con software de diseño digital	Realizar la instalación del software recomendado para ejecutar diseños variados	Realiza la descarga e instalación del software TinkerCad Diseños 3D, configurada.	Autodesk TinkerCad Diseños 3D, configurada	Configurar una cuenta de Autodesk TinkerCad Diseños 3D	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa” y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la “miniempresa”	Acta de reunión del Directorio de la “miniempresa” (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística” y donde se establece el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa	Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada área: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	Reconocer la interfaz del software para diseño	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la exploración de la interfaz	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de la interfaz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botón “Tinkercad” • Opciones para controlar el punto de vista de nuestro diseño y el zoom sobre el mismo. • Opciones de diseño directas (formas geométricas, letras, símbolos...). • Deshacer y rehacer y una serie de accesos directos a herramientas de trabajo y de diseño • Plano de Trabajo 	<p>Exploramos la interfaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botón “Tinkercad” • Opciones para controlar el punto de vista de nuestro diseño y el zoom sobre el mismo. • Opciones de diseño directas (formas geométricas, letras, símbolos...). • Deshacer y rehacer y una serie de accesos directos a herramientas de trabajo y de diseño • Plano de Trabajo 	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis morfológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un protocolo	Dibujo del objeto con sus características morfológicas	Realizamos el análisis morfológico de un objeto cotidiano: ¿Es filiforme? ¿Es laminar? ¿Es volumétrico? ¿Qué colores tiene? ¿Cómo es su textura? ¿Cómo es el brillo?	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconocer la digitalización de la practica 1	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la Práctica 1	Dibujamos: Forma: Cubo* Longitud: 10 Ancho: 25	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		digitalización de la Practica 1		<p>Altura: 50 Color: verde Forma: cilindro Altura: 25 Diámetro: 80 Número de lados: máximo Color: rojo (Práctica 1)</p>		
	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de lo que es un problema • Mapa conceptual de lo que no es un problema • Situación problemática • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW 	<p>Definimos que es un problema o necesidad de las personas Observamos el entorno por cinco días y por cada día escribimos en una cartulina del tamaño de un "post it" el problema, teniendo en cuenta al redactarlo, las características de ser un problema, luego en equipo definen cual es el problema que van a asumir como un reto inicial para plantear soluciones. Redactamos el reto inicial aplicando la técnica HMV.</p>	<p>S3 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Reconocer la digitalización de la configuración del diseño.</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitaliza la configuración del diseño.</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la configuración del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menús • Barras de herramientas • Docks Widgets • Hojas de estilo 	<p>Dibujamos: Forma: cilindro Altura: 60 Diámetro: 10 Número de lados: máximo Color: naranja</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cono ▪ Altura: 50 	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>


			<ul style="list-style-type: none"> Personalización 	<ul style="list-style-type: none"> Diámetro: 30 Número de lados: máximo Color: azul claro 		
	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Describir la fase Empatizar del Design Thinking. Identificar lo que sabemos y no sabemos sobre el reto inicial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, (Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar) Listado de las personas que debemos entrevistar para saber más sobre el reto inicial. 	<p>(Práctica 2)</p> <p>Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar. Compartimos lo que sabemos sobre el reto inicial con el equipo. Escribimos lo que sabemos sobre el reto inicial, lo ponemos en post it y luego hacemos un listado de lo que sabemos. Luego hacemos un listado de lo queremos saber sobre el reto inicial. Identificamos las personas del contexto que nos puedan informar sobre lo que quisiéramos saber más sobre el reto inicial.</p>	<p>S4 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	Reconocer la digitalización de las categorías de las preferencias de aplicación	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de las categorías de las preferencias de aplicación.	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de las categorías de las preferencias de aplicación: Vista gráfica Idioma Colores gráficos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 30 ▪ Ancho: 30 ▪ Altura: 25 ▪ Color: blanco ▪ Forma: cubo ▪ Longitud: 10 ▪ Ancho: 10 ▪ Altura: 10 ▪ Color: naranja Coloca el cubo naranja centrado encima del prisma blanco Agrupar ambas formas y pinta el objeto final de color rosa (Práctica 3)	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida de fuentes secundarias	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente)	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	Reconocer la digitalización de las categorías de las preferencias de aplicación	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de las categorías de las preferencias de aplicación	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Camino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traducciones • Patrones de sombreado, fuentes, bibliotecas de piezas • Plantilla • Archivo de variables 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 10 ▪ Diámetro: 40 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: naranja ▪ Forma: cono ▪ Altura: 35 ▪ Diámetro: 40 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: morado <p>Coloca el cono justo encima del cilindro Y después agrupa ambas formas y píntalas de amarillo: (Práctica 4)</p>	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	Listado de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking	<p>Nos preparamos para entrevistar. Para lo cual: Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos realizar, seleccionamos de todas las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial. Teniendo claro lo que queremos saber, en la entrevista debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	grupales estructuradas.			Al culminar la entrevista, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido como respuesta a la lista de preguntas que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Reconocer la digitalización de los valores predeterminados.	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de los valores predeterminados.	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de los valores predeterminados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valores predeterminados de dibujo • Valores predeterminados del programa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 80 ▪ Ancho: 50 ▪ Altura: 20 ▪ Color: red <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro – agujero ▪ Altura: 20 ▪ Diámetro: 20 ▪ Número de lados: máximo <p>Coloca el cilindro en el centro del prisma Agrupa ambas formas y pinta el objeto final de color marrón claro (Práctica 5)</p>	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir	Recoger información mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> • Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial. • Lugar de observación seleccionado • Listado de información recogida mediante la observación 	<p>Aplicamos la técnica de “observación” para recoger información relevante sobre el reto inicial. Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y</p>	S7 UD3/2 (03 horas)	Creación de propuestas de valor.

	<p>de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>			<p>recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y diseños de lo observado. Al culminar la observación, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.</p>		
	<p>Reconocer la digitalización de borrar configuración</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de borrar configuración.</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Borrar Configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño • Todo 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma: cubo* • Longitud: 20 • Ancho: 70 • Altura: 50 • Color: red • Forma: techo* • Longitud: 20 • Ancho: 70 • Altura: 30 • Color: verde • Forma: cubo* – agujero • Longitud: 10 • Ancho: 20 • Altura: 25 <p>Coloca el techo encima del prisma rojo y el agujero de la puerta en la</p>	<p>S8 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

				<p>posición que se indica en la imagen:</p>  <p>Por último, agrúpalo todo y píntalo de gris (Práctica 6)</p>		
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver) • Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesar • Sintetizar • Transformar lo hallado en insights • Definir el problema a resolver <p>Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y</p>	<p>S8 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

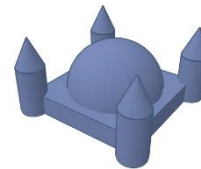
				realizamos un cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Reconocer la digitalización de puesta en marcha.	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de puesta en marcha.	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Puesta en marcha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar pantalla de carga • Comience en modo de pestaña • Comenzar con la ventana principal maximizada • Habilite los widgets de CAD • Habilite las barras de herramientas CAD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 50 ▪ Diámetro: 15 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: verde claro <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 15 ▪ Ancho: 15 ▪ Altura: 15 ▪ Color: blanco <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: techo curvo* ▪ Longitud: 15 ▪ Ancho: 60 ▪ Altura: 30 ▪ Color: azul claro <p>Coloca los cilindros encima de los cubos y a continuación el techo encima de los cilindros Por último, agrúpalo todo y píntalo de blanco</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 25 ▪ Diámetro: 14 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: amarillo 	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

- Forma: **cubo***
- Longitud: 60
- Ancho: 60
- Altura: 10
- Color: azul oscuro


- Forma: **media esfera**
- Altura: 25
- Diámetro: 50
- Color: violeta

- Forma: **cono**
- Altura: 15
- Diámetro: 14
- Número de lados: máximo
- Color: verde claro

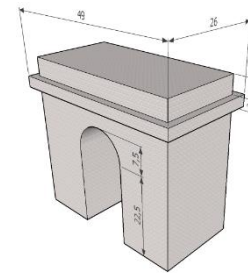
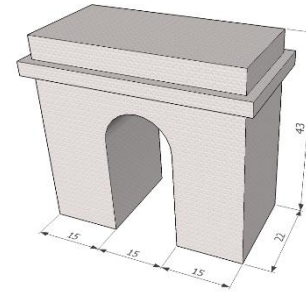
Coloca la semiesfera centrada encima del prisma. Después cada uno de los cilindros con un cono encima en cada una de las esquinas del prisma. Por último, agrúpalo todo y píntalo de azul



(Práctica 7)

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución • Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>	<p>S9 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Reconocer la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D</p>	<p>Diseña un modelo del Arco del Triunfo, uno de los monumentos más emblemáticos de París</p>  <p>Para el realizar el modelo utiliza cubos y techos curvos con las dimensiones</p>	<p>S10 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

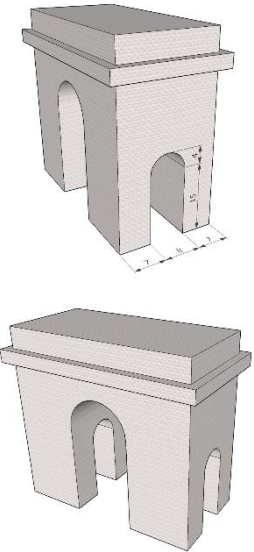
adecuadas, como se indica en las imágenes de abajo:



Como se puede apreciar en la imagen de abajo, este monumento tiene dos arcos más en sus costados.

