

**SECUNDARIA CON FORMACIÓN TÉCNICA**  
**MÓDULOS FORMATIVOS DE LA ESPECIALIDAD**  
**DE EBANISTERIA**

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

**2023**

## ITINERARIO FORMATIVO: ESPECIALIDAD DE EBANISTERIA

Módulos Formativos	Proyectos de emprendimiento	1er Grado	2do Grado	3ro Grado	4to Grado	5to Grado
Diseñamos y construimos juguetes recreativos	<b>Ejemplo:</b> Construimos juguetes de arrastre	8 horas x 19 Semanas				
	<b>Ejemplo:</b> Construimos puzzles en 3D	8 horas x 20 Semanas				
Diseñamos y construimos objetos decorativos y utilitarios	<b>Ejemplo:</b> Construimos porta cubiertos o porta retratos		8 horas x 19 Semanas			
	<b>Ejemplo:</b> Construimos maceteros verticales		8 horas x 20 Semanas			
Diseñamos y construimos muebles de soporte	<b>Ejemplo:</b> Construimos mesas de centro			8 horas x 19 Semanas		
	<b>Ejemplo:</b> Construimos consolas de madera			8 horas x 20 Semanas		
Diseñamos y construimos muebles de asiento	<b>Ejemplo:</b> Construimos sillas torneadas				8 horas x 19 Semanas	
	<b>Ejemplo:</b> Construimos sillones tapizados				8 horas x 20 Semanas	
Diseñamos y construimos muebles de guardar	<b>Ejemplo:</b> Construimos mesas de noche					8 horas x 19 Semanas
	<b>Ejemplo:</b> Construimos comodines con tablero marqueteado					8 horas x 20 Semanas
<b>Total, de horas en la Educación Secundaria: 1560 horas</b>		<b>312 horas</b>	<b>312 horas</b>	<b>312 horas</b>	<b>312 horas</b>	<b>312 horas</b>

# PRIMER GRADO

## BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS JUGUETES DE ARRASTRE

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
Conocer la operatividad del software de diseño en 2D en la Ebanistería.	Conocer la operatividad del software de diseño en 2D en la ebanistería mediante la representación de figuras y sólidos.	Identifica los elementos que integran la interfaz del software específico en 2D.	Diagrama de flechas o listado de pasos para elaborar un dibujo en 2D.  Sólidos geométricos dibujados en la interfaz.	Conocemos la interfaz del software para elaborar dibujos en 2D.	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"> <li>Mapa conceptual con canva de los roles de cada integrante en el equipo.</li> <li>Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt</li> </ul>	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

	Elabora el boceto del juguete de arrastre, empleando habilidades técnicas.	Aplica conocimientos y habilidades técnicas para elaborar bocetos y croquis.	Boceto y croquis elaborados de su juguete de arrastre.	Aplicamos habilidades técnicas para elaborar boceto y croquis.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Elabora el boceto del producto empleando 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 equipos, promoviendo que los equipos seleccionen el nombre, el mantra del equipo, el nombre de un emprendedor local que los represente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre del Equipo</li> <li>Mantra del equipo</li> <li>Nombre de un emprendedor local que han escogido como personaje a imitar y descripción en 5 líneas máximo por qué escogieron a dicho personaje.</li> <li>Letra de la canción que los representa como equipo emprendedor</li> </ul>	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	S2 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
Elabora el plano del producto empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.	Elabora el plano del juguete de arrastre, empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.	Aplica conocimientos de escalas, proyecciones, marco y cajetín en el entorno de trabajo.	Marcos y cajetines en formatos A3 y A4 con representación de dibujos a escala y en proyección isométrica.	Conocemos los formatos A3 y A4, escalas y proyección isométrica en el dibujo digital.	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Elabora el plano del producto empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para	Descubrir sus campos de interés del equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de sus puntos fuertes y de sus debilidades</li> </ul>	Descubrimos en que somos buenos y que campo vocacional nos gusta	S3 UD1/1 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés					
	Elabora el plano del juguete de arrastre, empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.	Elabora diferentes elementos utilizando las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Plano del juguete de arrastre con medidas finales.	Construimos el plano en 2D del juguete de arrastre.	S4 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	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre juguetes de arrastre</b> 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"> <li>Situación problemática descrita.</li> <li>Reto o desafío redactado con la técnica HMV que da lugar a varias alternativas de solución y sea desafiante pero alcanzable</li> </ul>	Observamos y describimos una situación problemática en el campo de la ebanistería. 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.

	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera del juguete de arrastre, de acuerdo a especificaciones técnicas	Emplea la indumentaria de trabajo y equipos de protección personal (EPP), de acuerdo a las tareas a realizar y los procedimientos establecidos.	Organizador visual de los tipos y funciones de elementos de protección de personal (EPP) utilizados en ebanistería. Elaboramos organizadores gráficos o visuales de los tipos de pictogramas empleados en la ebanistería.	Identificamos los elementos de protección de personal.	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones 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"> <li>Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida</li> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking</li> </ul>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto</p> <p>Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas</p>	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera del juguete de arrastre, de acuerdo a especificaciones técnicas	Selecciona la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Catálogo de maderas identificadas por sus características y propiedades.	Elaboramos un catálogo físico de los distintos tipos de madera.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta “la mosca en la pared”</li> </ul>	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.
	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera del juguete de arrastre, de acuerdo a especificaciones técnicas	Calibra las herramientas y equipos, sus elementos de corte, de acuerdo a la actividad a realizar.	Herramientas y elementos de corte en óptimo estado y calibrados.	Aprendemos a calibrar y afilar las herramientas manuales.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera</li> </ul>	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.
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas del juguete de arrastre.	Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Madera sólida trozada.	Desarrollamos operaciones de trozado y seccionado de la madera.	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles	Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de necesidades frecuentes obtenidas por medio de la</li> </ul>	Aplicamos la técnica “Saturar y agrupar” para organizar la información recogida en la	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>		<p>técnica de la entrevista</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de necesidades frecuentes obtenida por la técnica de observación “la mosca en la pared”.</li> </ul>	<p>entrevista y en la observación</p>		
	<p>Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas del juguete de arrastre.</p>	<p>Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p> <p>Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Listones de maderas aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido.</p> <p>Listones de madera cepillados y nivelados manualmente, de acuerdo al espesor requerido.</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para el listoneado y cepillado de las maderas.</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</p>	<p>Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuevo reto definido con la técnica del Punto de vista (POV)</li> <li>Nuevo reto redactado con la técnica de HMW</li> </ul>	<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>



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

<b>BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS JUGUETES DE ARRASTRE</b>						
<b>Propósitos de Aprendizaje</b>		<b>Evaluación de los Aprendizajes</b>		<b>6 pasos del Método de Proyectos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>
<b>NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas de su juguete de arrastre.	Traza las piezas a cortar, de acuerdo a los procedimientos establecidos y especificaciones técnicas.	Piezas de madera trazadas según el plano del juguete de arrastre.	Aplicamos técnicas de trazo en el juguete de arrastre.	S1 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.	Generar varias alternativas de solución al reto o desafío y selecciona una de ellas	Alternativa de solución seleccionada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicamos la técnica de Da Vinci u otro y seleccionamos la alternativa de solución</li> </ul>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a	Preparar y perfilar las piezas de	Piezas perfiladas, según sea el caso.	Piezas de madera perfiladas según el	Aplicamos técnicas de perfilado en las	S2 UD2/1 (05 horas)	

especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	madera de su juguete de arrastre.		plano.	piezas del juguete con herramientas manuales.		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.	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"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (<b>Juguetes de arrastre construidos</b>)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y <b>construimos juguetes de arrastre</b> como prototipo para evaluar con las personas.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Preparar y pre armar el juguete de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas de juguete con las uniones respectivas.	Preparamos las uniones estructurales del juguete.	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,	Evaluar el prototipo y realizar mejoras finales con expertos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo final mejorado, con una descripción de la mejora en 3 líneas como máximo</li> </ul>	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final de los <b>juguetes de arrastre</b>	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	ambiental y social, y de su resultado económico.					
	Preparar y pre armar el juguete de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Juguete de arrastre pre armado.	Aplicamos habilidades técnicas para el Pre armamos del juguete de arrastre.	S4 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.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en cada bloque</li> </ul>	Establecemos las hipótesis para cada bloque del lienzo Lean Canvas	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Ensamblar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Ensamblar las piezas del juguete de arrastre, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble en el juguete.	Acoplamos manualmente las piezas del juguete de arrastre.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inventario de los recursos o insumos con los</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar los productos que	S5 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	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.	insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	que se cuenta y con los que no se cuenta <ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	vamos a comercializar		
	Ensamblar las piezas del juguete de arrastre, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamblado en juguetes.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagrama de Gantt de las actividades de elaboración del producto o servicio</li> </ul>	Planificamos la elaboración del producto	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Desembozar y nivelar las piezas de madera de	Desemboza las piezas de madera	Desemboza las imperfecciones	Juguete de arrastre desembozado.	Empleamos	S7 UD2/1	

<p>acuerdo a especificaciones técnicas.</p>	<p>del juguete de arrastre de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>identificadas.</p>		<p>herramientas manuales para el desembozado y nivelado.</p>	<p>(05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>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.</p>	<p>Planificar y ejecutar la comercialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</li> </ul>	<p>Planificamos la captación de clientes y lo ejecutamos</p>	<p>S7 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Acondicionar la superficie de su juguete, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p> <p>Tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Superficie de madera sin imperfecciones y lijada, según especificaciones.</p> <p>Juguete de arrastre teñido de acuerdo a las características del diseño.</p>	<p>Aprendemos el proceso de lijado y teñido de la superficie en madera.</p>	<p>S8 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>

	<p>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.</p>	<p>Planificar y ejecutar la comercialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños, mensajes de saludo por WhatsApp u otros</li> </ul>	<p>Planificamos la retención de clientes y lo ejecutamos</p>	<p>S8 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.</p>	<p>Aplicar el recubrimiento al juguete de arrastre, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p> <p>Sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.</p> <p>Superficie de madera sellada según las especificaciones del acabado.</p>	<p>Ejecutamos procesos de sellado en la madera.</p>	<p>S9 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>Selecciona los insumos y materiales</p>	<p>Planificar y ejecutar la comercialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de lograr más ingresos de</li> </ul>	<p>Planificamos lograr más ingresos de los</p>	<p>S9 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	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.		los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	clientes con que se cuenta y lo ejecutamos		
	Aplicar el recubrimiento al juguete de arrastre, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.  Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Juguete de madera suavizado según especificaciones técnicas.  Superficie de juguete con el recubrimiento final.	Desarrollamos procesos de acabo final del juguete de arrastre.	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,	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramienta de evaluación aplicada</li> <li>Listado de lecciones aprendidas</li> </ul>	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

		ambiental y económico				
--	--	-----------------------	--	--	--	--

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS PUZZLES EN 3D**

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
Conocer la operatividad del software de diseño en 2d en la Ebanistería.	Conocer la operatividad del software de diseño en 2d en la Ebanistería mediante la representación de figuras y sólidos.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	sólidos y figuras dibujadas en la interfaz.	Elaboramos figuras y sólidos en la interfaz	S2 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"> <li>Mapa conceptual con canva de los roles de cada integrante en el equipo.</li> <li>Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt</li> </ul>	<p>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</p>	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



