

**SECUNDARIA CON FORMACIÓN TÉCNICA**  
**MÓDULOS FORMATIVOS DE LA ESPECIALIDAD**  
**DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**  
**ÁREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO**  
**PRIMER GRADO AL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN**  
**SECUNDARIA**

**2023**

## ITINERARIO FORMATIVO: ESPECIALIDAD DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

Módulos Formativos	Proyectos de emprendimiento	1er Grado	2do Grado	3ro Grado	4to Grado	5to Grado
Aplicación de sistemas operativos y herramientas de ofimática	<b>Ejemplo:</b> Elaboramos presentaciones multimedia	8 horas × 19 Semanas				
	<b>Ejemplo:</b> Realizamos el análisis y procesamiento de datos estadísticos	8 horas × 20 Semanas				
Ensamblaje y reparación de computadoras	<b>Ejemplo:</b> Ensamblamos computadoras de escritorio		8 horas × 19 Semanas			
	<b>Ejemplo:</b> Reparamos y ampliamos computadoras		8 horas × 20 Semanas			
Configuración de redes y comunicaciones	<b>Ejemplo:</b> Diseñamos redes locales con medios guiados (alámbricos)			8 horas × 19 Semanas		
	<b>Ejemplo:</b> Instalamos y brindamos servicio de mantenimiento de redes inalámbricas			8 horas × 20 Semanas		
Diseño web	<b>Ejemplo:</b> Construimos y diseñamos página web para microempresas				8 horas × 19 Semanas	
	<b>Ejemplo:</b> Desarrollamos y publicamos páginas web interactivas.				8 horas × 20 Semanas	
Programación gráfica	<b>Ejemplo:</b> Elaboramos videojuegos educativos					8 horas × 19 Semanas
	<b>Ejemplo:</b> Realizamos proyectos con Arduino					8 horas × 20 Semanas
<b>Total, de horas en 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 DIDACTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 ELABORAMOS PRESENTACIONES MULTIMEDIA						
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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Realizar operaciones auxiliares con tecnologías de la información y la comunicación	El equipo se enciende, se apaga y se reinicia mostrando los mensajes del arranque y las conexiones con los periféricos	Encender, apagar y reiniciar el equipo según manuales de usuario y verificar los mensajes y conexiones	Equipo se enciende y apaga correctamente.	Verificamos los mensajes y conexiones de periféricos al encender y apagar el equipo	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
	Las herramientas ofimáticas instaladas en el equipo se localizan y acceden según necesidades de uso.	Localizar y acceder a las herramientas ofimáticas presentes en el equipo	Se accede a las herramientas ofimáticas instaladas	Exploramos las herramientas ofimáticas instaladas en el equipo.	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.</p>	<p>Organizar los equipos, promoviendo que los equipos seleccionen el nombre, el mantra del equipo, el nombre de un emprendedor local que los represente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p>Establecemos el nombre del equipo y el mantra del equipo y un personaje emprendedor local para cada equipo. Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos</p>	<p>S2 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
	<p>Los programas utilitarios instalados en el equipo se localizan y acceden según necesidades de uso.</p>	<p>Localizar y acceder a los programas utilitarios presentes en el equipo</p>	<p>Se accede a los programas utilitarios instalados</p>	<p>Exploramos los programas utilitarios instalados en el equipo.</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés</p>	<p>Descubrir sus campos de interés del equipo</p>	<p>Listado de sus puntos fuertes y de sus debilidades</p>	<p>Descubrimos en que somos buenos y que campo vocacional nos gusta</p>	<p>S3 UD1/1 (03 horas)</p>	<p>Creación de propuestas de valor.</p>
	<p>El explorador de archivos del sistema operativo permite crear y gestionar carpetas para organizar la información, siguiendo las instrucciones recibidas</p>	<p>Crear y gestionar carpetas para clasificar la información del usuario para facilitar su uso</p>	<p>La información se clasifica en carpetas que facilitan su uso</p>	<p>Creamos y organizamos carpetas para clasificar la información</p>	<p>S4 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre presentaciones multimedia</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 las <b>computación e informática</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 a variadas alternativas de solución	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Los dispositivos periféricos de salida como la impresora y parlantes se utilizan para obtener información con las aplicaciones informáticas específicas	Obtener información mediante los periféricos de salida en aplicaciones específicas	La impresora y los parlantes extraen información del computador	Imprimimos y reproducimos el audio de aplicaciones informáticas específicas	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado. Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <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</li> </ul>	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking y luego lo aplicamos a las	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