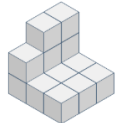
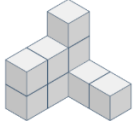
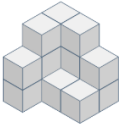

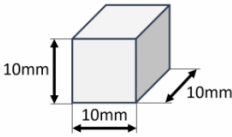


Intenta agregarlos a tu diseño. considerar las dimensiones del dibujo a continuación para


				<p>mantener la forma del edificio original.</p>  <p>(Práctica 8)</p>		
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias</p>	<p>Describe la Fase prototipar del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más importantes de una idea. La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que</p>	<p>S10 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

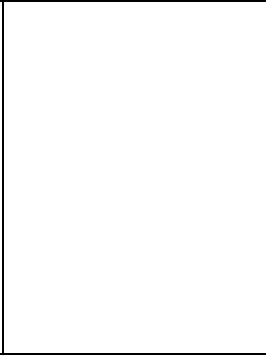
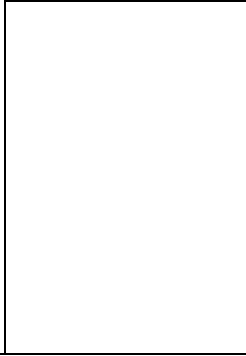
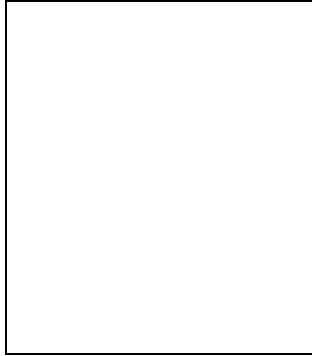
	éticas, sociales, ambientales y económicas.			representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades		
--	---	--	--	---	--	--

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDACTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 DISEÑAMOS DIGITALMENTE CROQUIS Y PLANOS DE OBJETOS						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES

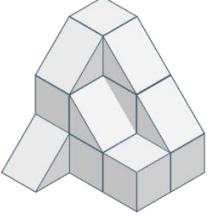
<p>Efectúa diseños de objetos, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas con software de diseño digital</p>	<p>Reconocer la digitalización de la practica 1</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 1</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 1)</p>	<p>Dibuja las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalos para formar un único objeto.</p>  <p>(Tres piezas son suficientes)</p>  <p>(Tres piezas son suficientes)</p>  <p>(Cinco piezas son suficientes)</p> <p>Por ejemplo, una posible solución al ejercicio es:</p>  <p>Ten en cuenta que las dimensiones de cada cubito deben ser:</p>  <p>(Práctica 1)</p>	<p>S1 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
---	---	---	--	--	--------------------------------	------------------------------------

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales</p>	<p>Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró</p>	<p>Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.</p>	<p>S1 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	---	---	--	--	--------------------------------	---------------------------------

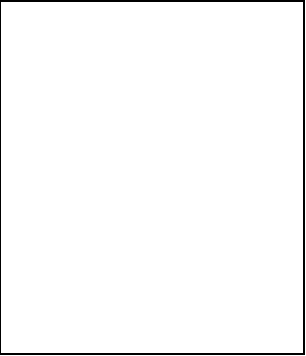
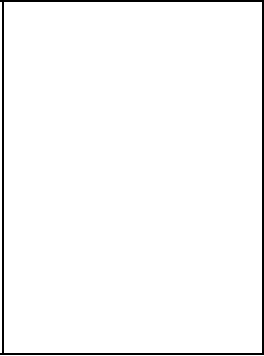
	Reconocer la digitalización de la practica 2	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 2	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 2)	Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis estructural de un objeto o producto siguiendo un procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de las partes de un objeto • Fotografía del objeto despiezado • Mapa conceptual del objeto y de su articulación con sus partes 	Realizamos el análisis estructural de un objeto cotidiano, para lo cual: -Observan productos, los representan y señalan sus partes. -Despiezan el objeto o lo desarman para “observar la estructura”. -Indican cómo se articulan las piezas entre sí las piezas que componen un producto y de qué manera cada una de ellas contribuye a la función global del objeto o al objetivo central del sistema.	S2 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
				 <p>(Seis piezas son suficientes)</p>		

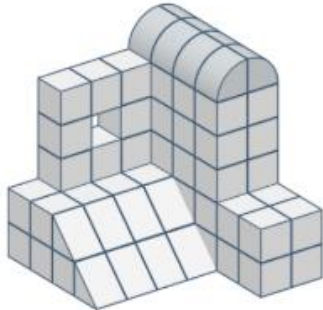
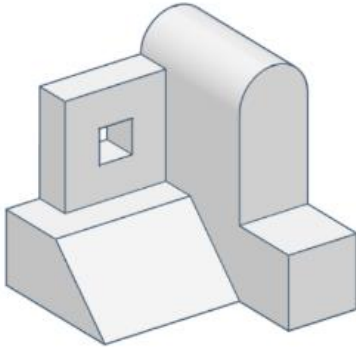


(Cinco piezas son suficientes)





(Siete piezas son suficientes)
(Práctica 2)




				<p>Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto</p>  <p>(Siete piezas son suficientes)</p>  <p>(Siete piezas son suficientes) (Práctica 3)</p>		
	Reconocer la digitalización de la practica 3	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 3	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 3)	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma como vendo el producto o servicio</p>	<p>S3 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	---	---	--	--	--------------------------------	---------------------------------


	Reconocer la digitalización de la practica 4	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 4	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 4)	<p>Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto</p>  <p>(Siete piezas son suficientes)</p> <p>(Siete piezas son suficientes) (Práctica 4)</p>	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Reconocer la digitalización de la practica 5	Ejecuta las capturas de pantalla mientras	Capturas de pantalla puestas en	Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		realiza la digitalización de la Practica 5	el portafolio digital de: (Práctica 5)	de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto  (Ocho piezas son suficientes) (Ocho piezas son suficientes) (Práctica 5)		
Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales,	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas, es decir cómo puedo medir que el negocio va yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.	S5 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor	

	ambientales y económicas.					
	Reconocer la digitalización de la practica 5	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 5	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Dibuja un modelo con Tinkercad lo más parecido posible a la lámpara de abajo combinando diferentes formas: cubos, prismas, cilindros, esferas... Deberás establecer las dimensiones de manera aproximada y después colocar cada forma en la posición adecuada y con la rotación apropiada. 	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Reconocer la digitalización de la practica 5	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 5	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Continuamos dibujando un modelo con Tinkercad lo más parecido posible a la lámpara de abajo combinando diferentes formas: cubos, prismas, cilindros, esferas... Deberás establecer las dimensiones de manera aproximada y después colocar cada forma en la posición adecuada y con la rotación apropiada. (Práctica 5)	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Reconocer la digitalización de la practica 6	Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 6		Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees.	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

				 <p>(Práctica 6)</p>		
	<p>Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.</p>	<p>Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.</p>	<p>Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real</p>	<p>S8 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Reconocer la digitalización de la practica 7</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 7</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 7)</p>	<p>Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees</p>  <p>(Práctica 7)</p>	<p>S9 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	<p>Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas</p> <p>Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos</p>	<p>S9 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Reconocer la digitalización de la practica 8</p>	<p>Ejecuta las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 8</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 8)</p>	<p>Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees</p>  <p>(Práctica 8)</p>		<p>S10 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del</p>	<p>Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes</p>	<ul style="list-style-type: none"> Métricas de devoluciones del producto Métricas de reclamos por la calidad del producto 	<p>Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto</p> <p>Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero</p>		<p>S10 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>

	producto o servicio, y la eficiencia de los procesos. Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas, y el impacto social y ambiental generado por el proyecto para incorporar mejoras.	Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	Ganancias o pérdidas al final del proyecto			
--	--	---	--	--	--	--

CUARTO GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDACTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DIBUJAMOS PLANOS DE OBJETOS APLICANDO LAS NORMAS TÉCNICAS EN 2D						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Aplicar los principios del sistema de representación diédrica, para la	Representar roturas: Cuerpos interrumpidos.	Realizar roturas: Cuerpos interrumpidos de acuerdo a la norma vigente	Dibujos realizados con representación de roturas: cuerpos interrumpidos.	Dibujamos aplicando Representar roturas: Cuerpos interrumpidos.	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