				las próximas 8 semanas		
Elabora el boceto del producto empleando habilidades técnicas.	Elabora el boceto del puzzle, empleando habilidades técnicas.	Aplica conocimientos y habilidades técnicas para elaborar bocetos y croquis.	Boceto y croquis elaborados de su puzzle.	Aplicamos habilidades técnicas para elaborar el boceto y croquis.	S2 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"> <li>• Mapa conceptual con canva de los roles de cada integrante en el equipo.</li> <li>• Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt</li> </ul>	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
Elabora el plano del producto empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos	Elabora el plano del puzzle, empleando un software para diseño 2D, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos	utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Plano de puzzle con medidas finales.	Construimos el plano en 2D del puzzle.	S3 UD3 /1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

básicos de dibujo técnico.	de dibujo técnico.					
	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	Descubrir sus campos de interés del equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de sus puntos fuertes y de sus debilidades</li> </ul>	Descubrimos en que somos buenos y que campo vocacional nos gusta	S3 UD3/1 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Preparar las condiciones para la habilitación de la madera.	Selecciona y dimensiona la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Elaboramos organizadores gráficos o visuales de los sistemas de medición empleados en la ebanistería (decimal e inglés).	Aplicamos fórmulas para la cubicación y conversión de la madera.	S7 UD3 /1 (054horas)	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	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre puzzles en 3D</b> 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"> <li>Situación problemática descrita.</li> <li>Reto o desafío redactado con la técnica HMV que da lugar a varias alternativas de solución y sea desafiante pero alcanzable</li> </ul>	Observamos y describimos una situación problemática en el campo de la <b>ebanistería</b> . Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW, nuestro reto debe ser desafiante pero alcanzable, debe dar lugar	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				a variadas alternativas de solución		
	Preparar las condiciones para la habilitación de la madera.	Selecciona los aglomerados derivados de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Catálogo de aglomerados derivados de la madera identificadas por sus características y propiedades.	Elaboramos un catálogo físico de los distintos tipos de aglomerados derivados de la madera	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 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"> <li>Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida</li> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking</li> </ul>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto</p> <p>Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas</p>	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos	Optimiza el material para el corte y cepillado, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Troza y listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Madera sólida del puzzle trozada, listoneada y nivelada.	Desarrollamos operaciones de trozado y listoneado de la	S6 UD3 /1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

establecidos.		y procedimientos establecidos.		madera.		
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta "la mosca en la pared"</li> </ul>	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.
	Optimiza el material para el corte y cepillado, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera cepillados y nivelados manualmente, de acuerdo al espesor requerido.	Aplicamos habilidades técnicas para el cepillado de las maderas.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera</li> </ul>	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.
Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas, de acuerdo a especificaciones técnicas y	Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos	Traza las piezas a cortar, de acuerdo a los procedimientos establecidos y especificaciones técnicas.	Piezas trazadas según las características señaladas en el plano.	Empleamos técnicas de trazo en el puzzle 3D	S8 UD3 /1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

procedimientos establecidos	establecidos.					
	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"> <li>Listado de necesidades frecuentes obtenidas por medio de la técnica de la entrevista</li> <li>Listado de necesidades frecuentes obtenida por la técnica de observación “la mosca en la pared”.</li> </ul>	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.
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Preparar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Corta las piezas, de acuerdo a los trazos realizados (rectas o especiales) y los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con los cortes respectivos, empleando herramientas manuales.	Aplicamos técnicas de aserrado.	S9 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"> <li>Nuevo reto definido con la técnica del Punto de vista (POV)</li> <li>Nuevo reto redactado con la técnica de HMW</li> </ul>	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.
	Preparar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a	Perfila las piezas correspondientes, de	Piezas de madera	Empleamos técnicas de	S10 UD3 /1	

	especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	acuerdo a procedimientos establecidos.	perfiladas según el plano.	perfilado manual en las piezas del puzzle.	(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.	Generar varias alternativas de solución al reto o desafío y selecciona una de ellas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alternativa de solución seleccionada.</li> </ul>	Aplicamos la técnica de Da Vinci u otro y seleccionamos la alternativa de solución	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

**BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS PUZZLES EN 3D**

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
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas con uniones elaboradas según corresponda.	Preparamos las uniones en las piezas del puzzle.	S1 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>Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo final que incorpora sugerencias a partir de la coocreacion con otras personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (<b>Puzzles en 3D construidos</b>)</li> </ul>	<p>Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y <b>construimos puzzles en 3D</b> como prototipo para evaluar con las personas.</p>	<p>S1 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Preparar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.</p>	<p>Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Pre armado de puzzle.</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para el Pre armado del puzzle 3D.</p>	<p>S2 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 implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p>	<p>Evaluar el prototipo y realizar mejoras finales con expertos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo final mejorado, con una descripción de la mejora en 3 líneas como máximo</li> </ul>	<p>Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final de los <b>puzzles en 3D</b></p>	<p>S2 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

Ensamblar las piezas de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Ensambla y acoplar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble en el puzzle 3D	Acondicionar manualmente las piezas del puzzle 3D.	S3 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.	Plantear las hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en los cuatro (04) primeros bloques</li> </ul>	Establecemos las hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del lienzo Lean Canvas	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Ensambla y acoplar las piezas del puzzle 3D, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamble	S4 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.	Plantear las hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en los cinco (05) últimos bloques</li> </ul>	Establecemos las hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del lienzo Lean Canvas	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



	Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.					
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.	desembozar las piezas de madera del puzzle de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas.	Puzzle desembozado.	Empleamos herramientas manuales para el desembozado y nivelado.	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S5 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Corrige imperfecciones y lija la superficie de la madera, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Alisa correctamente la superficie de la madera	Aplicamos técnicas del lijado en madera	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

procedimientos establecidos.	<p>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.</p>	<p>Planificar las actividades de elaboración del producto o servicio en un diagrama Gantt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrama de Gantt de las actividades de elaboración del producto o servicio</li> </ul>	<p>Planificamos la elaboración del producto</p>	<p>S6 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Puzzle 3D teñido de acuerdo a las características del diseño</p>	<p>Empleamos técnicas de teñido en la madera.</p>	<p>S7 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>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</p>	<p>Planificar y ejecutar la comercialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</li> </ul>	<p>Planificamos la captación de clientes y lo ejecutamos</p>	<p>S7 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	imprevistas o accidentes.					
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento al puzzle 3D, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Organizador visual de los materiales para acabados y sus disolventes	Preparamos los insumos de acuerdo a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños, mensajes de saludo por WhatsApp u otros</li> </ul>	Planificamos la retención de clientes y lo ejecutamos	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el recubrimiento al puzzle 3D, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	De ser el caso, sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Superficie de madera con las capas de recubrimiento requeridos, con apariencia requerida.	Ejecutamos procesos de sellado en la madera	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona los insumos y materiales	Planificar y ejecutar la comercialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de lograr más ingresos de los</li> </ul>	Planificamos lograr más	S9 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	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.		clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)	ingresos de los clientes con que se cuenta y lo ejecutamos		
	Aplicar el recubrimiento al puzzle 3D, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Puzzle 3D suavizado según especificaciones técnicas.  Superficie de juguete con el recubrimiento final	Desarrollamos procesos de acabo final al puzzle 3D	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"> <li>Herramienta de evaluación aplicada</li> <li>Listado de lecciones aprendidas</li> </ul>	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 DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS PORTA CUBIERTOS Y/O PORTA RETRATOS						
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
Conocer la operatividad del software de diseño en 2d en la Ebanistería.	Conocer y emplear el software de diseño en 2d en la ebanistería mediante la representación de solidos de mediana. complejidad y bridas mecánicas.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Solidos de mediana complejidad dibujados en la interfaz.	Elaboramos solidos de mediana complejidad.	S1 UD1/1 (5 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"> <li>• Infografía con canva del organigrama de los puestos de dirección que asume cada integrante</li> <li>• Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt</li> </ul>	Nos organizamos, nombrando responsables de gerente general, gerente de producción, gerente de comercialización, gerente de finanzas, de logística Y elaboramos un diagrama de Gantt para las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	<p>Conocer y emplear el software de diseño en 2d en la ebanistería mediante la representación de sólidos de mediana complejidad y bridas mecánicas.</p>	<p>Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.</p>	<p>Bridas mecánicas de mediana complejidad dibujados en la interfaz.</p>	<p>Elabora bridas mecánicas de mediana complejidad.</p>	<p>S2 UD1/1 (5 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 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>Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un emprendedor local que los represente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre del Equipo</li> <li>• Mantra del equipo</li> <li>• Cualidades del personaje que los representa</li> <li>• Canción emprendedora</li> </ul>	<p>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</p>	<p>S2 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
<p>Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera y el secado,</p>	<p>Elabora el plano del producto a fabricar empleando el software para diseño</p>	<p>Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.</p>	<p>Boceto y croquis elaborados de su proyecto</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para elaborar boceto y croquis.</p>	<p>S3 UD1/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>

de acuerdo a especificaciones técnicas.	en 2D, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.					
	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.	Esforzar, perseverar, intentarlo de nuevo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción breve de un deportista perseverante</li> <li>• 2 frases sobre perseverancia en una infografía con canva</li> </ul>	Conociendo deportistas perseverantes y frases de perseverancia	S3 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Elabora el plano del producto a fabricar empleando el software para diseño en 2D, considerando requerimientos del cliente y conocimientos básicos de dibujo técnico.	Elabora diferentes elementos utilizando las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Plano del porta cubiertos y/o porta retratos con medidas finales	Construimos el Plano.	S4 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situación problemática</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado</li> </ul>	Describimos una situación problemática de nuestro interés en el	S4 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.	las personas <b>sobre porta cubiertos y/o porta retratos</b> Redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV	con la técnica HMW	campo de las <b>Ebanistería</b> Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW		
	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación y secado de la madera.	Madera ubicada en el área correspondiente, según cantidades necesarias, especie(s) requerida(s), sin rajaduras o exceso de humedad.	Elaboramos organizadores gráficos o visuales de los tipos de secado de la madera.	Aplicamos técnicas de secado en la madera.	S5 UD1/1 (5 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"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva</li> <li>• Mapa mental (stakeholders maps), representado mediante plantillas del portal canva</li> </ul>	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 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación y secado de la madera.	Organiza el área de trabajo, de acuerdo a la actividad a realizar y los procedimientos establecidos.	Organizador visual acerca de la distribución de los materiales y herramientas	Organizamos el almacén de materiales y herramientas.	S6 UD1/1 (5 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida de fuentes secundarias</li> </ul>	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.
	Dimensiona las piezas de madera, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas	nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Habilitado de madera mediante el labrado de cara y canto.	Labrado cara y canto.	S7 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones 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	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking</li> </ul>	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	S7 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	resolverlos desde su campo de interés.			haces...?, ¿Cuéntame tu última...? ¿Por qué? y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas para entrevistarlas de acuerdo a nuestro reto inicial		
	Dimensiona las piezas de madera, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas	Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.  Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Madera sólida trozada.  Listones de maderas aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido	Desarrollamos operaciones de trozado y seccionado de la madera.  Aplicamos habilidades técnicas para el listoneado de las maderas.	S8 UD1/1 (5 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 la técnica de observación encubierta "La mosca en la pared"	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared"</li> </ul>	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared" y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Dimensiona las piezas de madera, de	Cepilla los listones de madera sólida, de	Listones de madera cepillados y nivelados	Empleamos habilidades técnicas	S9 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	acuerdo al plano y las especificaciones técnicas	acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	manualmente, de acuerdo al espesor requerido.	para el cepillado manual de las maderas.		
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera</li> </ul>	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 DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS PORTA CUBIERTOS Y/O PORTA RETRATOS.**