			entrevista cualitativa del Design Thinking	personas seleccionadas		
	Los dispositivos periféricos de entrada como el escáner y el micrófono se utilizan para ingresar información con las aplicaciones informáticas específicas	Ingresar información mediante los periféricos de entrada en aplicaciones específicas	El escáner y el micrófono ingresan información al computador	Escaneamos y reproducimos sonido de aplicaciones informáticas específicas	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información mediante la técnica de observación encubierta	<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.
	Los recursos de una red local se utilizan para acceder a carpetas, archivos y dispositivos compartidos, siguiendo instrucciones recibidas.	Acceder a carpetas, archivos y dispositivos compartidos de una red local	Se accede a carpetas, archivos y dispositivos compartido en red	Nos conectamos a carpetas, archivos y dispositivos compartidos	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.	Evaluar los avances y resultados obtenidos en las 8 semanas de avance del proyecto de emprendimiento	Diagrama de Gantt con las actividades realizadas y las que tienen retrasos si lo hubiera	Analizamos nuestros avances con el diagrama de Gantt que elaboramos en la primera semana	S7 UD1/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.
	Los comandos MSCONFIG Y DXDIAG se utilizan para	Usar comandos de Windows para diagnosticar las	Diagnóstico del equipo mediante comandos de Windows	Diagnosticamos las características del equipo	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	diagnosticar los elementos de hardware y software instalados	características del equipo				
	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 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Los dispositivos de almacenamiento de información se utilizan para acceder a ella y manipularla.	Guardar y eliminar información de los dispositivos de almacenamiento	Se accede y guarda información en los dispositivos de almacenamiento	Guardamos información en los dispositivos de almacenamiento instalados en el equipo	S9 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 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 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

**BIMESTRE 2 / UNIDAD DIDACTICA 2: EJECUCIÓN / COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ELABORAMOS PRESENTACIONES MULTIMEDIA**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Utilizar los recursos de Internet para realizar búsquedas y obtener información en la red interna y externa, utilizando navegadores y siguiendo las instrucciones recibidas.	Los navegadores instalados permiten acceder a páginas web y descargar información al equipo	Buscar y descargar información en páginas web	Se navega y se descarga información	Buscamos y descargamos información en páginas web	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	<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	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



	Los navegadores permiten configurar las páginas de inicio y crear Favoritos	Configurar opciones de página de inicio y Favoritos	Página de inicio y opción Favoritos se configuran según instrucciones recibidas	Configuramos la página de inicio y la opción Favoritos de los navegadores	S2 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.	Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo final que incorpora sugerencias a partir de la coocreacion con otras personas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (<b>Captura de pantallas de las presentaciones multimedia</b>)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y <b>elaboramos presentaciones multimedia</b> como prototipo para evaluar con las personas.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
Intercambiar información utilizando los servicios de Internet (servicios de correo, mensajería y plataformas virtuales de formación, entre otros) siguiendo instrucciones recibidas.	La cuenta de correo electrónico se utiliza para enviar y recibir mensajes y adjuntar archivos	Configurar la cuenta de correo electrónico de acuerdo a las bondades del programa.	Correo de electrónico configurado con bandeja de entrada personalizada	Configuramos la cuenta de correo electrónico y personalizamos la bandeja de entrada.	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y	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 <b>de las presentaciones multimedia</b>	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	de su resultado económico.					
	Los foros de noticias y blogs se utilizan para consultar y opinar acerca de temas específicos	Consultar y opinar en foros y blogs sobre temas específicos	Foros y blogs consultados	Utilizamos foros y blogs para consultar y opinar sobre temas específicos	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.
	Las herramientas de videoconferencia se utilizan para realizar comunicaciones con otros usuarios	Utilizar la videoconferencia para comunicarse con otros usuarios	Videoconferencia realizada con otro usuario	Realizamos una videoconferencia	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de	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</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S5 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	solución ante situaciones imprevistas o accidentes.		obtener los recursos que no se tiene			
	Las plataformas virtuales de formación se utilizan para el aprendizaje, intercambiando información entre los usuarios y el tutor.	Utilizar las plataformas de aprendizaje para intercambiar información con el tutor	Intercambiar información mediante las plataformas virtuales de formación	Utilizamos las plataformas de aprendizaje para intercambiar información	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
	Las redes sociales permiten conectarse con otros usuarios.	Utilizar las redes sociales para contactar con otros usuarios	Contacto realizado con otros usuarios mediante las redes sociales	Nos conectamos a las redes sociales para contactar otros usuarios	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	Planificar y ejecutar la comercialización	<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>	Planificamos la captación de clientes y lo ejecutamos	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.					
Utilizar otras aplicaciones ofimáticas de presentaciones para almacenar y obtener información utilizando diseños ya elaborados, siguiendo instrucciones recibidas.	Se crean diapositivas de texto hipervinculado según instrucciones	Insertar texto hipervinculado en las diapositivas	Diapositivas que incluyen texto hipervinculado	Creamos diapositivas con texto hipervinculado según instrucciones	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	Planificar y ejecutar la comercialización	<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 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Se elaboran presentaciones que incluyen elementos gráficos y multimedia	Insertar elementos gráficos y multimedia en las diapositivas	Diapositivas que incluyen elementos gráficos y multimedia	Elaboramos presentaciones con elementos gráficos y multimedia	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante	Planificar y ejecutar la comercialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plan de lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y la ejecución del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)</li> </ul>	Planificamos lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y lo ejecutamos	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	situaciones imprevistas o accidentes.					
	Se visualiza e imprimen las presentaciones elaboradas	Presentar las diapositivas de modo temporizado.	Las diapositivas se visualizan mediante un temporizador.	Visualizamos e imprimimos las presentaciones elaboradas.	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.	Formular herramientas de evaluación para evaluar el impacto del proyecto en lo personal y en la comunidad en los aspectos social, ambiental y económico	<ul style="list-style-type: none"> <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