<p>representación gráfica de objetos en el primer y tercer cuadrante.</p>	<p>Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.</p>	<p>Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa” y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la “miniempresa”</p>	<p>Acta de reunión del Directorio de la “miniempresa” (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística” y donde se establece el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa</p>	<p>Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada puesto de dirección: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.</p>	<p>S1 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
	<p>Representar la diferencia entre la proyección diédrica y la proyección triédrica.</p>	<p>Realizar la diferencia entre la proyección diédrica y la proyección triédrica. de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con representación de diferencia entre la proyección diédrica y la proyección triédrica.</p>	<p>Dibujamos aplicando Representar la diferencia entre la proyección diédrica y la proyección triédrica.</p>	<p>S2 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>	<p>Realizar el análisis funcional de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué problema o necesidad busca resolver el producto? ✓ ¿Cuál es el objetivo principal del producto? ✓ ¿Para qué lo utiliza el cliente? ✓ ¿Qué valor aporta el producto a sus usuarios? ✓ ¿Qué es lo que hace el producto?, ✓ ¿Cuáles son las principales características que definen el producto? 	<p>Realizamos el análisis funcional de un objeto cotidiano, para lo cual se requiere:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el propósito del producto ✓ Identificar las funciones principales ✓ Desglosar las funciones en subfunciones ✓ Identificar las características del producto ✓ Analizar el contexto de uso del producto <p>Identificar los requisitos del usuario</p>	<p>S2 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Representar los cuadrantes de proyección (normas A.S.A. y D.I.N.)</p>	<p>Realizar los cuadrantes de proyección (normas A.S.A. y D.I.N.) de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con representación de cuadrantes de proyección (normas A.S.A y D.I.N)</p>	<p>Dibujamos aplicando Representar los cuadrantes de proyección (normas A.S.A. y D.I.N.)</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de lo que es un problema. • Mapa conceptual de lo que no es 	<p>Definimos que es un problema o necesidad de las personas. Un problema es</p>	<p>S3 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Creo propuestas de valor.</p>

	<p>su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<p>un problema.</p> <ul style="list-style-type: none">• Situación problemática redactada.• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.	<p>una situación, hecho o proceso, manifiesto o probable, que dificulta o impide alcanzar una mejor calidad de vida deseada.</p> <p>Es algo que está ocurriendo o que se prevé que va a ocurrir próximamente.</p> <p>El problema NO es la falta de algo a lo que se aspira, ni la no existencia de una situación NO deseada.</p> <p>Un problema no debe ser formulado en términos de la ausencia de algo, pues oculta el problema real e induce a la formulación de una solución anulando toda posibilidad de otras alternativas de solución.</p> <p>La situación</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>problemática tiene un contexto, un problema y un segmento de personas. La situación problemática plantea un reto o desafío, para encontrar una solución. El reto se redacta con la técnica HMW</p>		
	Simplificar los planos de proyección (montea)	Realizar los planos de proyección (montea) de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con simplificación de planos de proyección (montea).	Dibujamos aplicando Simplificar los planos de proyección (montea).	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.	Describir la fase Empatizar del Design Thinking y seleccionar las personas a entrevistar.	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, • Listado de personas indicando por qué queremos entrevistar a esa persona: ¿Qué hizo o hace referente al problema que estamos indagando? ¿Qué queremos 	Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar. Identificamos a las personas que entrevistaremos, teniendo claro que	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			aprender de esa persona con respecto al problema?	queremos aprender de esas personas y que hizo o actualmente hace referente al problema		
	Representar vistas principales en el primer cuadrante.	Realizar vistas principales en el primer cuadrante de acuerdo a la norma vigente.	Dibujos con representación de vistas principales en el primer cuadrante.	Dibujamos Aplicando Representar vistas principales en el primer cuadrante.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	Sintetizar y organizar indicando fuentes serias, sobre la información recogida.	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente).	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Representar vistas principales en el tercer cuadrante	Realizar vistas principales en el tercer cuadrante de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de vistas principales en el tercer cuadrante.	Dibujamos aplicando Representar vistas principales en el tercer cuadrante.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking.</p>	<p>Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</p>	<p>Nos preparamos para entrevistar. En la entrevista seguir la regla siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar más que hablar (20% para hablar y 80% del tiempo para que hable el entrevistado) ✓ Leer el lenguaje corporal ✓ No sugerir respuestas ✓ No hacer preguntas que se respondan con un sí o con un no ✓ Hacer una pregunta por vez ✓ Grabar la entrevista <p>Para preparar las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos realizar, seleccionamos las más 	<p>S6 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	---	---	--	--------------------------------	----------------------------------

				<p>relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial.</p> <p>✓ Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como:</p> <p>¿Cómo...?</p> <p>¿Por qué...?</p> <p>¿Cuéntame más sobre esa experiencia...?</p> <p>¿Y si...que pasaría?</p> <p>Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>		
	<p>Representar los tipos de abatimiento (con compás, con línea de inglete, en ejes de la montea).</p>	<p>Realizar los tipos de abatimiento (con compás, con línea de inglete, en ejes de la montea) de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con representación de tipos de abatimiento.</p>	<p>Dibujamos aplicando</p> <p>Representar los tipos de abatimiento (con compás, con línea de inglete, en ejes de la montea).</p>	<p>S7 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de</p>	<p>Recoger información mediante la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto 	<p>Aplicamos la técnica de "observación" para recoger información</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Creación de propuestas de valor.</p>

	<p>su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>		<p>inicial.</p> <ul style="list-style-type: none">• Lugar de observación seleccionado• Listado de información recogida mediante la observación	<p>relevante sobre el reto inicial. Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y diseños de lo observado. Al culminar la observación, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a</p>		
--	--	--	---	--	--	--

				comprender más el reto inicial.		
	Aplicar la colocación del abatimiento según cuadrante de proyección.	Realizar la colocación del abatimiento según cuadrante de proyección de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con la colocación del abatimiento según cuadrante de proyección.	Dibujamos Aplicando la colocación del abatimiento según cuadrante de proyección	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver) • Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Procesar ✓ Sintetizar ✓ Transformar lo hallado en insights ✓ Definir el problema a resolver <p>Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por</p>	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.</p>		
	Aplicar la percepción de planos en posición oculta	Realizar la percepción de planos en posición oculta de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con percepción de planos de posición oculta.	Dibujamos Aplicando la percepción de planos en posición oculta.	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema”</p> <p>Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para</p>	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas	generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.		
--	--	--	---	---	--	--

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCION/COMERCIALIZACION Y EVALUACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DIBUJAMOS PLANOS DE OBJETOS APLICANDO LAS NORMAS TÉCNICAS EN 2D						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Demostrar los principios de la proyección ortogonal en la obtención de vistas	Aplicar los principios de geometría descriptiva.	Realizar los principios de geometría descriptiva.	Dibujos con principios de geometría descriptiva.	Dibujamos aplicando los principios de	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

<p>auxiliares simples, de objetos con superficies inclinadas.</p>	<p>Representar la proyección oblicua de un objeto sobre un plano (pictórico).</p>	<p>Representar la proyección oblicua de un objeto sobre un plano (pictórico) de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Representando la proyección oblicua de un objeto sobre un plano (pictórico).</p>	<p>geometría descriptiva. Representando la proyección oblicua de un objeto sobre un plano (pictórico).</p>		
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase prototipar del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más importantes de una idea. La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera</p>	<p>S1 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

				de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades		
	Aplicar los tipos de representación pictórico: Isométrico, caballera plana, caballera con escorzo. Trimétrico (45°y30°), Militar (30°,60°), Dimétrica (45°,45°),	Realizar los tipos de representación pictórico: Isométrico, caballera plana, caballera con escorzo. Trimétrico (45°y30°), Militar. (30°,60°), Dimétrica (45°,45°) de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con tipos de representación pictórico Isométrico, trimétrico y dimétrico.	Dibujamos aplicandolos tipos de representación pictórico: Isométrico, caballera plana, caballera con escorzo. Trimétrico (45°y30°), Militar (30°,60°), Dimétrica (45°,45°),	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>Aplicar ángulo de trazo de los ejes de referencia. Aplicar la longitud del objeto que se representa en cada eje</p>	<p>Realizar ángulo de trazo de los ejes de referencia. Aplicar la longitud del objeto que se representa en cada eje acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con ángulo de trazo de los ejes de referencia y con longitud y objeto que se representa en cada eje.</p>	<p>Dibujamos aplicando ángulo de trazo de los ejes de referencia y Aplicando la longitud del objeto que se representa en cada eje.</p>	<p>S3 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del</p>	<p>S3 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