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
Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas de su proyecto.	Traza las piezas a cortar, de acuerdo a los procedimientos establecidos y especificaciones técnicas.	Piezas de madera trazadas según el plano del proyecto.	Aplicamos técnicas de trazado en la madera	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas	Describir la fase Definir del Design Thinking, aplicar la	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la fase Definir del</li> </ul>	Describimos la fase Definir del Design Thinking y	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas 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.	técnica “Agrupar y Saturar” y definir el nuevo reto o desafío aplicando la técnica del “Punto de Vista” o “POV”	Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva <ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidades más frecuentes encontradas con la técnica “Saturar y Agrupar”</li> <li>• Reto o desafío definido con la técnica del POV</li> </ul>	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 Empatizar, Empleamos la técnica de “Saturar y agrupar” para organizar la información. Nuevo Reto definido aplicando la técnica del POV		
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas de madera de su proyecto.	Piezas perfiladas, según sea el caso.	Piezas de madera perfiladas según el plano.	Aplicamos técnicas de perfilado en las piezas de madera con herramientas manuales.	S2 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>Aplicar técnicas de creatividad que faciliten encontrar por lo menos tres alternativas de solución al problema</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución</li> <li>• Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	<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>S2 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>Preparar y pre armar el proyecto de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Piezas del proyecto con las uniones respectivas.</p>	<p>Preparamos las uniones estructurales del proyecto.</p>	<p>S3 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>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"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (<b>porta cubiertos y/o porta retratos construidos</b>)</li> </ul>	<p>Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial y <b>construimos porta cubiertos y/o porta retratos</b> como prototipo final.</p>	<p>S3 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>Preparar y pre armar el proyecto de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Proyecto pre armado.</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para el Pre armado del proyecto.</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 <b>porta cubiertos y/o porta retratos</b></p>	<p>S4 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

Ensamblar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Ensamblar las piezas del proyecto, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble.	Acoplamos manualmente las piezas del proyecto.	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
	Ensamblar las piezas del proyecto, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamblado en su proyecto.	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inventario de los recursos o insumos con los que se</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a	S6 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.	insumos con los que no se cuenta. Listado de actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	cuenta y con los que no se cuenta <ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	comercializar		
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.	Desemboza las piezas de madera del proyecto de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas.	Porta cubiertos y/o porta retratos desembozado.	Empleamos herramientas manuales para el desembozado.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</li> </ul>	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Acondicionar la superficie de su proyecto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Superficie de madera sin imperfecciones y lijada, según especificaciones.	Aprendemos el proceso de lijado y teñido de superficie en madera.	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
		tiñe la superficie del producto, de	Porta cubiertos y/o porta retratos teñido de acuerdo			



		acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	a las características del diseño			
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp</li> </ul>	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento al porta cubiertos y/o porta retratos de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.  · sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y	Insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.  Superficie de madera sellada según las especificaciones del acabado.	Ejecutamos procesos de sellado en la madera.	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		procedimientos establecidos.				
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan para lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)</li> </ul>	Ejecutamos un plan para lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el recubrimiento al porta cubiertos y/o porta retratos de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	<p>Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p> <p>Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Porta cubiertos y/o porta retratos suavizados según especificaciones técnicas.</p> <p>Superficie del proyecto con el recubrimiento final.</p>	Desarrollamos procesos de acabo final en el proyecto	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indicador social para el estudiante y las personas de su contexto</li> </ul>	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores en un instrumento como	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

		influye en el aspecto ambiental y en el aspecto económico para el estudiante y su familia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicador ambiental para el contexto</li> <li>• Indicador económico para el estudiante y su familia</li> </ul>	puede ser una lista de cotejo.		
--	--	--	---	--------------------------------	--	--

<b>BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS MACETEROS VERTICALES</b>						
<b>Propósitos de Aprendizaje</b>		<b>Evaluación de los Aprendizajes</b>		<b>6 pasos del Método de Proyectos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>
<b>NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Conocer la operatividad del software de diseño en 2D en la Ebanistería.	Conocer la operatividad del software de diseño en 2D en la Ebanistería mediante la representación objetos y figuras torneadas.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Garfio o gancho dibujado en la interfaz.	Elaboramos un gancho o garfio en 2D.	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y	Organizar los puestos de dirección del equipo emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografía con canva del organigrama de los puestos de dirección que asume cada integrante</li> </ul>	Nos organizamos, nombrando responsables de gerente general, gerente de producción,	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	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"> <li>• Cronograma de las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas mediante un diagrama de Gantt</li> </ul>	gerente de comercialización, gerente de finanzas, de logística Y elaboramos un diagrama de Gantt para las actividades a realizar durante las próximas 8 semanas		
	Conocer la operatividad del software de diseño en 2D en la Ebanistería mediante la representación objetos y figuras torneadas.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Piezas de ajedrez y jarrón torneado elaborados en la interfaz.	Aprendemos a elaborar una pieza de ajedrez y jarrón torneado	S2 UD3/1 (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	Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un emprendedor local que los represente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre del Equipo</li> <li>• Mantra del equipo</li> <li>• Cualidades del personaje que los representa</li> <li>• Canción emprendedora</li> </ul>	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	S2 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	responsabilidad las tareas asignadas a su rol.			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		
Elabora el boceto del producto empleando habilidades técnicas.	Elaborar el boceto del macetero vertical empleando habilidades técnicas.	Aplica conocimientos y habilidades técnicas para elaborar bocetos y croquis.	boceto y croquis elaborados del macetero vertical.	Aplicamos habilidades digitales para elaborar boceto y croquis.	S3 UD3/1 (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	Esforzar, perseverar, intentarlo de nuevo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descripción breve de un deportista perseverante</li> <li>• 2 frases sobre perseverancia en una infografía con canva</li> </ul>	Conociendo deportistas perseverantes y frases de perseverancia	S3 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	tareas asignadas a su rol.					
Elabora el plano del proyecto, empleando el software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Elabora el plano del macetero vertical empleando el software para diseño en 2D, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Elabora diferentes elementos utilizando las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Plano del macetero vertical con medidas	Aplicamos habilidades digitales en la elaboración del plano.	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, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre maceteros personalizados</b> Redactar el reto inicial que permita buscar variadas alternativas de solución y redactarla con la técnica HMV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situación problemática</li> <li>Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW</li> </ul>	Describimos una situación problemática de nuestro interés en el campo de las <b>Ebanistería</b> Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera del proyecto.	Calibra las máquinas portátiles de acuerdo a la actividad a realizar y procedimientos establecidos.	Organizador visual de los tipos y operaciones de las maquinas portátiles de labrado y aserrado	Conocemos el uso y las características de las maquinas portátiles de labrado y aserrado	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"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva</li> <li>• Mapa mental (stakeholders maps), representado mediante plantillas del portal canva</li> </ul>	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.
	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera del proyecto.	Calibra las máquinas portátiles de acuerdo a la actividad a realizar y procedimientos establecidos.	Organizador visual de los tipos y operaciones de las maquinas portátiles de perforación, lijado y moldurado.	Conocemos el uso y las características de las maquinas portátiles de perforación, lijado y moldurado.	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información</li> </ul>	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no	S6 UD3/2 (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.	conocer sobre el reto inicial planteado.	recogida de fuentes secundarias	conocemos del reto inicial o queremos saber mas		
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Dimensiona las piezas de madera del macetero vertical, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Maderas niveladas y enderezadas según requerimiento	Aplicamos habilidades técnicas para el nivelado y trozado de las maderas	S7 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.	Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking</li> </ul>	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.
	Dimensiona las piezas de madera del macetero vertical, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Madera trozada según requerimiento	Aplicamos habilidades técnicas para el nivelado y trozado de las maderas	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas	Recoger información mediante la técnica de observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de información de las necesidades de las personas aplicando</li> </ul>	Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación	S8 UD3/2 (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.	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		
	Dimensiona las piezas de madera del macetero vertical, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido.	Empleamos habilidades técnicas para el listoneado de las maderas	S9 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera</li> </ul>	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.
	Dimensiona las piezas de madera del macetero vertical, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera cepillados y nivelados manualmente, de acuerdo al espesor requerido.	Aplicamos habilidades técnicas para el cepillado de las maderas	S10 UD3/1 (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>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”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva</li> <li>• Necesidades más frecuentes encontradas con la técnica “Saturar y Agrupar”</li> <li>• Reto o desafío definido con la técnica del POV</li> </ul>	<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  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.  Nuevo Reto definido aplicando la técnica del POV</p>	<p>S10 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	--	--	--	--	---------------------------------	---------------------------------

**BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS MACETEROS VERTICALES**

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
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas del macetero vertical, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas con uniones elaboradas según corresponda	Preparamos las uniones en las piezas del macetero vertical	S1 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.	Aplicar técnicas de creatividad que faciliten encontrar por lo menos tres alternativas de solución al problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución</li> <li>Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	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	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará		
	Preparar las piezas del macetero vertical, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre armado de macetero vertical.	Aplicamos habilidades técnicas para el Pre armamos del macetero vertical.	S2 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.	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"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (<b>Fotografía de maceteros verticales construidos</b>)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial y <b>construimos maceteros construidos</b> como prototipo final.	S2 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	Ensambla y acoplar las piezas del macetero vertical, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble.	Acondicionar manualmente las piezas del macetero vertical.	S3 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Ensamblar las piezas de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	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.	Evaluar el prototipo y realizar las mejoras finales con expertos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo final mejorado, con una descripción escrita de las mejoras en máximo 3 líneas</li> </ul>	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda degustación final <b>de los maceteros verticales</b>	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Ensambla y acoplar las piezas del macetero vertical, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamblado para el macetero vertical.	S4 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>Plantear hipótesis para los cuatro (04) primeros bloques del lienzo del modelo de negocios del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis de los cuatro (04) primeros bloques</li> </ul>	<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>
<p>Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.</p>	<p>Desemboza las piezas de madera del macetero vertical de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Desemboza las imperfecciones identificadas.</p>	<p>Macetero vertical desembozado.</p>	<p>Empleamos herramientas manuales para el desembozado y nivelado</p>	<p>S5 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</p>	<p>Plantear hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del lienzo del modelo de negocios del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques</li> </ul>	<p>Establecemos las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques del lienzo Lean Canvas</p>	<p>S5 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	<p>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>Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Corrige imperfecciones y lija la superficie de la madera, de acuerdo a los procedimientos establecidos.</p>	<p>Alisa correctamente la superficie de la madera</p>	<p>Aplicamos técnicas del lijado en la madera</p>	<p>S6 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>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.</p>	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	<p>Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar</p>	<p>S6 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>