				<p>lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				como vendo el producto o servicio		
	Aplicar procedimientos para dibujar isométricos.	Realizar procedimientos para dibujar isométricos de acuerdo a la norma vigente	Dibujo con procedimiento para dibujar isométricos.	Dibujamos aplicando procedimientos para dibujar isométricos.	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Aplicar la proyección diédrica y los giros como origen del isométrico	Realizar la proyección diédrica y los giros como origen del isométrico	Dibujos con proyección diédrica y los giros como origen de isométrico.	Dibujamos aplicando la proyección diédrica y los giros como origen del isométrico	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas, es decir cómo puedo medir que el negocio va	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
	Representar la diferencia entre proyección isométrica y dibujo isométrico	Realizar la diferencia entre proyección isométrica y dibujo isométrico de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de diferencia entre proyección isométrico y dibujo isométrico.	Representamos la diferencia entre proyección isométrica y dibujo isométrico.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Representar la relación entre dibujo isométrico y representación axonométrica.	Realizar la relación entre dibujo isométrico y representación axonométrica de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de relación entre dibujo isométrico y representación axométrico.	Dibujamos aplicando Representar la relación entre dibujo isométrico y representación axonométrica.	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar procedimientos para dibujar círculos en isométrico. Aplicar procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios	Realizar procedimientos para dibujar círculos en isométrico. Aplicar procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios de acuerdo a la norma vigente	. Dibujos con procedimientos para dibujar círculos en isométrico y Dibujos con procedimientos para dibujar caballeras planas.	Dibujamos Aplicando procedimientos para dibujar círculos en isométrico	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos,	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos,	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.		publicidad virtual gratuita u otros.	publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real		
	Aplicar procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios	Realizar procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo.	Dibujamos aplicando procedimientos para dibujar caballeras planas y con escorzo (a la mitad y a dos tercios).	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Aplicar procedimientos para transformar círculos en caballera	Realizar procedimientos para transformar círculos en caballera de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos para transformar círculos de caballera.	Dibujamos aplicando procedimientos para transformar círculos en caballera.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto; clasifica la información que recoge, analiza la relación entre inversión y beneficio obtenido, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados, incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas de devoluciones del producto • Métricas de reclamos por la calidad del producto • Ganancias o pérdidas al final del proyecto 	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 DIBUJAMOS PLANOS Y OBJETOS DIGITALMENTE						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES

Efectúa diseños de muebles, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas y el planeamiento de construcción con software de diseño digital	La instalación del software TinkerCad, Codeblocks de Tinkercad configurada	Realizar la descarga e instalación del software TinkerCad, Codeblocks de Tinkercad configurada de acuerdo a la norma vigente	Autodesk TinkerCad, Codeblocks de Tinkercad configurada	Configurar una cuenta de Autodesk Codeblocks de Tinkercad	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone alternativas de solución a posibles conflictos.	Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la "miniempresa" y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la "miniempresa"	Acta de reunión del Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística" y donde se establece el nombre de la "miniempresa", el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa	Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada puesto de dirección: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la "miniempresa", el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Realizar la exploración de la interfaz	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de la interfaz	Exploramos el campo de trabajo. <ul style="list-style-type: none"> • Barra de navegación (Nav) 	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		exploración de la interfaz de acuerdo a la norma vigente	<ul style="list-style-type: none"> • Barra de navegación (Nav) • Barra de herramientas • Panel de bloques • Editor de bloques • Visor 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Barra de herramientas • Panel de bloques • Editor de bloques • Visor 3D 		
Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis funcional de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué problema o necesidad busca resolver el producto? ✓ ¿Cuál es el objetivo principal del producto? ✓ ¿Para qué lo utiliza el cliente? ✓ ¿Qué valor aporta el producto a sus usuarios? ✓ ¿Qué es lo que hace el producto?, ✓ ¿Cuáles son las principales características que definen el producto? 	Realizamos el análisis funcional de un objeto cotidiano, para lo cual se requiere: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el propósito del producto ✓ Identificar las funciones principales ✓ Desglosar las funciones en subfunciones ✓ Identificar las características del producto ✓ Analizar el contexto de uso del producto Identificar los requisitos del usuario	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Realizar la digitalización de la Practica 1	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 1 de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la Práctica 1	Realizamos actividades de bloques de código y lecciones de inicio: Introducción a las formas	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	
Recoge en equipo información sobre necesidades o	Definir que es un problema o necesidades de	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de lo que es un problema. • Mapa conceptual de lo 	Definimos que es un problema o necesidad de las personas. Un problema es una situación,	S3 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	

	<p>problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<p>que no es un problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situación problemática redactada. • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW. 	<p>hecho o proceso, manifiesto o probable, que dificulta o impide alcanzar una mejor calidad de vida deseada. Es algo que está ocurriendo o que se prevé que va a ocurrir próximamente. El problema NO es la falta de algo a lo que se aspira, ni la no existencia de una situación NO deseada. Un problema no debe ser formulado en términos de la ausencia de algo, pues oculta el problema real e induce a la formulación de una solución anulando toda posibilidad de otras alternativas de solución. La situación problemática tiene un contexto, un problema y un segmento de personas. La situación problemática plantea un reto o desafío, para encontrar una solución. El reto se redacta con la técnica HMW</p>		
	<p>Realizar la configuración del Diseño.</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la configuración del diseño de</p>	<p>. Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la configuración del diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menús 	<p>Diseñamos y configuramos TinkerCad Codeblocks</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

		acuerdo a la norma vigente	<ul style="list-style-type: none"> • Barras de herramientas • Docks Widgets • Hojas de estilo • Personalización 			
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>Describir la fase Empatizar del Design Thinking y seleccionar las personas a entrevistar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, • Listado de personas indicando por qué queremos entrevistar a esa persona: ¿Qué hizo o hace referente al problema que estamos indagando? ¿Qué queremos aprender de esa persona con respecto al problema? 	<p>Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar. Identificamos a las personas que entrevistaremos, teniendo claro que queremos aprender de esas personas y que hizo o actualmente hace referente al problema</p>	<p>S4 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Realizar la categorización de las preferencias de aplicación.</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la categorización de las preferencias de aplicación de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de las categorías de las preferencias de aplicación: Vista gráfica Idioma Colores gráficos</p>	<p>Realizamos la categorización de las preferencias de la aplicación</p>	<p>S5 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.</p>	<p>Sintetizar y organizar indicando fuentes serias, sobre la información recogida.</p>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente).</p>	<p>S5 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Realizar la digitalización del Diseño</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de camino de acuerdo a la norma vigente .</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Camino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traducciones • Patrones de sombreado, fuentes, bibliotecas de piezas • Plantilla • Archivo de variables 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 10 ▪ Diámetro: 40 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: naranja <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cono ▪ Altura: 35 ▪ Diámetro: 40 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: morado <p>Coloca el cono justo encima del cilindro y después agrupa ambas formas y píntalas de amarillo: (Práctica 4)</p>	<p>S6 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking.</p>	<p>Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</p>	<p>Nos preparamos para entrevistar. En la entrevista seguir la regla siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escuchar más que hablar (20% para hablar y 80% del tiempo para que hable el entrevistado) ✓ Leer el lenguaje corporal ✓ No sugerir respuestas ✓ No hacer preguntas que se respondan con un sí o con un no ✓ Hacer una pregunta por vez ✓ Grabar la entrevista <p>Para preparar las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos realizar, seleccionamos las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial. ✓ Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? <p>Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>	<p>S6 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Realizar la digitalización de los</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de los valores predeterminados:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 80 ▪ Ancho: 50 	<p>S7 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	valores predeterminados.	realiza la digitalización de los valores predeterminados de acuerdo a la norma vigente	<ul style="list-style-type: none"> • Valores predeterminados de dibujo • Valores predeterminados del programa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Altura: 20 ▪ Color: red ▪ Forma: cilindro – agujero ▪ Altura: 20 ▪ Diámetro: 20 ▪ Número de lados: máximo <p>Coloca el cilindro en el centro del prisma Agrupa ambas formas y pinta el objeto final de color marrón claro</p> <p>(Práctica 5)</p>		
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	Recoger información mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> • Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial. • Lugar de observación seleccionado • Listado de información recogida mediante la observación 	<p>Aplicamos la técnica de “observación” para recoger información relevante sobre el reto inicial.</p> <p>Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar.</p> <p>Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y diseños de lo observado.</p> <p>Al culminar la observación, inmediatamente se debe reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo</p>	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

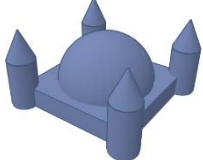
				que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.			
	Realizar digitalización de borrar configuración.	la de	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de borrar configuración de acuerdo a la norma vigente	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Borrar Configuración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño • Todo 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma: cubo* • Longitud: 20 • Ancho: 70 • Altura: 50 • Color: red <ul style="list-style-type: none"> • Forma: techo* • Longitud: 20 • Ancho: 70 • Altura: 30 • Color: verde <ul style="list-style-type: none"> • Forma: cubo* – agujero • Longitud: 10 • Ancho: 20 • Altura: 25 <p>Coloca el techo encima del prisma rojo y el agujero de la puerta en la posición que se indica en la imagen:</p>	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas


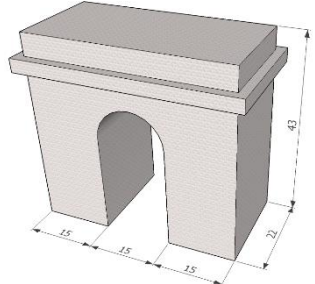


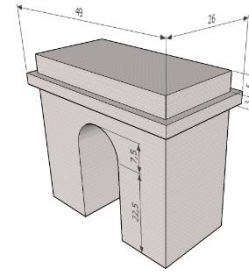
Por último, agrúpalo todo y píntalo de gris (Práctica 6)

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver) • Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Procesar ✓ Sintetizar ✓ Transformar lo hallado en insights ✓ Definir el problema a resolver <p>Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen.</p> <p>Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.</p>	<p>S8 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	--	--	---	--	--------------------------------	----------------------------------

	<p>Realizar la digitalización de puesta en marcha</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de puesta en marcha de acuerdo a la norma vigente .</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Puesta en marcha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar pantalla de carga • Comience en modo de pestaña • Comenzar con la ventana principal maximizada • Habilite los widgets de CAD • Habilite las barras de herramientas CAD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 50 ▪ Diámetro: 15 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: verde claro ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 15 ▪ Ancho: 15 ▪ Altura: 15 ▪ Color: blanco ▪ Forma: techo curvo* ▪ Longitud: 15 ▪ Ancho: 60 ▪ Altura: 30 ▪ Color: azul claro <p>Coloca los cilindros encima de los cubos y a continuación el techo encima de los cilindros. Por último, agrúpalo todo y píntalo de blanco</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cilindro ▪ Altura: 25 ▪ Diámetro: 14 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: amarillo ▪ Forma: cubo* ▪ Longitud: 60 ▪ Ancho: 60 ▪ Altura: 10 ▪ Color: azul oscuro 	<p>S9 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
--	---	--	--	---	--------------------------------	------------------------------------

				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: media esfera ▪ Altura: 25 ▪ Diámetro: 50 ▪ Color: violeta <ul style="list-style-type: none"> ▪ Forma: cono ▪ Altura: 15 ▪ Diámetro: 14 ▪ Número de lados: máximo ▪ Color: verde claro <p>Coloca la semiesfera centrada encima del prisma. Después cada uno de los cilindros con un cono encima en cada una de las esquinas del prisma Por último, agrúpalo todo y píntalo de azul</p>  <p>(Práctica 7)</p>		
Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representas a través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución • Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema”</p> <p>Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las</p>	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.	

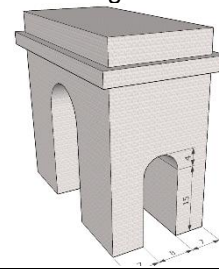
	mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			<p>personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo</p> <p>Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>		
	Realiza la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Proyecciones Ortogonales, dibujos en 2D Proyecciones Isométricas, dibujos en 2.5D	<p>Diseña un modelo del Arco del Triunfo, uno de los monumentos más emblemáticos de París</p>  <p>Para el realizar el modelo utiliza cubos y techos curvos con las dimensiones adecuadas, como se indica en las imágenes de abajo:</p> 	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

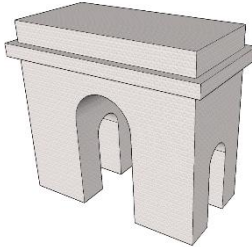


Como se puede apreciar en la imagen de abajo, este monumento tiene dos arcos más en sus costados.

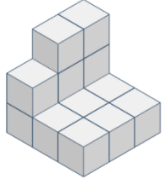
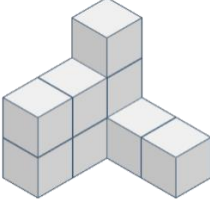
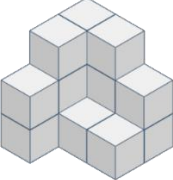


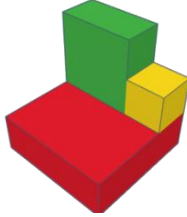
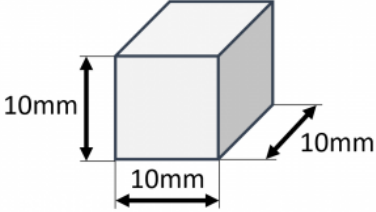
Intenta agregarlos a tu diseño. considerar las dimensiones del dibujo a continuación para mantener la forma del edificio original.

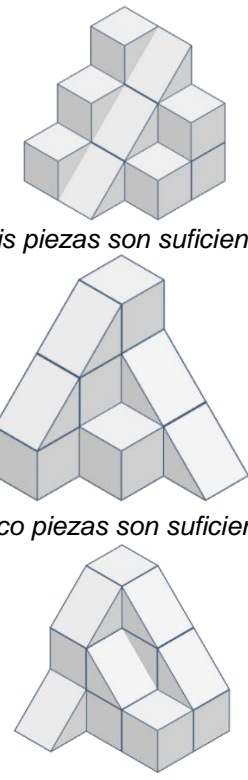



				 <p>(Práctica 8)</p>		
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase prototipar del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más importantes de una idea. La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades</p>	<p>S10 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDACTICA 4: EJECUCION, COMERCIALIZACION Y EVALUACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 DIBUJAMOS PLANOS Y OBJETOS DIGITALMENTE

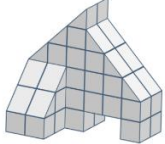
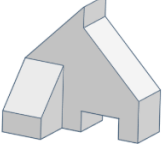
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de muebles, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas y el planeamiento de construcción con software de diseño digital	Realizar la digitalización de la Practica 1	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 1 de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 1)	<p>Dibuja las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalos para formar un único objeto.</p>  <p>(Tres piezas son suficientes)</p>  <p>(Tres piezas son suficientes)</p>  <p>(Cinco piezas son suficientes)</p>	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas


				<p>Por ejemplo, una posible solución al ejercicio es:</p>  <p>Ten en cuenta que las dimensiones de cada cubito deben ser:</p>  <p>(Práctica 1)</p>		
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales</p>	<p>Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró</p>	<p>Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.</p>	<p>S1 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>


	<p>Realizar la digitalización de la Practica 2</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 2 de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 2)</p>	<p>Dibuja las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto</p>  <p>(Seis piezas son suficientes)</p> <p>(Cinco piezas son suficientes)</p> <p>(Siete piezas son suficientes)</p> <p>(Práctica 2)</p>	<p>S2 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
--	--	---	---	---	--------------------------------	------------------------------------


	<p>Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas, siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>	<p>Realizar el análisis de los cambios a lo largo de los tiempos de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento.</p>	<p>Línea de tiempo de los cambios que ha sufrido un objeto hasta el día de hoy</p>	<p>Realizamos el análisis de los cambios a lo largo de los tiempos de un objeto cotidiano, para lo cual se requiere: Realizar una línea de tiempo de los cambios que ha tenido un producto hasta el día de hoy</p>	<p>S2 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Realizar la digitalización de la Practica 3</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 3 de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 3)</p>	<p>Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto</p>  <p>(Siete piezas son suficientes)</p> <p>(Siete piezas son suficientes) (Práctica 3)</p>	<p>S3 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>	


	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos.</p> <p>Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma como vendo el producto o servicio</p>	<p>S3 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>Realizar la digitalización de la Practica 4</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 4 de</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 4)</p>	<p>Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>


		acuerdo a la norma vigente		 <p>(Siete piezas son suficientes)</p>  <p>(Siete piezas son suficientes) (Práctica 4)</p>		
Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor	
Realizar la digitalización de la Practica 5	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 5 de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Dibujamos las figuras de abajo empleando el mínimo número posible de piezas y a continuación combínalas para formar un único objeto	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas	

				 <p>(Ocho piezas son suficientes)</p> <p>(Ocho piezas son suficientes) (Práctica 5)</p>		
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas, es decir cómo puedo medir que el negocio va yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.	S5 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Realizar la digitalización de la Practica 6	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 6 de	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	Dibuja un modelo con Tinkercad lo más parecido posible a la lámpara de abajo combinando diferentes formas: cubos, prismas, cilindros, esferas... Deberás establecer las dimensiones de manera aproximada y después colocar cada	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		acuerdo a la norma vigente		<p>forma en la posición adecuada y con la rotación apropiada.</p> 		
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	<p>Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta</p>	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realizar la digitalización de la Practica 7	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 7 de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 5)	<p>Continuamos dibujando un modelo con Tinkercad lo más parecido posible a la lámpara de abajo combinando diferentes formas: cubos, prismas, cilindros, esferas... Deberás establecer las dimensiones de manera aproximada y después colocar cada forma en la posición adecuada y con la rotación apropiada. (Práctica 5)</p>	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar</p>	<p>Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar</p>	<p>Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable</p>	<p>S7 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realizar la digitalización de la Practica 8</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 8 de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 6)</p>	<p>Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees.</p>  <p>(Práctica 6)</p>	<p>S8 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor</p>	<p>Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.</p>	<p>Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.</p>	<p>Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real</p>	<p>S8 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.					
	Realizar la digitalización de la Practica 9	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 9	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Práctica 7)	<p>Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees</p>  <p>(Práctica 7)</p>	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	<p>Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas</p> <p>Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos</p>	S9 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realizar la digitalización de la Practica 10	Representar las capturas de pantalla mientras	Capturas de pantalla puestas en	Diseñamos una mesa de acuerdo a la imagen de abajo utilizando todos los elementos de <i>Tinkercad</i> que desees	10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		realiza la digitalización de la Practica 10	el portafolio digital de: (Práctica 8)	 (Práctica 8)		
	Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto; clasifica la información que recoge, analiza la relación entre inversión y beneficio obtenido, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados, incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas de devoluciones del producto • Métricas de reclamos por la calidad del producto Ganancias o pérdidas al final del proyecto	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