	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Macetero vertical teñido de acuerdo a lo planificado.	Empleamos técnicas de teñido en la madera.	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</li> </ul>	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros	S7 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento al macetero vertical, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Diagrama de procesos de los tipos de acabados en superficies de madera	Aprendemos sobre los tipos de materiales de acabado empleados en la ebanistería	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona los insumos y	Planificar y ejecutar planes de captación de	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la</li> </ul>	Ejecutamos un plan de retención	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>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.</p>	<p>clientes, retención de clientes y lograr más ingresos</p>	<p>ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp</p>	<p>de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp</p>		
	<p>Aplicar el recubrimiento al macetero vertical, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p>	<p>De ser el caso, sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Superficie de madera con las capas de recubrimiento requeridos, con apariencia requerida.</p>	<p>Ejecutamos procesos de sellado en la madera.</p>	<p>S9 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan para lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)</li> </ul>	<p>Ejecutamos un plan para lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada</p>	<p>S9 UD242 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.					
	Aplicar el recubrimiento al macetero vertical, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. CD5.4 Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Macetero vertical suavizado según especificaciones técnicas.  Superficie con el recubrimiento final	Desarrollamos procesos de acabo final del macetero vertical.	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	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"> <li>• Indicador social para el estudiante y las personas de su contexto</li> <li>• Indicador ambiental para el contexto</li> <li>• Indicador económico para el estudiante y su familia</li> </ul>	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores en un instrumento como puede ser una lista de cotejo.	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

# TERCER GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS MESAS DE CENTRO						
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
Emplear del software de diseño en 2d en la Ebanistería	Elabora planos de muebles diversos, empleando el software digital, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	planos de muebles lineales con las tres vistas principales.	Aprendemos a diseñar muebles lineales en la interfaz.	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	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	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	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	logro del objetivo común.		canción emprendedora que los representa	acta donde figure también, el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
	Elabora planos de muebles diversos, empleando el software digital, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Planos de muebles con tableros y bordes ovalados y con las tres vistas principales.	Elaboramos muebles con tableros ovalados en la interfaz.	S2 UD1/1 (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 UD1/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora planos de muebles diversos, empleando el	Aplica los comandos y teclas de función	Plano con las tres vistas principales de la mesa de centro,		S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	software digital, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	disponibles en el entorno de trabajo.	con detalles de ensamblajes, ranuras y molduras.	Elaboramos el plano de la mesa centro.		
	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.	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de lo que es un problema</li> <li>• Mapa conceptual de lo que no es un problema</li> <li>• Situación problemática</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW</li> </ul>	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.	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Preparar las condiciones de trabajo para la	Preparar las condiciones de	Calibra las máquinas, sus	Organizador visual de las partes, usos y	Conocemos la operatividad,	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

<p>habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.</p>	<p>trabajo de la máquina de labrado y aserrado para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas</p>	<p>elementos de cepillado y corte, de acuerdo a la actividad a realizar</p>	<p>normas de seguridad de la garlopa.</p>	<p>partes y normas de seguridad de la garlopa.</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>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"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, (Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse, escuchar y mirar)</li> <li>• Listado de las personas que debemos entrevistar para saber más sobre el reto inicial.</li> </ul>	<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</p>	<p>S4 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				<p>un listado de lo queremos saber sobre el reto inicial.</p> <p>Identificamos las personas del contexto que nos puedan informar sobre lo que quisiéramos saber más sobre el reto inicial.</p>		
	<p>Preparar las condiciones de trabajo de la máquina de labrado y aserrado para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas</p>	<p>Calibra las máquinas, sus elementos de cepillado y corte, de acuerdo a la actividad a realizar</p>	<p>Organizador visual de las partes, usos y normas de seguridad de la sierra circular.</p>	<p>Conocemos la operatividad, partes y normas de seguridad de la sierra circular.</p>	<p>S5 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</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</p>	<p>S5 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>



	observación y entrevistas grupales estructuradas.			información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente)		
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Habilitar la madera de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Maderas niveladas por su cara y canto	Desarrollamos operaciones de labrado en la garlopa	S6 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 entrevistas cualitativas del Design Thinking	Listado de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking	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	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>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 como respuesta a la lista de preguntas que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.</p>		
	Habilitar la madera de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Madera solida trozada en sentido transversal	Desarrollamos operaciones de trozado de la madera	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para	Recoger información mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> </ul>	Aplicamos la técnica de "observación" para recoger información relevante sobre el	S7 UD1/2 (03 horas)	Creación de propuestas de valor.

	<p>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>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Lugar de observación seleccionado</li><li>• Listado de información recogida mediante la observación</li></ul>	<p>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</p>		
--	---	--	---	---	--	--

				que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Habilitar la madera de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Listones de madera aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido.	Empleamos habilidades técnicas para el listoneado de la madera en la sierra circular	S8 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.	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"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</li> <li>• 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</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesar</li> <li>• Sintetizar</li> <li>• Transformar lo hallado en insights</li> <li>• Definir el problema a resolver</li> </ul> <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.

			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.		
	Habilitar la madera de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera cepillados y nivelados manualmente o con máquinas, de acuerdo a las dimensiones requeridas	Aplicamos habilidades técnicas para el listoneado y cepillado de las maderas	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> </ul>	Describimos la fase Definir del Design Thinking "Buscar muchas	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución</li> <li>• Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	<p>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 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>		
--	---	--	--	--	--	--

**BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS MESAS DE CENTRO**

<p><b>Propósitos de Aprendizaje</b></p>	<p><b>Evaluación de los Aprendizajes</b></p>	<p><b>6 pasos del Método de Proyectos</b></p>	<p><b>Temporalización</b></p>	<p><b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b></p>
---	--	---	-------------------------------	---

NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar y perfilar las piezas de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Corta las piezas, de acuerdo a los trazos realizados (rectas o especiales).  perfila las piezas correspondientes, de acuerdo a procedimientos establecidos.	Piezas dimensionadas según las medidas requeridas.  Piezas de madera perfiladas.	Maderas con las dimensiones finales.  Maderas perfiladas según diseño.	S1 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.	Describe la Fase prototipar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> <li>• Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>• Prototipo para evaluar</li> </ul>	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking.</p> <p>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 resolución</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				(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		
	Preparar y perfilar las piezas de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Ranura y moldura las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas.  Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Piezas ranuradas y molduradas según diseño.  Piezas con uniones elaboradas según corresponda.	<p>Aprendemos a ranurar las maderas según corresponda.</p> <p>Preparamos las uniones estructurales de la mesa de centro</p>	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través	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



	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.					
	Preparar y perfilar las piezas de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Mesa de centro pre armado.	Aplicamos habilidades técnicas para el pre armado de la mesa de centro.	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 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: 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	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	ambientales y económicas.			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		
Ensamblar las piezas de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Ensambla las piezas de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble.	Acondicionar manualmente las piezas de la mesa de centro.	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	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	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			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.		
	Ensambla las piezas de la mesa de centro, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas de madera ensambladas y fijas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamblado en la mesa de centro	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	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	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	éticas, sociales, ambientales y económicas.			blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.	desemboza las piezas de madera de la mesa de centro de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas.	Mesa de centro desembozada	Empleamos herramientas manuales para el desembozado.	S6 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.	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	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
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar la superficie de la mesa de centro, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Corrige imperfecciones y lija la superficie de la madera, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Alisa correctamente la superficie de la madera.	Aplicamos técnicas del lijado en la madera.	S7 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>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 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Preparar la superficie de la mesa de centro, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Mesa de centro teñido de acuerdo a lo planificado.</p>	<p>Empleamos técnicas de teñido en la madera.</p>	<p>S8 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</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</p>	<p>S8 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.			Valor en la práctica real		
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento a la mesa de centro, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. De ser el caso, sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.  Superficie de madera con las capas de recubrimiento requeridos, con apariencia requerida.	Ejecutamos procesos de sellado en la madera.	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 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"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.</li> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	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	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Aplicar el recubrimiento a la mesa de centro, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Mesa de centro suavizada según especificaciones técnicas. Superficie con el recubrimiento final.	Desarrollamos procesos de acabo final de la mesa de centro.	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"> <li>• Métricas de devoluciones del producto</li> <li>• Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>• Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	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 DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS CONSOLAS EN MADERA**

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
Emplear el software de diseño en 2d en la Ebanistería.	Emplear el software de diseño en 2d en la Ebanistería mediante la representación de muebles de caja y asiento.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano de muebles de caja (cómoda, velador, armarios).	Construimos y diseñamos muebles de caja.	S1 UD3/1 (5 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	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

				mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
Emplear el software de diseño en 2d en la Ebanistería mediante la representación de muebles de caja y asiento.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Planos de muebles de asiento.		Aplicamos habilidades digitales para elaborar muebles de asiento.	S2 UD3/1 (5 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
Elabora el plano del producto empleando un software para diseño en 2D, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Elabora diferentes elementos utilizando las funciones y herramientas en el entorno de trabajo.	Plano de consola con medidas finales y las tres vistas principales		Diseñamos el Plano de la consola.	S3 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Selecciona en equipo necesidades	Definir que es un problema o	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de lo que es un</li> </ul>		Definimos que es un problema o	S3 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	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.	necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.	problema <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de lo que no es un problema</li> <li>• Situación problemática</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW</li> </ul>	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.		
Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la consola, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Organiza el área de máquinas, de acuerdo a la actividad a realizar.	Organizador visual o gráfico de las partes, usos y normas de seguridad de la reguesadora o cepilladora.	Conocemos la reguesadora, sus partes importantes y normas de seguridad.	S4 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o	Describir la fase Empatizar del Design Thinking. Identificar lo que sabemos y no sabemos sobre el reto inicial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking, (Explorar, descubrir, centrado en la persona, observar, involucrarse,</li> </ul>	Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: Explorar, descubrir,	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>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>escuchar y mirar) Listado de las personas que debemos entrevistar para saber más sobre el reto inicial.</p>	<p>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>Calibra las máquinas y equipos, sus elementos de corte, de acuerdo a las actividades a realizar.</p>	<p>Máquinas y equipos en óptimo estado y calibrados según uso requerido.</p>	<p>Organizador visual o gráfico de las partes, usos y normas de seguridad de la ingleteadora y sierra cinta.</p>	<p>Conocemos la ingleteadora y sierra cinta, sus partes importantes y normas de seguridad.</p>	<p>S5 UD3/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>Selecciona en equipo necesidades</p>	<p>Recoger información de</p>	<p>Organizador "Lo que quiero saber más sobre el</p>	<p>Recogemos información de</p>	<p>S5 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	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.	fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	reto inicial" con información recogida de fuentes secundarias	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)		
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Dimensiona las piezas de madera de la consola, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Maderas niveladas y enderezadas según requerimiento.	Aplicamos habilidades técnicas para el nivelado y enderezado de las maderas.	S6 UD3/1 (5 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	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	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.	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.			<p>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 como respuesta a la lista de preguntas que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.</p>		
	Dimensiona las piezas de madera de la consola, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Madera trozada según requerimiento.	Aplicamos habilidades técnicas para el trozado y seccionado de las maderas.	S7 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	<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 mediante la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> <li>• Lugar de observación seleccionado</li> <li>• Listado de información recogida mediante la observación</li> </ul>	<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 en un post it lo que</p>	<p>S7 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	--	---	--	--------------------------------	----------------------------------

				ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.		
	Dimensiona las piezas de madera de la consola, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido.	Empleamos habilidades técnicas para el listoneado de las maderas	S8 UD3/1 (5 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.	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"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</li> <li>• 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</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesar</li> <li>• Sintetizar</li> <li>• Transformar lo hallado en insights</li> <li>• Definir el problema a resolver</li> </ul> <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</p>	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