QUINTO GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDACTICA 1: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DIBUJAMOS REPRESENTACIONES DE CORTES Y SECCIONES EN OBJETOS Y SUPERFICIES						
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Desarrollar superficies en el dibujo de plantillas	Representar el concepto de desarrollo de superficies	Realizar el concepto de desarrollo de superficies de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de concepto de desarrollo de superficies.	Dibujamos aplicando Representar el concepto de desarrollo de superficies	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	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.	Organizar el equipo en una “miniempresa”, estableciéndose el Directorio, definir roles específicos de los miembros del Directorio	Directorio de la “miniempresa” (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística” con los roles descritos de cada miembro del Directorio, el nombre de la “miniempresa”, el mantra de la “miniempresa”, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción	Organizaremos al equipo como una “miniempresa” eligiendo su Directorio (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística) y estableciendo los roles de sus directores, definiendo el nombre de la	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			empresaria que los representa, colores corporativos de la miniempresa	“miniempresa” el mantra, la persona empresaria que los inspira, la canción empresaria de la “miniempresa”, los colores corporativos de la empresa.		
	Representar el concepto de desarrollo de prisma	Realizar el concepto de desarrollo de prisma de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de concepto de desarrollo de prisma.	Dibujamos aplicando Representar el concepto de desarrollo de prisma	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas. Es responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis tecnológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué técnicas se utilizan para producir, ✓ el producto que se está analizando? ✓ ¿Con qué procedimientos se fabrica el producto? ✓ ¿Cuáles son las herramientas y máquinas que se utilizan? ✓ ¿Qué materiales se han utilizado 	Realizamos el análisis tecnológico para lo cual se considera, los materiales que serán transformados a través del uso de herramientas, y siguiendo determinadas acciones y procedimientos, para lograr un producto.	S2 UD1/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

			<p>para producir el objeto?</p> <p>✓ ¿Qué materiales se podrían utilizar para una menor contaminación ambiental...?</p>			
	Aplicar procedimientos de líneas rectas para desarrollar prismas	Representar procedimientos de líneas rectas para desarrollar prismas de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos de líneas rectas para desarrollar prismas.	Dibujamos aplicando procedimientos de líneas rectas para desarrollar prismas	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Características de un problema. • Situación problemática redactada. <p>Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</p>	<p>Identificamos las características de un problema: No es la falta de algo Tiene un contexto Es algo que tiene solución, lo que no tiene solución no es problema. Tiene escalas (Ejemplos de escalas de los problemas son su nivel personal, familiar, grupal; local, regional, nacional; diario, mensual, anual; de alcance a nivel de una unidad productiva, de sector</p>	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>económico, etc.) La situación problemática se enmarca en estas escalas La situación problemática plantea un reto o desafío y se redacta con la técnica de HMW.</p>		
	<p>Representar el concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).</p>	<p>Realizar el concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas) de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con representación de concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).</p>	<p>Dibujamos aplicando el concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Describir la fase Empatizar del Design Thinking y mapear a las personas del contexto que tienen relación con el reto o desafío y las que no tienen ninguna relación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir en un organizador lo que significa “centrado en las personas” en el Design Thinking • Listado de personas a entrevistar que están totalmente familiarizadas con el reto • Listado de personas a entrevistar que no tienen nada que ver con el reto. 	<p>Analizaremos una de las características centrales del Design Thinking, que es que esta “centrado en las personas” Elaboremos un listado pensando en los “extremos” Consideren reunirse con personas que representen los “extremos”: por un lado, las personas que</p>	<p>S4 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				están completamente familiarizadas o involucradas en reto inicial planteado, y por el otro, quienes no tienen nada que hacer con el mismo.		
	Aplicar procedimientos de líneas radiales para desarrollar pirámides.	Realizar el concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas) de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).	Dibujamos aplicando Representar el concepto de pirámides: (rectas, truncadas, descentradas).	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos del reto inicial que se quiere saber más.	<ul style="list-style-type: none"> Listado de temáticas que se quiere saber mas Sintetizar y organizar la información recogida indicando fuentes serias, de donde se obtuvo la información. 	Queremos saber más sobre el reto, por tanto, hacemos una lluvia de ideas sobre lo que queremos saber más y seleccionamos las más pertinentes, hacemos un listado y recurrimos a las fuentes secundarias como páginas de internet, pero debidamente seleccionadas con	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				orientación del docente. Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.		
	Aplicar procedimiento para obtener la longitud real de las aristas cuando no las muestran	Realizar procedimiento para obtener la longitud real de las aristas cuando no las muestran de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos para obtener la longitud real de las aristas cuando las vistas no las muestran.	Dibujamos aplicando procedimiento para obtener la longitud real de las aristas cuando las vistas no la muestran.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> Listado de materiales para la entrevista. Listado de preguntas guía para la entrevista. Listado de información recogida aplicando la técnica de la 	Nos preparamos para entrevistar. ✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo el tiempo de la entrevista, no	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.		entrevista cualitativa del Design Thinking.	<p>más de una hora.</p> <p>✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular).</p> <p>Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como:</p> <p>¿Cómo...? ¿Por qué...?</p> <p>¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría?</p> <p>Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p> <p>Respetar sus silencios, recuerden más que una entrevista tradicional es un dialogo</p>		
	Aplicar procedimientos de líneas paralelas para la obtención de medidas	Realizar procedimientos de líneas paralelas para la obtención de medidas de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos de líneas paralelas para la obtención de medidas.	Dibujamos aplicando procedimientos de líneas paralelas para la obtención de medidas.	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Recoger información mediante la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial. • Lugar de observación seleccionado • Listado de información recogida mediante la observación 	<p>Aplicamos la técnica de “observación” para recoger información relevante sobre el reto inicial. Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y diseños de lo observado. Al culminar la observación, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	--	---	---	--------------------------------	----------------------------------

				en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Aplicar procedimientos de líneas paralelas para la obtención de formas reales	Realizar procedimientos de líneas paralelas para la obtención de formas reales de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos de líneas paralelas para la obtención de formas reales.	Dibujamos Aplicando procedimientos de líneas paralelas para la obtención de formas reales	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas	Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver) • Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Procesar ✓ Sintetizar ✓ Transformar lo hallado en insights ✓ Definir el problema a resolver <p>Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar</p>	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas	¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Aplicar procedimiento de líneas paralelas para desarrollar objetos con curvaturas simples de radio constante. Cilindros. Cilindros truncados. Codos.	Realizar procedimiento de líneas paralelas para desarrollar objetos con curvaturas simples de radio constante. Cilindros. Codos de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con procedimientos de líneas paralelas para desarrollar objetos con curvaturas simples de radio constante.	Dibujamos Aplicando procedimiento de líneas paralelas para desarrollar objetos con curvaturas simples de radio constante. Cilindros. Cilindros truncado codos	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> Mapa Conceptual de la fase Crear 	Describimos la fase Definir del	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas</p>		<p>del Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none">• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución• Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas	<p>Design Thinking "Buscar muchas soluciones a un mismo problema" Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>		
--	---	--	--	---	--	--

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCION/COMERCIALIZACION Y EVALUACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 DIBUJAMOS REPRESENTACIONES DE CORTES Y SECCIONES EN OBJETOS Y SUPERFICIES

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Aplicar la normalización vigente en el desarrollo y la representación de cortes y secciones en objetos y superficies	Aplicar cortes y secciones: Concepto. Características. Usos y aplicaciones.	Realizar cortes y secciones: Concepto. Características. Usos y aplicaciones de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con cortes y secciones: concepto, características, usos y aplicaciones.	Dibujamos aplicando cortes y secciones: Concepto. Características. Usos y aplicaciones	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase prototipar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real</p> <p>Comunicar los elementos más importantes de una idea.</p> <p>La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

<p>Aplicar el concepto de acotación en los sistemas generales y la tipología que conforma la cota</p>				<p>resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades</p>		
	<p>Representar detalles: Internos. Externos</p>	<p>Realizar detalles: Internos. Externos de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Dibujos con representaciones de detalles: internos y externos.</p>	<p>Dibujamos aplicando Representar detalles: Internos. Externos</p>	<p>S2 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales,</p>	<p>Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales</p>	<p>Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró</p>	<p>Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.</p>	<p>S2 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	ambientales y económicas.					
	Representar tipos de cortes: Completo. Medio. Desplazado. Auxiliar. Parcial.	Realizar tipos de cortes: Completo. Medio. Desplazado. Auxiliar. Parcial de acuerdo a la norma vigente	Dibujos con representación de tipos de cortes: completo, medio.	Dibujamos aplicando Representar tipos de cortes: Completo. Medio. Desplazado. Auxiliar. Parcial	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				<p>cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				que es la forma como vendo el producto o servicio		
	Representar tipos de secciones: Giradas. Rebatidas. Sucesivas.	Representar tipos de secciones: Giradas. Rebatidas. Sucesivas	Dibujos con representación de tipos de secciones: Giradas. Rebatidas. Sucesivas	Dibujamos aplicando Representar tipos de secciones: Giradas. Rebatidas. Sucesivas	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Representar los conceptos de los sistemas de acotado	Representar los conceptos de los sistemas de acotado de acuerdo a norma técnica vigente	Dibujos con representación de conceptos de los sistemas de acotado.	Dibujamos aplicando Representar los conceptos de los sistemas de acotado.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave,	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas,	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.		Ventaja Competitiva Injusta	es decir cómo puedo medir que el negocio va yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
	Representar la Tipología de la cota: Líneas de cota y de extensión. Cabezas de flechas. Líneas indicadoras o apuntadoras. Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos.	Representar la Tipología de la cota: Líneas de cota y de extensión. Cabezas de flechas. Líneas indicadoras o apuntadoras de acuerdo a la norma técnica vigente	Dibujos con representación de tipología de la cota: líneas de cota y de extensión. Cabezas de flecha.	Dibujamos aplicando Representar la Tipología de la cota: Líneas de cota y de extensión. Cabezas de flechas. Líneas indicadoras o apuntadoras.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	contingencias o situaciones imprevistas.			materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta		
	Normas específicas de acotado	Realizar las normas específicas de acotado de acuerdo a la norma técnica vigente.	Dibujos con normas específicas acotado que se emplean en dibujos técnicos.	Dibujamos aplicando las normas específicas de los sistemas de acotado que se emplean en dibujos técnicos	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Aplicar las normas generales y específicas de los sistemas de acotado	Normas generales de acotado.	Realizar las normas generales de acotado de acuerdo a las normas técnicas vigentes	Dibujos con normas generales de acotado que se emplean en los dibujos técnicos	Dibujamos Aplicando Normas generales de los sistemas de acotado que se	S8 UD2/1	Aplica habilidades técnicas

que se emplean en dibujos técnicos				emplean en dibujos técnicos		
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Indicación de cotas y tolerancias	Realizar Indicación de cotas y tolerancias de acuerdo a las normas técnicas vigentes	Dibujos con indicación de cotas y tolerancias.	Dibujamos indicando cotas y tolerancias	S9 UD2/1	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				bloque Flujo de ingresos		
	Norma técnica vigente, principios generales	Realizar Norma técnica vigente, principios generales de acuerdo a las normas técnicas vigentes	Dibujos con norma técnica vigente, principios generales.	Dibujamos aplicando Norma técnica vigente, principios generales.	S10 UD2/1	Aplica habilidades técnicas
	Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y 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.	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas de devoluciones del producto • Métricas de reclamos por la calidad del producto • Ganancias o pérdidas al final del proyecto 	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACION, CREACION Y PLANIFICACION DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS LA DIGITALIZACIÓN Y EXPORTACIÓN DE DIBUJOS GEOMÉTRICOS DE OBJETOS

Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de muebles, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas y el planeamiento de construcción con software de diseño digital	Realizar la instalación de FreeCad	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de instalación de FreeCad de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de instalación del programa de FreeCad	Instalamos el programa de FreeCad	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	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	Organizar el equipo en una "miniempresa", estableciéndose el Directorio, definir roles específicos de los miembros del Directorio	Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística) con los roles descritos de cada miembro del Directorio, el nombre de la "miniempresa", el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa, colores corporativos de la miniempresa	Organizaremos al equipo como una "miniempresa" eligiendo su Directorio (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística) y estableciendo los roles de sus directores, definiendo el nombre de la "miniempresa" el mantra, la persona emprendedora que los inspira, la canción emprendedora de la "miniempresa", los colores corporativos de la empresa.	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	alternativas de solución a conflictos inesperados.					
	Realizar la exploración de la interfaz	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de exploración de la interfaz de acuerdo a la norma vigente	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la exploración de la interfaz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablero de dibujo • zona de etiquetas y atributos • barras de herramientas 	<p>Exploramos Interfaz de FreeCad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablero de dibujo • zona de etiquetas y atributos • barras de herramientas 	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas. Es responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis tecnológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué técnicas se utilizan para producir, el producto que se está analizando? ✓ ¿Con qué procedimientos se fabrica el producto? ✓ ¿Cuáles son las herramientas y máquinas que se utilizan? ✓ ¿Qué materiales se han utilizado para producir el objeto? ✓ ¿Qué materiales se podrían utilizar para una menor contaminación ambiental...? 	Realizamos el análisis tecnológico para lo cual se considera, los materiales que serán transformados a través del uso de herramientas, y siguiendo determinadas acciones y procedimientos, para lograr un producto.	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realizar la digitalización de la Practica 1	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la Práctica 1</p> <p>Barras de Herramientas:</p>	<p>Exploramos las Barras de Herramientas:</p> <p>Exploramos Etiquetas y Atributos</p>	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		digitalización de la Practica 1, de acuerdo a la norma vigente	Etiquetas y Atributos			
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<p>Etiquetas y Atributos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características de un problema. • Situación problemática redactada. • Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW. 	<p>Identificamos las características de un problema: No es la falta de algo Tiene un contexto Es algo que tiene solución, lo que no tiene solución no es problema. Tiene escalas (Ejemplos de escalas de los problemas son su nivel personal, familiar, grupal; local, regional, nacional; diario, mensual, anual; de alcance a nivel de una unidad productiva, de sector económico, etc.) La situación problemática se enmarca en estas escalas La situación problemática plantea un reto o desafío y se redacta con la técnica de HMW.</p>	S3 UD3/2 (03 horas)	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Realizar la configuración del diseño.</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la configuración del diseño de</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de la configuración del diseño: Modos de navegación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modo por defecto • Vistas configuradas por atajos numéricos 	<p>Exploramos modos de navegación: Modo por defecto Vistas configuradas por atajos numéricos</p>	S4 UD3/1 (05 horas)	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

		acuerdo a la norma vigente				
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Describir la fase Empatizar del Design Thinking y mapear a las personas del contexto que tienen relación con el reto o desafío y las que no tienen ninguna relación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describir en un organizador lo que significa “centrado en las personas” en el Design Thinking • Listado de personas a entrevistar que están totalmente familiarizadas con el reto • Listado de personas a entrevistar que no tienen nada que ver con el reto. 	<p>Analizaremos una de las características centrales del Design Thinking, que es que esta “centrado en las personas” Elaboremos un listado pensando en los “extremos” Consideren reunirse con personas que representen los “extremos”: por un lado, las personas que están completamente familiarizadas o involucradas en reto inicial planteado, y por el otro, quienes no tienen nada que hacer con el mismo.</p>	<p>S4 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	Realizar la digitalización de la Practica 1	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de la Practica 1, de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: (Practica 1)	Exploramos la creación de piezas en 3D. Solidos Creamos objetos como: Cuadrado, cono, cilindro, esfera, anillo, especificando sus dimensiones (Practica 1)	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos del reto inicial que se quiere saber más.	<ul style="list-style-type: none"> Listado de temáticas que se quiere saber mas Sintetizar y organizar la información recogida indicando fuentes serias, de donde se obtuvo la información. 	Queremos saber más sobre el reto, por tanto, hacemos una lluvia de ideas sobre lo que queremos saber más y seleccionamos las más pertinentes, hacemos un listado y recurrimos a las fuentes secundarias como páginas de internet, pero debidamente seleccionadas con orientación del docente. Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.			conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.		
	Realizar la digitalización de camino.	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de camino, de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Camino: <ul style="list-style-type: none"> • Fusible • Común • Cortar • Extrusión • Solomillo • Girar • Sección 	Exploramos la modificación de objetos: <ul style="list-style-type: none"> • Fusible • Común • Cortar • Extrusión • Solomillo • Girar • Sección 	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Listado de materiales para la entrevista. • Listado de preguntas guía para la entrevista. • Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking. 	Nos preparamos para entrevistar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo el tiempo de la entrevista, no más de una hora. ✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular). Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre 	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	necesidades y problemas.			esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos. Respetar sus silencios, recuerden más que una entrevista tradicional es un dialogo		
	Realizar la digitalización de creación de piezas en 3D. Bocetos.	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de creación de piezas en 3D. Bocetos de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: creación de piezas en 3D. Bocetos <ul style="list-style-type: none"> • Saliente • Cajera • Revolución • Muesca 	Exploramos la creación de piezas en 3D. Bocetos <ul style="list-style-type: none"> • Saliente • Cajera • Revolución • Muesca 	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas	Recoger información mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> • Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial. • Lugar de observación seleccionado • Listado de información recogida mediante la observación 	Aplicamos la técnica de "observación" para recoger información relevante sobre el reto inicial. Para lo cual listamos los aspectos específicos que queremos observar. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y fotos. Hagan bosquejos, planos y	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	necesidades y problemas.			diseños de lo observado. Al culminar la observación, inmediatamente se debe de reunir el equipo para que cada uno escriba en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Realizar la digitalización de creamos objetos	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de creamos objetos de acuerdo a la norma vigente	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Creamos objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punto • Arco • Circunferencia • Línea por dos puntos • Polilínea • Rectángulo • Redondeo • Recortar • Geometría externa • Modo de construcción 	<p>Exploramos Herramientas de Construcción y creamos objetos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punto • Arco • Circunferencia • Línea por dos puntos • Polilínea • Rectángulo • Redondeo • Recortar • Geometría externa • Modo de construcción 	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando	Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver) • Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Procesar ✓ Sintetizar ✓ Transformar lo hallado en insights ✓ Definir el problema a 	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas</p>	<p>resumen de captación de aprendizajes.</p>	<p>¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas</p>	<p>resolver Ya tenemos la información recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorpresiva? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.</p>		
	<p>Realizar la digitalización de restricciones del croquizador.</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de restricciones del croquizador de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de restricciones del croquizador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloquear • Coincidente • Punto sobre el objeto • Distancia horizontal • Distancia vertical • Vertical • Horizontal 	<p>Exploramos las restricciones del croquizador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloquear • Coincidente • Punto sobre el objeto • Distancia horizontal • Distancia vertical • Vertical • Horizontal 	<p>S9 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking • Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución • Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas 	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>	<p>S9 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Continúa ejecutando digitalización de restricciones del croquizador</p>	<p>Representa Continúa Ejecutando las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de restricciones del croquizador de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Continuando Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Restricciones del croquizador</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radio • Paralelo • Perpendicular • Angulo interno • Tangencia • Igual longitud • Simetría 	<p>Continuamos explorando las restricciones del croquizador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radio • Paralelo • Perpendicular • Angulo interno • Tangencia • Igual longitud • Simetría 	<p>S10 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase prototipar del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking • Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo • Prototipo para evaluar 	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más importantes de una idea. La técnica de Sketching. Es el primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo. Luego elaboramos el prototipo para evaluar estos son prototipos de baja resolución (simples y que tomen poco tiempo en armarlos) que representen diferentes aspectos de la solución de diseño. La manera de evaluarlos es dejando a los usuarios que interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades</p>	<p>S10 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	--	--	--	---	---------------------------------	---------------------------------