				<p>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.</p>		
	<p>Dimensiona las piezas de madera de la consola, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.</p>	<p>Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Listones de madera cepillados y nivelados manualmente, de acuerdo al espesor requerido.</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para el cepillado de las maderas</p>	<p>S9 UD3/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> <li>• Nombre de la técnica de creatividad</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo</p>	<p>S9 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	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>empleada para generar varias alternativas de solución</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	<p>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</p> <p>Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>		
	Dimensiona las piezas de madera de la consola, de acuerdo al plano y las especificaciones técnicas.	Pega entre sí listones de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Maderas unidas y encoladas según requerimiento.	Aprendemos a encolar y unir maderas.	S10 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e	Describe la Fase prototipar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> </ul>	Describimos la fase Prototipar del Design Thinking.	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>• Prototipo para evaluar</li> </ul>	<p>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>		
--	---	--	---	---	--	--

**BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS CONSOLAS EN MADERA**

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
Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Preparar las condiciones de trabajo para el maquinado de piezas de la consola.	Traza las piezas a cortar, de acuerdo a los procedimientos establecidos y especificaciones técnicas.	Piezas de madera trazadas según el plano.	Aplicamos técnicas de trazo en el proyecto.	S1 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.	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

Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas de madera de la consola, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	<p>Corta las piezas, de acuerdo a los trazos realizados (rectas o especiales) y procedimientos establecidos.</p> <p>De ser el caso, perfila las piezas correspondientes, de acuerdo a procedimientos establecidos.</p> <p>De ser el caso, moldura o ranura las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Madera recortada según el plano</p> <p>Piezas de madera perfiladas según el plano.</p> <p>Piezas de madera ranuradas y molduradas según corresponda</p>	<p>Aplicamos técnicas de corte y aserrado en las piezas de madera mediante máquinas.</p> <p>Aplicamos técnicas de perfilado en la madera mediante máquinas.</p> <p>Aplicamos técnicas de moldurado y ranurado en las piezas de madera mediante máquinas.</p>	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 cotidiano siguiendo un procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujo de las partes de un objeto</li> <li>• Fotografía del objeto despiezado</li> <li>• Mapa conceptual del objeto y de su articulación con sus partes</li> </ul>	<p>Realizamos el análisis estructural de un objeto cotidiano, para lo cual:</p> <p>-Observan productos, los representan y señalan sus partes.</p> <p>-Despiezan el objeto o lo desarmen para "observar la estructura".</p>	S2 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				-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.		
	Preparar y pre armar la consola, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas del proyecto con las uniones respectivas.	Preparamos las uniones estructurales del proyecto.	S3 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: 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	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				<p>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</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				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		
	Preparar y pre armar la consola, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre arma la consola, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Consola pre armada.	Aplicamos habilidades técnicas para el Pre armamos de la consola.	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
Ensamblar las piezas de madera, de acuerdo a	Ensamblar las piezas de la consola, de acuerdo a	Elimina irregularidades e imperfecciones en la	Piezas de madera con las características requeridas para su		S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas



especificaciones técnicas, procedimientos establecidos y normativa correspondiente.	especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.	ensamble.	Acoplamos manualmente las piezas de la consola		
	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 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Ensamblar las piezas de la consola, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.	Aplicamos técnicas de ensamblado en su proyecto.	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.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar el Producto Mínimo Viable (PMV) que vamos a comercializar, para lo cual	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	necesitamos inventariar los insumos y materiales con que contamos y que actividades económicas realizar para adquirir lo que nos falta		
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.	desemboza las piezas de madera de la consola de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas.	Consola desembozada y nivelada.	Empleamos herramientas manuales para el desembozado.	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
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las	Acondicionar la superficie de la consola, de acuerdo a las	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones	Superficie de madera sin imperfecciones y lijada, según especificaciones.	Aplicamos técnicas de lijado y teñido en superficie de madera	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	técnicas y procedimientos establecidos.  Tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Consola teñida de acuerdo a las características.			
	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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento a la consola, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.  Superficie de madera sellada según las	Ejecutamos procesos de sellado en la madera	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		Sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	especificaciones del acabado.			
	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.</li> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el recubrimiento a la consola, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	consola suavizada según especificaciones técnicas  Superficie de consola con el recubrimiento final.	Desarrollamos procesos de acabado final en la consola	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.				
	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"> <li>• Métricas de devoluciones del producto</li> <li>• Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>• Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	<p>Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser:</p> <p>Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto</p> <p>Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero</p>	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

## CUARTO GRADO

BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS SILLAS TORNEADAS						
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
Emplear el software de diseño digital con proyección isométrica en la Ebanistería	Conocer la operatividad del software de diseño en proyección isométrica.	Identifica los elementos que integran la interfaz de la proyección isométrica.	Sólidos en proyección isométrica dibujados en la interfaz.	Empleamos la proyección isométrica para representar sólidos	S1 UD1/1 (5 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	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

				nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
	Conocer la operatividad del software de diseño en proyección isométrica.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Elabora muebles lineales en proyección isométrica.	Construimos muebles lineales en proyección isométrica.	S2 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	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"> <li>• Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué problema o necesidad busca resolver el producto?</li> <li>✓ ¿Cuál es el objetivo principal del producto?</li> <li>✓ ¿Para qué lo utiliza el cliente?</li> <li>✓ ¿Qué valor aporta el producto a sus usuarios?</li> <li>✓ ¿Qué es lo que hace el producto?,</li> <li>✓ ¿Cuáles son las principales</li> </ul> </li> </ul>	Realizamos el análisis funcional de un objeto cotidiano, para lo cual se requiere: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificar el propósito del producto</li> <li>✓ Identificar las funciones principales</li> <li>✓ Desglosar las funciones en subfunciones</li> <li>✓ Identificar las características del producto</li> <li>✓ Analizar el contexto de uso del producto</li> </ul>	S2 UD1/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

			características que definen el producto?	Identificar los requisitos del usuario		
	Elabora el plano del producto empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	plano de la silla torneada con las tres vistas principales.	Construimos el Plano de la silla torneada.	S3 UD1/1 (5 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.	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de lo que es un problema.</li> <li>• Mapa conceptual de lo que no es un problema.</li> <li>• Situación problemática redactada.</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</li> </ul>	Definimos que es un problema o necesidad de las personas. Un problema es una situación, 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	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



				<p>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>Elabora el plano del producto empleando un software para diseño, considerando requerimientos del cliente y conocimientos de dibujo técnico.</p>	<p>Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.</p>	<p>proyección isométrica de la silla torneada.</p>	<p>Empleamos la proyección isométrica para dibujar la silla torneada.</p>	<p>S4 UD1/1 (5 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>Describir la fase Empatizar del Design Thinking y seleccionar las personas a entrevistar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking,</li> <li>• 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?</li> </ul>	<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 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
<p>Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas</p>	<p>Preparar las condiciones de trabajo para el habilitado de la silla torneada, de acuerdo a especificaciones técnicas.</p>	<p>Selecciona la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Catálogo de uniones y ensambles en madera, identificadas por sus características.</p>	<p>Elaboramos un muestrario físico de las uniones y ensambles empleadas en la ebanistería.</p>	<p>S5 UD1/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su</p>	<p>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le</p>	<p>Sintetizar y organizar indicando fuentes serias, sobre la información recogida.</p>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no</p>	<p>S5 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	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.	falta conocer sobre el reto inicial planteado.		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).		
	Calibra la máquina de torneado de acuerdo a la actividad a realizar.	Máquina torno en óptimo estado y calibrada según uso requerido.	Diagrama de flechas o listado de pasos para realizar el torneado en la madera.	Conocemos el torno en madera y sus características.	S6 UD1/1 (5 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 mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking.	Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.	Nos preparamos para entrevistar. En la entrevista seguir la regla siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar más que hablar (20% para hablar y 80% del tiempo para que hable el entrevistado)</li> <li>✓ Leer el lenguaje corporal</li> </ul>	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<ul style="list-style-type: none"><li>✓ No sugerir respuestas</li><li>✓ No hacer preguntas que se respondan con un sí o con un no</li><li>✓ Hacer una pregunta por vez</li><li>✓ Grabar la entrevista</li></ul> <p>Para preparar las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos realizar, seleccionamos las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial.</li><li>✓ Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame</li></ul>		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? ✓ Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>		
<p>Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Habilitar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y normas de seguridad.</p>	<p>Nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos. Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Maderas niveladas por su cara y canto.</p> <p>Madera solida trozada en sentido transversal.</p>	<p>Desarrollamos operaciones de labrado en la madera.</p> <p>Aplicamos operaciones de trozado y seccionado de la madera</p>	<p>S7 UD1/1 (5 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 la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> <li>Lugar de observación seleccionado</li> <li>Listado de información recogida mediante la observación</li> </ul>	<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</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				<p>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 comprender más el reto inicial.</p>		
	Habilitar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y normas de seguridad.	Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Listones de madera aserradas longitudinalmente y con el espesor requerido.	Empleamos habilidades técnicas para el listoneado de la madera.	S8 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor	Describir la fase Definir del Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la fase Definir</li> </ul>	Describimos la fase Definir del	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>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>Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<p>del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<p>Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Procesar</li> <li>✓ Sintetizar</li> <li>✓ Transformar lo hallado en insights</li> <li>✓ Definir el problema a resolver</li> </ul> <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</p>		
--	--	---	---	---	--	--

				cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Habilitar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y normas de seguridad.	Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera cepillados y nivelados con máquinas, de acuerdo a las dimensiones requeridas.	Aplicamos habilidades técnicas para el listoneado y cepillado de las maderas.	S9 UD1/1 (5 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"> <li>• Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> <li>• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución</li> <li>• Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	<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</p>	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



				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.		
--	--	--	--	---	--	--

<b>BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS SILLAS TORNEADAS</b>						
<b>Propósitos de Aprendizaje</b>		<b>Evaluación de los Aprendizajes</b>		<b>6 pasos del Método de Proyectos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>
<b>NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas de la silla, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Traza las piezas a cortar o tornear de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Piezas de silla trazadas correctamente.	Aplicamos técnicas de trazo en la madera.	S1 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
		Perfila las piezas correspondientes, de acuerdo a procedimientos establecidos.	Piezas de madera perfiladas.	Empleamos técnicas de perfilado en las piezas de madera		

	<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"> <li>• Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> <li>• Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>• Prototipo para evaluar</li> </ul>	<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</p>	<p>S1 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
--	--	--	--	---	--------------------------------	---------------------------------

				interactúen con él, servirá para examinar tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades		
	Preparar, torneear y pre armar la silla de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Prepara las uniones en las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Piezas con uniones elaboradas según corresponde.	Preparamos las uniones estructurales de la silla.	S2 UD2/1 (5 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
	Preparar, torneear y pre armar la silla de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Pre torneear las piezas habilitadas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Patatas de silla pre torneadas.	Aplicamos habilidades técnicas para el pre torneado de la madera.	S3 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>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>de Negocios del Proyecto</p>	<p>redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>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>		
--	--	--	--	---	--	--

	Preparar, tornear y pre armar la silla de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Tornea y lija las piezas habilitadas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Patas de silla torneadas y lijadas.	Empleamos habilidades técnicas para el torneado y lijado de patas.	S4 UD2/1 (5 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
	Preparar, tornear y pre armar la silla de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Silla pre armada.	Aplicamos habilidades técnicas para el pre armada de silla.	S5 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo	Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez el bloque	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>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>de Negocios del Proyecto</p>	<p>bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta</p>	<p>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.</p>		
<p>Ensamblar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.</p>	<p>Ensamblar las piezas de la silla, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p>	<p>Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.</p> <p>Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p>	<p>Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble.</p> <p>Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.</p>	<p>Acoplamos manualmente las piezas de la silla</p>	<p>S6 UD2/1 (5 horas)</p>	<p>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.	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	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
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas.	desemboza las piezas de madera de la consola de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas.	Silla torneada desembozada.	Empleamos herramientas manuales para el desembozado y nivelado.	S7 UD2/1 (5 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	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas



				Viable		
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Acondicionar la superficie de la silla torneada, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. tiñe la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Superficie de madera sin imperfecciones y lijada, según especificaciones.  Silla torneada teñida de acuerdo a las características.	Empleamos técnicas de lijado y teñido de superficies de madera.	S8 UD2/1 (5 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.	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 el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento a la silla, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y	Insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.	Ejecutamos procesos de sellado en la madera.	S9 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		<p>procedimientos establecidos.</p> <p>sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Superficie de madera sellada según las especificaciones del acabado.</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 integrando 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"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.</li> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	<p>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</p>	<p>S9 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
		<p>Suaviza la madera sellada de acuerdo a</p>	<p>Silla torneada suavizada según</p>		<p>S10 UD2/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>

		<p>las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p> <p>Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>especificaciones técnicas.</p> <p>Superficie de silla torneada con el recubrimiento final.</p>	<p>Desarrollamos procesos de acabo final en la silla torneada.</p>		
	<p>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.</p>	<p>Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes</p> <p>Elaborar un flujo de perdidas o ganancias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Métricas de devoluciones del producto</li> <li>• Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>• Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	<p>Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser:</p> <p>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 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS SILLONES TAPIZADOS**

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
Conocer la operatividad del software de diseño en 3D en la Ebanistería	Conocer la operatividad del software de diseño en 3D en la Ebanistería, mediante la representación de sólidos	Identifica los elementos que integran el ambiente de trabajo del software en 3D	Listado de pasos o diagrama de flechas para elaborar un dibujo en 3D	Conocemos la interfaz del software para elaborar dibujos en 3D	S1 UD3/1 (5 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	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	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			emprendedora que los representa	emprendedora que los representa.		
	Conocer la operatividad del software de diseño en 3D en la Ebanistería, mediante la representación de sólidos	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Aplica conocimientos y habilidades técnicas para elaborar sólidos en 3D.	Sólidos en 3D.	S2 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	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"> <li>• Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué problema o necesidad busca resolver el producto?</li> <li>✓ ¿Cuál es el objetivo principal del producto?</li> <li>✓ ¿Para qué lo utiliza el cliente?</li> <li>✓ ¿Qué valor aporta el producto a sus usuarios?</li> <li>✓ ¿Qué es lo que hace el producto?,</li> <li>✓ ¿Cuáles son las principales características</li> </ul> </li> </ul>	<p>Realizamos el análisis funcional de un objeto cotidiano, para lo cual se requiere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificar el propósito del producto</li> <li>✓ Identificar las funciones principales</li> <li>✓ Desglosar las funciones en subfunciones</li> <li>✓ Identificar las características del producto</li> <li>✓ Analizar el contexto de uso del producto</li> </ul> <p>Identificar los requisitos del usuario</p>	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

			que definen el producto?			
	Elabora el plano del sillón empleando un software para diseño en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano en diseño preliminar	Pre construimos el plano del sillón tapizado.	S3 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
Elabora el plano del producto empleando un software para diseño 3D, considerando requerimientos del cliente	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.	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de lo que es un problema.</li> <li>• Mapa conceptual de lo que no es un problema.</li> <li>• Situación problemática redactada.</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</li> </ul>	<p>Definimos que es un problema o necesidad de las personas. Un problema es 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. 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</p>	S3 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>una solución anulando toda posibilidad de otras alternativas de solución.</p> <p>La situación problemática tiene un contexto, un problema y un segmento de personas.</p> <p>La situación problemática plantea un reto o desafío, para encontrar una solución.</p> <p>El reto se redacta con la técnica HMW</p>		
	Elabora el plano del sillón empleando un software para diseño en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	plano en 3D del sillón	Construimos el plano en 3D.	S4 UD3/1 (5 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	Describir la fase Empatizar del Design Thinking y seleccionar las personas a entrevistar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la fase empatizar del Design Thinking,</li> <li>• Listado de personas indicando por qué queremos entrevistar a esa persona:</li> </ul>	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.	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	generando conclusiones sobre los factores que las originan.		¿Qué hizo o hace referente al problema que estamos indagando? ¿Qué queremos aprender de esa persona con respecto al problema?	Identificamos a las personas que entrevistaremos, teniendo claro que queremos aprender de esas personas y que hizo o actualmente hace referente al problema		
Preparar las condiciones de trabajo para la habilitación de la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Preparar las condiciones de trabajo para el habilitado del sillón tapizado, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Organiza el área de trabajo, de acuerdo a la actividad a realizar y los procedimientos establecidos.	Organizador visual o grafico de los tipos de muebles y materiales empleados en labores de tapizado.	Identificamos materiales y tipos de muebles a tapizar.	S5 UD3/1 (5 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 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



	Calibra las máquinas y sus elementos de acuerdo a la actividad a realizar.	Máquinas en óptimo estado y calibradas según uso requerido.	Organizador visual o gráfico de las partes, usos y normas de seguridad de la máquina tupi.	Conocemos los usos, partes importantes y normas de seguridad de la máquina tupi.	S6 UD3/1 (5 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 mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking.	Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.	<p>Nos preparamos para entrevistar. En la entrevista seguir la regla siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Escuchar más que hablar (20% para hablar y 80% del tiempo para que hable el entrevistado)</li> <li>✓ Leer el lenguaje corporal</li> <li>✓ No sugerir respuestas</li> <li>✓ No hacer preguntas que se respondan con un sí o con un no</li> <li>✓ Hacer una pregunta por vez</li> <li>✓ Grabar la entrevista</li> </ul> <p>Para preparar las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos</li> </ul>	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>realizar, seleccionamos las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría?</li> <li>✓ Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</li> </ul>		
Dimensionar la madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Habilitar la madera para el sillón, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	<p>De ser el caso, nivela o endereza la madera sólida, de acuerdo a los procedimientos establecidos.</p> <p>Troza la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Madera labrada en cara y canto.</p> <p>Madera solida aserrada transversalmente.</p>	<p>Desarrollamos operaciones de labrado de la madera</p> <p>Desarrollamos operaciones de trozado y seccionado de la madera</p>	S7 UD3/1 (5 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 la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> <li>• Lugar de observación seleccionado</li> <li>• Listado de información recogida mediante la observación</li> </ul>	<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 en un post it lo que ha percibido en la observación y que nos ayudarían a comprender más el reto inicial.</p>	<p>S7 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	--	---	---	--------------------------------	----------------------------------

	Habilitar la madera para el sillón, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Listonea la madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas	Listones de madera aserrados longitudinalmente y con el espesor requerido	Aplicamos habilidades técnicas para el listoneado de las maderas	S8 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
		Cepilla los listones de madera sólida, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Listones de madera cepillados y nivelados, de acuerdo al espesor requerido.	Aplicamos habilidades técnicas para el cepillado de las maderas		
	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"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</li> <li>• Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas?</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Procesar</li> <li>✓ Sintetizar</li> <li>✓ Transformar lo hallado en insights</li> <li>✓ Definir el problema a resolver</li> </ul> <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</p>	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			<p>¿Qué les preocupa más?          ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas</p>	<p>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>		
	Habilitar la madera para el sillón, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Pega entre sí listones de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Maderas unidas y encoladas correctamente.	Aplicamos pegamento para unir las maderas.	S9 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que represente a través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas,	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> <li>• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución</li> </ul>	<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</p>	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	sociales, ambientales y económicas.		Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas	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.		
Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las piezas del sillón, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Trazar las piezas a cortar, de acuerdo a los procedimientos establecidos y especificaciones técnicas.	Piezas de madera trazadas según el plano	Aplicamos técnicas de trazo en el sillón	S10 UD3/1 (5 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,	Describe la Fase prototipar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> <li>• Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>• Prototipo para evaluar</li> </ul>	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking.</p> <p>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</p>	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	ambientales y económicas.			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		
--	---------------------------	--	--	--	--	--

<b>BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS SILLONES TAPIZADOS</b>						
<b>Propósitos de Aprendizaje</b>		<b>Evaluación de los Aprendizajes</b>		<b>6 pasos del Método de Proyectos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>
<b>NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>

Preparar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar, perfilar y pre armar el sillón de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	<p>Corta las piezas, de acuerdo a los trazos realizados (rectas o especiales) y procedimientos establecidos.</p> <p>Perfila las piezas correspondientes, de acuerdo a procedimientos establecidos.</p>	<p>Piezas de madera recortadas según requerimiento</p> <p>Piezas de madera perfiladas.</p>	<p>Empleamos técnicas de corte en las maderas.</p> <p>Empleamos técnicas perfilado en las piezas de madera.</p>	S1 UD4/1 (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.	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Preparar, perfilar y pre armar el sillón de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	<p>De ser el caso, moldura o ranura las piezas correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas</p> <p>Prepara las uniones en las piezas</p>	<p>Piezas de madera molduradas y ranuradas donde corresponda</p> <p>Piezas con</p>	Preparamos molduras y ranuras en la madera	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas



		correspondientes, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	uniones elaboradas según corresponde.	Preparamos las uniones estructurales del sillón.		
	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 de los cambios a lo largo de los tiempos de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento.	Línea de tiempo de los cambios que ha sufrido un objeto hasta el día de hoy	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	S2 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Preparar, perfilar y pre armar el sillón de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Pre arma el producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Sillón pre armado.	Empleamos habilidades técnicas para el pre armada del sillón.	S3 UD4/1 (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: 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	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				<p>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</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				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		
Ensamblar las piezas de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Ensamblar las piezas del sillón, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	<p>Elimina irregularidades e imperfecciones en la superficie de las piezas previamente identificadas, de acuerdo a los procedimientos establecidos.</p> <p>Une y fija las piezas de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Piezas de madera con las características requeridas para su ensamble.</p> <p>Piezas de madera ensambladas y fijadas según lo requerido.</p>	Acoplamos manualmente las piezas del sillón.	S4 UD4/1 (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	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		S4 UD4/2 (03 horas)

	sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.		
Desembozar y nivelar las piezas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas	desemboza las piezas de madera del sillón de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Desemboza las imperfecciones identificadas	Sillón desembozado.	Empleamos herramientas manuales para el desembozado y nivelado.	S5 UD4/1 (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: 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
Acondicionar la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Acondicionar la superficie del sillón, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar la superficie de la madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos. Tiñe la superficie del producto, de acuerdo	Superficie de madera sin imperfecciones y lijada, según especificaciones.  Sillón teñido de acuerdo a las	Desarrollamos procesos de lijado en superficie de madera  Aplicamos el teñido	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	características.	en la superficie de la madera		
	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	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
Aplicar el recubrimiento al producto de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Aplicar el recubrimiento al sillón, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Prepara los insumos requeridos para el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.  · sella (manualmente o con equipo) la superficie del producto, de acuerdo a las especificaciones	insumos mezclados conforme a las especificaciones técnicas u hoja de acabado.  Superficie de madera sellada según las especificaciones del acabado.	Ejecutamos procesos de sellado en la madera	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

		técnicas y procedimientos establecidos.				
	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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Aplicar el recubrimiento al sillón, de acuerdo a las especificaciones técnicas, procedimientos establecidos.	Suaviza la madera sellada de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.  Aplica el recubrimiento, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Sillón suavizado según especificaciones técnicas.  Superficie de sillón con el recubrimiento final.	Desarrollamos procesos de acabo final en el sillón.	S8 UD4/1 (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	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual	S8 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.		con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.	gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real		
Acondicionar y cubrir las superficies con tapiz, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Acondicionar y cubrir las superficies requeridas del sillón con tapiz, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Prepara e instala los materiales de soporte y relleno para el tapizado.	Espuma plástica y/o relleno instalado y perfilada.	Aplicamos labores de tapizado en el sillón.	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"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.</li> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Acondicionar y cubrir las superficies requeridas del sillón con tapiz, de	Recubre y fija con tela tipo tapiz la espuma plástica, de	Sillón tapizado.	Recubrimos con tela tapiz las	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.		superficies de la madera.		
	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"> <li>• Métricas de devoluciones del producto</li> <li>• Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>• Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	<p>Evalúamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser:</p> <p>Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto</p> <p>Evalúamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero</p>	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