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDACTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS LA DIGITALIZACIÓN Y EXPORTACIÓN DE DIBUJOS GEOMÉTRICOS DE OBJETOS

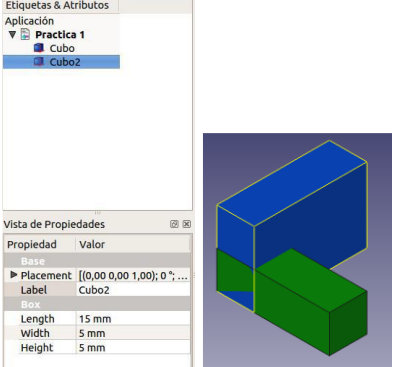
Propósitos de Aprendizaje		Evaluación de los Aprendizajes		6 pasos del Método de Proyectos	Temporalización	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social
NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Efectúa diseños de muebles, ensambles y montajes de trabajo aplicando técnicas normalizadas y el planeamiento de construcción con software de diseño digital	Realizar la digitalización de restricciones de seleccionar el objeto a modificar.	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de seleccionar el objeto a modificar de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Seleccionar el objeto a modificar: <ul style="list-style-type: none"> • Redondeo • Chaflan 	Exploramos Herramientas de edición: Seleccionar el objeto a modificar: <ul style="list-style-type: none"> • Redondeo • Chaflan 	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Continúa Realizando la	Continúa Ejecutando las	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de:	Exploramos Herramientas de transformación:	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

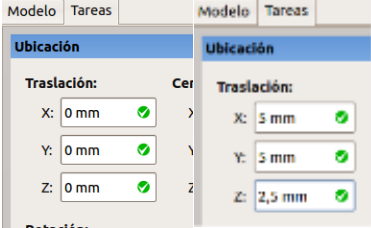
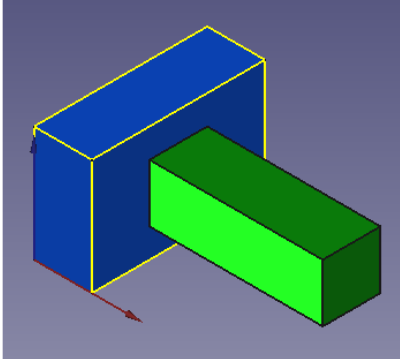
	digitalización de restricciones de seleccionar el objeto a modificar.	capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de seleccionar el objeto a modificar de acuerdo a la norma vigente	<p>Seleccionar el objeto a modificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simetría • Matriz lineal • Matriz Polar • Escala • Multitransformacion 	<ul style="list-style-type: none"> • Simetría • Matriz lineal • Matriz Polar • Escala • Multitransformacion 		
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas. Es responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis comparativo de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento	Cuadro comparativo de soluciones con que se resuelve un mismo problema	Realizamos el análisis comparativo para lo cual se considera, este análisis permite reconstruir y estudiar las distintas maneras tecnológicas con las que se puede resolver un mismo problema. La cocción de los alimentos se resuelve por medio del fuego producido por la leña, por el gas, por las radiaciones electromagnéticas de un horno microondas, por el carbón como en el pollo a la brasa.	S2 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza la digitalización de exportar dibujos a 2D	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de exportar dibujos a 2D de acuerdo a la norma vigente	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de exportar dibujos a 2D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nueva hoja de dibujo • A3 dibujo de paisaje nueva • Inserte un punto de vista • Hoja guardar 	<p>Exploramos Herramientas de exportar:</p> <p>Exportar a dibujos 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nueva hoja de dibujo • A3 dibujo de paisaje nueva • Inserte un punto de vista • Hoja guardar 	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e	Plantear hipótesis para cada bloque del	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos,	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma como vendo el producto o servicio</p>		
--	--	---	--	--	--	--

	Realiza la digitalización de exportar	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de exportar de acuerdo a la norma vigente	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Herramientas de Exportar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exportar a renderizadores externos • Crear un proyecto de povray • Insertar información ver • Importar información parte 	<p>Continuamos con herramientas de exportar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exportar a renderizadores externos • Crear un proyecto de povray • Insertar información ver • Importar información parte <p>Exploramos herramientas de cargar y guardar</p>	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD4/2 (03 horas)	Creación de propuestas de valor
	Realiza la digitalización de Herramientas Practica 1	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de Herramientas de Practica 1,	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de Herramientas de Practica 1	<p>Practicamos:</p> <p>Inicio/Gráficos/FreeCad</p> <p>Crear documento vacío nuevo Part</p> <p>Herramienta cubo, crear un cubo macizo.</p>	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		de acuerdo a la norma vigente		Etiquetas y atributos, guardar y poner nombre Vista en perspectiva, cubo en 3D Cambiamos medidas y color del cubo Guardar los cambios (Practica 1)		
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque Métricas, es decir cómo puedo medir que el negocio va yendo bien y el bloque de la Ventaja Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.	S5 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Realiza la digitalización de cambio de color y medidas.	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de cambio de color y medidas de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de cambio de color y medidas	Practicamos 2: Añadimos a nuestro dibujo un segundo cubo Le cambiamos el color a este segundo cubo y le cambiamos sus medidas. En la ventana de propiedades/vista, le vamos a cambiar de color a verde y en la ventana de propiedades/datos le vamos a cambiar sus medidas: (15mm,5mm,5mm).	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

						
	<p>Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta • Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene 	<p>Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta</p>	<p>S6 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Realiza la digitalización de movimiento de cubo verde</p>	<p>Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de movimiento de cubo verde de acuerdo a la norma vigente</p>	<p>Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Movimiento del cubo verde</p>  	<p>Practicamos 2</p> <p>Mover ahora el cubo verde para situarlo delante y en el centro del cubo azul</p> <p>Para situar el cubo verde delante del azul habrá que trasladarlo 5mm en el eje x, 5mm en el eje y y 2,5 mm en el eje z</p>	<p>S7 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando</p>	<p>Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar</p>	<p>Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar</p>	<p>Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable</p> <p>Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable</p>	<p>S7 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.					
	Realiza digitalización la de vista de frente	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de vista de frente de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Vista de frente	Practicamos 3 Vamos a ver ahora como sería el alzado (vista de frente)	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza la digitalización de vista de arriba	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de vista de arriba de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Vista de arriba	Vamos a ver ahora como sería, la planta (vista desde arriba)	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Fotografía de venta cruzada. 	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. Validamos el bloque métricas Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta	S9 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.			cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Realiza la digitalización de la vista de lado.	Representar las capturas de pantalla mientras realiza la digitalización de vista de lado de acuerdo a la norma vigente	Capturas de pantalla puestas en el portafolio digital de: Vista de lado	Vamos a ver ahora como sería el perfil (vista de lado) de nuestra figura Guardamos el archivo	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y 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	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> • Métricas de devoluciones del producto • Métricas de reclamos por la calidad del producto • Ganancias o pérdidas al final del proyecto 	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

	proyecto en el tiempo.					
--	------------------------	--	--	--	--	--