## QUINTO GRADO

### BIMESTRE 1 / UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS MESAS DE NOCHE

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
Emplear del software de diseño en 3d en la Ebanistería.	Elabora planos de muebles diversos, empleando el software digital en 3D.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Construimos mesas lineales en 3D, en la interfaz.	Empleamos habilidades técnicas para elaborar mesas lineales en 3D.	S1 UD1/1 (5 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	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	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

			emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa, colores corporativos de la miniempresa	nombre de la “miniempresa” el mantra, la persona emprendedora que los inspira, la canción emprendedora de la “miniempresa”, los colores corporativos de la empresa.		
	Elabora el plano de la mesa de noche empleando software para diseño en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano en diseño preliminar	Pre construye el plano de la mesa de noche.	S2 UD1/1 (5 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"> <li>Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué técnicas se utilizan para producir, el producto que se está analizando?</li> <li>✓ ¿Con qué procedimientos se fabrica el producto?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las herramientas y máquinas que se utilizan?</li> </ul> </li> </ul>	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

			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué materiales se han utilizado para producir el objeto?</li> <li>✓ ¿Qué materiales se podrían utilizar para una menor contaminación ambiental...?</li> </ul>			
	Elabora el plano de la mesa de noche empleando software para diseño en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano final en 3D	<p>Construye el plano de la mesa de noche.</p> <p>Elaboramos el despiece y optimizado del material.</p>	S3 UD1/1 (5 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.	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de un problema.</li> <li>• Situación problemática redactada.</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</li> </ul>	<p>Identificamos las características de un problema:</p> <p>No es la falta de algo</p> <p>Tiene un contexto</p> <p>Es algo que tiene solución, lo que no tiene solución no es problema.</p> <p>Tiene escalas (Ejemplos de escalas de los problemas son su nivel personal,</p>	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				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.		
Preparar el entorno de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera recubiertos, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Preparar el área de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera recubiertos, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Seleccionar los tableros derivados de madera recubiertos de acuerdo a especificaciones técnicas (hoja de optimización).	Catálogo de tableros aglomerados recubiertos, por sus características y colores	Elaboramos un catálogo físico de los tipos y características de tableros aglomerados recubiertos.	S4 UD1/1 (5 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	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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir en un organizador lo que significa "centrado en las personas" en el Design Thinking</li> <li>• Listado de</li> </ul>	Analizaremos una de las características centrales del Design Thinking, que es que está "centrado en las	S4 UD1/2 (03 horas)	Creación de propuestas de valor.

	entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.		<p>personas a entrevistar que están totalmente familiarizadas con el reto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de personas a entrevistar que no tienen nada que ver con el reto.</li> </ul>	<p>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>		
	Preparar el área de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera recubiertos, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Preparar las máquinas, equipos y herramientas a emplear de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Organizador grafico o visual de las características, partes y usos de la sierra escuadradora y la enchapadora de cantos.	Aprendemos a calibrar y emplear las máquinas para tableros aglomerados recubiertos.	S5 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos del reto inicial que se quiere saber más.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de temáticas que se quiere saber mas</li> </ul>	Queremos saber más sobre el reto, por tanto, hacemos una lluvia de ideas	S5 UD1/2 (03 horas)	Creación de propuestas de valor.

	<p>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>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sintetizar y organizar la información recogida indicando fuentes serias, de donde se obtuvo la información.</li> </ul>	<p>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 conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.</p>		
Dimensionar los tableros derivados de madera	Dimensionar los tableros derivados de madera recubiertos para la mesa de	Realiza el escuadrado de los tableros de acuerdo a criterios establecidos	Escuadrado según especificaciones técnicas	Aplicamos habilidades técnicas para el	S6 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

recubiertos, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	noche, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Corta los tableros derivados de madera recubiertos de acuerdo a la hoja de optimización.	aserrado según especificaciones técnicas.	escuadrado del material  Aplicamos habilidades técnicas para el corte del material		
	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 mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado de materiales para la entrevista.</li> <li>• Listado de preguntas guía para la entrevista.</li> <li>• Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</li> </ul>	<p>Nos preparamos para entrevistar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo el tiempo de la entrevista, no más de una hora.</li> <li>✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular).</li> </ul> <p>Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como:  ¿Cómo...? ¿Por qué...?  ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...?  ¿Y si...que pasaría?</p>	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos. Respetar sus silencios, recuerden más que una entrevista tradicional es un dialogo		
	Dimensionar los tableros derivados de madera recubiertos para la mesa de noche, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Ranura las piezas de tableros derivados de madera recubiertos, según las especificaciones	Piezas de tablero ranuradas según la hoja de optimización de material	Preparamos las ranuras requeridas de las piezas del material	S7 UD1/1 (5 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 mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> <li>Lugar de observación seleccionado</li> <li>Listado de información recogida mediante la observación</li> </ul>	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	S7 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



				<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>		
Preparar el entorno de trabajo para fijar los cantos de las piezas habilitadas de acuerdo a las especificaciones técnicas y	Preparar el área de trabajo para fijar los cantos de las piezas habilitadas de acuerdo a las especificaciones técnicas.	<p>Identifica las zonas a tapacantear en las piezas habilitadas de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p> <p>Prepara los materiales e insumos para tapacantear</p>	Zonas a tapacantear identificadas.	Aprendemos a Preparar los materiales e insumos para el pegado de cantos.	S8 UD1/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

procedimientos establecidos.		según procedimientos establecidos	Insumos requeridos identificados y en buen estado			
	<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>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"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</li> <li>• 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</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:  ✓ Procesar  ✓ Sintetizar  ✓ Transformar lo hallado en insights  ✓ Definir el problema a resolver</p> <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</p>	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				<p>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>Fijar el tapacanto de las piezas habilitadas de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Pegar el tapacanto en las piezas habilitadas, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Pega el tapacanto en las piezas habilitadas de acuerdo a las especificaciones técnicas</p> <p>Elimina el excedente de tapacanto de acuerdo a los procedimientos establecidos</p>	<p>Tapacantos fijados correctamente y en las zonas requeridas</p> <p>Refilado correcto en piezas, según hoja de optimización.</p>	<p>Aprendemos el proceso de pegado de cantos.</p>	<p>S9 UD1/1 (5 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</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> <li>• Nombre de la técnica de creatividad</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking "Buscar muchas soluciones a un mismo problema" Aplicamos la técnica de</p>	<p>S9 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas		<p>empleada para generar varias alternativas de solución</p> <p>Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</p>	<p>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</p> <p>Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>		
--	---	--	---	---	--	--

BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDÁCTICA 2 / EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS MESAS DE NOCHE						
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

Emplear el software de diseño en 3D en la ebanistería.	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería.	Utiliza las funciones y herramientas disponibles en el entorno de trabajo.	Diseño con medidas preliminares de un taburete.	Pre construimos el diseño de un taburete.	S1 UD2/1 (5 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"> <li>• Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> <li>• Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>• Prototipo para evaluar</li> </ul>	<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</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				tanto las soluciones de diseño como tu percepción de los usuarios y sus necesidades		
	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo	Diseño finalizado del taburete	Construimos el diseño de un taburete en 3D	S2 UD2/1 (5 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.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo	Diseño con medidas preliminares de un centro de entretenimiento	Pre construimos el diseño del centro de entretenimiento	S3 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques:	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que	S3 UD2/2 (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>Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>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</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				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		
	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo	Diseño finalizado del centro de entretenimiento	Construimos el diseño del centro de entretenimiento en 3D	S4 UD2/1 (5 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,	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



	ambientales y económicas.					
Preparar las piezas para el armado del producto, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Organizar las piezas para el armado de la mesa de noche, de acuerdo a especificaciones técnicas.	<p>Identifica el estado de las piezas y zonas a acondicionar según el sistema de fijación</p> <p>Realiza la perforación de las piezas, de acuerdo al sistema de fijación a emplear</p>	<p>Piezas seleccionadas según plano para las perforaciones</p> <p>Piezas de tablero con las perforaciones requeridas</p>	Aprendemos a realizar las perforaciones en los tableros	S5 UD2/1 (5 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: 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

Ensamblar las piezas, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Ensambla las piezas, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Une las piezas de acuerdo a las especificaciones técnicas y considerando las características del sistema de unión.	Mesa de noche ensamblada y escuadrada.	Armado de mesa de noche.	S6UD2/1 (5 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.	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	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
	Ensambla las piezas, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Une las piezas de acuerdo a las especificaciones técnicas y considerando las características del sistema de unión.	Cajones de mesa de noche ensamblada y escuadrada.	Armado de cajón en mesa de noche	S7 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos	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	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	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.			Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable		
Instalar herrajes o accesorios de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.	Instalación de accesorios y herrajes de acuerdo a especificaciones técnicas.	Identifica los herrajes y accesorios a utilizar de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Organizador visual de los tipos de herrajes y accesorios empleados en tableros aglomerados	Identificamos los tipos de accesorios y herrajes empleados en tableros aglomerados	S8 UD2/1 (5 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	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

	solución ante contingencias o situaciones imprevistas.					
	Instalación de accesorios y herrajes de acuerdo a especificaciones técnicas.	Fija los herrajes o accesorios considerando sus características y especificaciones técnicas.	Herrajes y accesorios correctamente instalados y acoplados según las especificaciones técnicas.	Aplicamos habilidades técnicas en la instalación de herrajes y accesorios.	S9 UD2/1 (5 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.</li> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	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
	Instalación de accesorios y herrajes de acuerdo a especificaciones técnicas.	Limpia el producto armado de acuerdo a los procedimientos establecidos.	Equipos, herramientas, herrajes y accesorios limpios y ordenados.	Identificamos las áreas del taller a limpiar y organizar.	S10 UD2/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas

	<p>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.</p>	<p>Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Métricas de devoluciones del producto</li> <li>• Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>• Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	<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 Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero</p>	<p>S10 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>
--	---	---	---	--	---------------------------------	---

**BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDÁCTICA 3 / PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS COMODINES CON TABLERO MARQUETEADO**

<b>Propósitos de Aprendizaje</b>	<b>Evaluación de los Aprendizajes</b>	<b>6 pasos del Método de Proyectos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social</b>
----------------------------------	---------------------------------------	--	------------------------	--

NIVEL DE APRENDIZAJE ESPERADO	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIÓN O PRODUCTO)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Emplear el software de diseño en 3D en la ebanistería.	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería, mediante la representación de muebles.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Diseño de mueble de asiento en 3D.	Empleamos habilidades digitales para elaborar el diseño de un mueble de asiento en 3D.	S1 UD3/1 (5 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 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
	Operatividad del software de diseño en 3D en la	Aplica los comandos y teclas de función	Diseño de mueble de guardar en 3D.	Aplicamos habilidades digitales para diseñar	S2 UD3/1 (5 horas)	Aplica habilidades técnicas

	ebanistería, mediante la representación de muebles.	disponibles en el entorno de trabajo.		un mueble de guardar en 3D.		
	<p>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.</p>	<p>Realizar el análisis tecnológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado de respuestas a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué técnicas se utilizan para producir,</li> <li>✓ el producto que se está analizando?</li> <li>✓ ¿Con qué procedimientos se fabrica el producto?</li> <li>✓ ¿Cuáles son las herramientas y máquinas que se utilizan?</li> <li>✓ ¿Qué materiales se han utilizado para producir el objeto?</li> <li>✓ ¿Qué materiales se podrían utilizar para una menor contaminación ambiental...?</li> </ul> </li> </ul>	<p>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.</p>	<p>S2 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Elabora el plano del producto empleando un software para diseño digital en 3D, considerando</p>	<p>Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el</p>	<p>Plano con medidas preliminares del comodín.</p>	<p>Empleamos el software de diseño en 3D.</p>	<p>S3 UD3/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>

	requerimientos del cliente.	entorno de trabajo.				
	<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 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"> <li>• Características de un problema.</li> <li>• Situación problemática redactada.</li> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</li> </ul>	<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>	<p>S3 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>Elabora el plano del producto empleando un software para diseño digital en 3D,</p>	<p>Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el</p>	<p>Plano de comodín finalizado.</p>	<p>Empleamos el software de diseño en 3D.</p>	<p>S4 UD3/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>



	considerando requerimientos del cliente.	entorno de trabajo.				
	<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"> <li>• Describir en un organizador lo que significa “centrado en las personas” en el Design Thinking</li> <li>• Listado de personas a entrevistar que están totalmente familiarizadas con el reto</li> <li>• Listado de personas a entrevistar que no tienen nada que ver con el reto.</li> </ul>	<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>	S4 UD3/2 (03 horas)	<p>Crea propuestas de valor.</p>
Preparar el entorno de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Preparar el área de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera recubiertos (MDF) de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Seleccionar los tableros derivados de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas (hoja de optimización).	Tableros ubicados en el área correspondiente, según cantidad y características.	Conocemos las características de los materiales para el comodín.	S5 UD3/1 (5 horas)	<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>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos del reto inicial que se quiere saber más.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado de temáticas que se quiere saber mas</li> <li>• Sintetizar y organizar la información recogida indicando fuentes serias, de donde se obtuvo la información.</li> </ul>	<p>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 conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.</p>	<p>S5 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
<p>Dimensionar los tableros derivados de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas y procedimientos establecidos.</p>	<p>Dimensionar los tableros derivados de madera para el comodín, de acuerdo a las especificaciones técnicas.</p>	<p>Realiza el escuadrado de los tableros de acuerdo a criterios establecidos.</p>	<p>Escuadrado según especificaciones técnicas</p>	<p>Aplicamos habilidades técnicas para el escuadrado y corte del material.</p>	<p>S6 UD3/1 (5 horas)</p>	<p>Aplica habilidades Técnicas</p>
		<p>Corta los tableros</p>	<p>Piezas de tablero cortadas según</p>			

		derivados de madera recubiertos de acuerdo a la hoja de optimización.	especificaciones 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 entrevistas cualitativas del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado de materiales para la entrevista.</li> <li>• Listado de preguntas guía para la entrevista.</li> <li>• Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</li> </ul>	<p>Nos preparamos para entrevistar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo el tiempo de la entrevista, no más de una hora.</li> <li>✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular).</li> </ul> <p>Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos. Respetar sus silencios, recuerden más que una</p>	S6 UD3/2 (03 horas)	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				entrevista tradicional es un dialogo		
	Dimensionar los tableros derivados de madera para el comodín, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Ranura las piezas de tableros derivados de madera recubiertos, según las especificaciones.	Piezas de tablero ranuradas según la hoja de optimización de material.	Preparamos las ranuras de las piezas de acuerdo a hoja de optimización o habilitado.	S7 UD3/1 (5 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 mediante la observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listado específico de lo que queremos observar en relación al reto inicial.</li> <li>• Lugar de observación seleccionado</li> <li>• Listado de información recogida mediante la observación</li> </ul>	<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. Luego escogemos el lugar más relevante para observar y recoger la información que queremos sobre el reto inicial.</p> <p>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</p>	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				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.		
Preparar las piezas de enchape de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Preparar la superficie del tablero aglomerado y las piezas de enchape, según el diseño y especificaciones técnicas.	Prepara los materiales e insumos para el enchapado en áreas identificadas, según especificaciones técnicas.	Organizador visual de los tipos y características de las láminas de madera.	Identificamos las láminas de madera y herramientas a emplear.	S8UD3/1 (5 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"> <li>• Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a resolver)</li> <li>• Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorpresiva? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a</li> </ul>	<p>Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Procesar</li> <li>✓ Sintetizar</li> <li>✓ Transformar lo hallado en insights</li> <li>✓ Definir el problema a resolver</li> </ul> <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</p>	S8 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			<p>las personas?  ¿Qué les preocupa más?  ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas</p>	<p>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.</p>		
<p>Dimensionar las láminas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p>	<p>Dimensionar las láminas de enchapes según diseño, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos</p>	<p>Corta las láminas de enchape de acuerdo a las especificaciones técnicas</p>	<p>Láminas de madera cortadas según diseño</p>	<p>Desarrollamos operaciones de corte y perfilado en láminas de madera</p>	<p>S9 UD3/1 (5 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</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa Conceptual de la fase Crear del Design Thinking</li> <li>• Nombre de la técnica de creatividad empleada para generar varias</li> </ul>	<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</p>	<p>S9 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Creo propuestas de valor.</p>

	sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas		<p>alternativas de solución</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tres alternativas de solución seleccionadas y jerarquizadas</li> </ul>	<p>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</p> <p>Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>		
	Dimensionar las láminas de enchapes según diseño, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Une las láminas de Enchape de acuerdo a especificaciones técnicas	Láminas de madera acopladas manualmente según diseño	Aplicamos técnicas de ensamblado	S10 UD3/1 (5 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	Describe la Fase prototipar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la Fase Prototipar del Design Thinking</li> <li>Dibujo de la idea seleccionada a través de un prototipo</li> <li>Prototipo para evaluar</li> </ul>	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking.</p> <p>Traer las ideas al mundo real</p> <p>Comunicar los elementos más importantes de una idea.</p> <p>La técnica de Sketching. Es el</p>	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			<p>primer dibujo hecho a lápiz en papel, de la idea, significa traer las ideas al mundo.</p> <p>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>		
--	--	--	--	--	--	--

BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4/ EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 CONSTRUIMOS COMODINES CON TABLERO MARQUETEADO						
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



Emplear el software de diseño en 3D en la ebanistería.	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería, mediante la representación de muebles.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Diseño de mueble de asiento en 3D.	Empleamos habilidades digitales para elaborar el diseño de un mueble de asiento en 3D.	S1 UD4/1 (5 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
	Operatividad del software de diseño en 3D en la ebanistería, mediante la representación de muebles.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Diseño de mueble de guardar en 3D.	Aplicamos habilidades digitales para diseñar un mueble de guardar en 3D.	S2 UD4/1 (5 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 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	S2 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				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 braza.		
	Elabora el plano del producto empleando un software para diseño digital en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano con medidas preliminares del comodín.	Empleamos el software de diseño en 3D.	S3 UD4/1 (5 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 cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

				<p>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>		
	Elabora el plano del producto empleando un software para diseño digital en 3D, considerando requerimientos del cliente.	Aplica los comandos y teclas de función disponibles en el entorno de trabajo.	Plano de comodín finalizado.	Empleamos el software de diseño en 3D.	S4 UD4/1 (5 horas)	Aplica habilidades Técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor	Plantear hipótesis para cada bloque	Lienzo del Lean canvas con las	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas 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.	del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	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.		
Preparar el entorno de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Preparar el área de trabajo para la habilitación de los tableros derivados de madera recubiertos (MDF) de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Seleccionar los tableros derivados de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas (hoja de optimización).	Tableros ubicados en el área correspondiente, según cantidad y características.	Conocemos las características de los materiales para el comodín.	S5UD4/1 (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: 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
Dimensionar los tableros derivados de madera, de acuerdo a las especificaciones	Dimensionar los tableros derivados de madera para el comodín, de acuerdo a	Realiza el escuadrado de los tableros de acuerdo a criterios establecidos.	Escuadrado según especificaciones técnicas	Aplicamos habilidades técnicas para el escuadrado y corte del material.	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades Técnicas

técnicas y procedimientos establecidos.	las especificaciones técnicas.	Corta los tableros derivados de madera recubiertos de acuerdo a la hoja de optimización.	Piezas de tablero cortadas según especificaciones 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.	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"> <li>• Inventario de los recursos o insumos con los que se cuenta y con los que no se cuenta</li> <li>• Listado de actividades para obtener los recursos que no se tiene</li> </ul>	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
	Dimensionar los tableros derivados de madera para el comodín, de acuerdo a las especificaciones técnicas.	Ranura las piezas de tableros derivados de madera recubiertos, según las especificaciones.	Piezas de tablero ranuradas según la hoja de optimización de material.	Preparamos las ranuras de las piezas de acuerdo a hoja de optimización o habilitado.	S7 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	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

	contingencias o situaciones imprevistas.					
Preparar las piezas de enchape de madera, de acuerdo a especificaciones técnicas.	Preparar la superficie del tablero aglomerado y las piezas de enchape, según el diseño y especificaciones técnicas.	Prepara los materiales e insumos para el enchapado en áreas identificadas, según especificaciones técnicas.	Organizador visual de los tipos y características de las láminas de madera.	Identificamos las láminas de madera y herramientas a emplear.	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
Dimensionar las láminas de madera de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Dimensionar las láminas de enchapes según diseño, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Corta las láminas de enchape de acuerdo a las especificaciones técnicas	Láminas de madera cortadas según diseño	Desarrollamos operaciones de corte y perfilado en láminas de madera	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	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de retención de clientes y la ejecución del plan evidenciado con tarjetas de</li> </ul>	Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp.	S9 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	lograr más ingresos.	saludo por cumpleaños o mensajes de saludo por WhatsApp. <ul style="list-style-type: none"> <li>Fotografía de venta cruzada.</li> </ul>	Validamos el bloque métricas Ejecutamos un plan de lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Dimensionar las láminas de enchapes según diseño, de acuerdo a especificaciones técnicas y procedimientos establecidos	Une las láminas de Enchape de acuerdo a especificaciones técnicas	Láminas de madera acopladas manualmente según diseño	Aplicamos técnicas de ensamblado	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 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"> <li>Métricas de devoluciones del producto</li> <li>Métricas de reclamos por la calidad del producto</li> <li>Ganancias o pérdidas al final del proyecto</li> </ul>	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