<b>BIMESTRE 3 / UNIDAD DIDACTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REALIZAMOS EL ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS ESTADÍSTICOS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Facilitar al usuario la utilización de paquetes informáticos de procesadores de texto de propósito	Las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar del procesador de textos se usan para gestionar los documentos	Gestionar documentos mediante de crear, guardar, imprimir y vista preliminar del procesador de textos	Gestión de documentos con las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar	Gestionamos documentos usando las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar del procesador de textos	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

general y aplicaciones específicas.	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
	Las opciones del grupo fuente se utilizan para mejorar la presentación del documento.	Dar Formato al documento para mejorar su presentación	Documento formateado con un aspecto mejorado.	Formateamos el documento para mejorar su aspecto	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 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 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	Las opciones del grupo párrafo se utilizan para mejorar la presentación del documento.	Dar Formato al documento para mejorar su presentación	Documento formateado con un aspecto mejorado.	Formateamos el documento para mejorar su aspecto	S3 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	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.
	Las funciones para el manejo de bloques de texto dentro de un documento se utilizan para cortar, copiar, mover y aplicar formatos a los mismos dentro del documento, siguiendo instrucciones recibidas.	Utilizar las funciones para manejo de bloques dentro de un documento	Documento formateado con las funciones de manejo de bloques.	Utilizamos las funciones para manejo de bloques dentro de un documento	S4 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	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre análisis y procesamiento de datos estadísticos</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 computación e informática Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW, nuestro reto debe ser desafiante pero alcanzable, debe dar lugar a variadas alternativas de solución	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Las imágenes se insertan para mejorar la presentación de los documentos, siguiendo instrucciones recibidas.	Insertar imágenes para mejorar la presentación del documento	Imágenes insertadas mejoran la presentación del documento.	Insertamos imágenes al documento para mejorar su presentación	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>	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto Ejercitamos entre nosotros la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Los encabezados y pies de páginas se añaden para personalizar los documentos, siguiendo instrucciones recibidas.	Usar las opciones de encabezados y pies de página para personalizar el documento	Documento personalizado con encabezados y pies de página.	Añadimos encabezados y pies de página para personalizar el documento	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés	Recoger información mediante la técnica de observación encubierta	<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.
	El contenido del documento se verifica para obtener un texto libre de errores, utilizando las herramientas de corrección ortográfica y realizando los cambios necesarios, siguiendo instrucciones recibidas.	Aplicar la corrección ortográfica para obtener un documento libre de errores	Documento con corrección ortográfica y cambios necesarios.	Aplicamos y realizamos los cambios necesarios después de utilizar la herramienta de corrección ortográfica	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.
El documento se dispone adecuadamente para su impresión mediante las opciones de Configurar página	Configurar el documento usando las opciones de Configurar Página	Documento configurado para su impresión.	Configuramos la disposición del documento para su impresión	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Sintetizar y organizar la información recogida y define el nuevo reto o desafío	<ul style="list-style-type: none"> <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.
El aspecto del documento se mejora utilizando estilos de Diseño predefinidos	Usar estilos de diseño predefinido para mejorar la presentación del documento	Documento usando un estilo de diseño predefinido	Usamos estilos de diseño predefinidos	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	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.

	implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.					
	Se elaboran documentos a partir de las Plantillas disponibles en la web	Usar las plantillas disponibles para colocar el contenido específico de un documento	Documento con contenido a partir de una plantilla.	Usamos plantillas para colocar el contenido de un documento	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental 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 REALIZAMOS EL ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS ESTADÍSTICOS**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES

Facilitar al usuario la utilización de paquetes informáticos de hojas de cálculo de propósito general y aplicaciones específicas.	Las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar de la hoja de cálculo se usan para gestionar los documentos	Gestionar hojas de cálculo mediante las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar de la hoja de cálculo	Gestión de documentos con las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar	Gestionamos documentos usando las opciones de crear, guardar, imprimir y vista preliminar de la hoja cálculo.	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, 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 coocreacion con otras personas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (Capturas de pantalla de análisis y procesamiento de datos estadísticos)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando el prototipo inicial mediante un diagrama de flechas y <b>realizamos el análisis y procesamiento de datos estadísticos</b> como prototipo para evaluar con las personas.	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Las opciones del grupo formato se utilizan para mejorar la presentación de la hoja de cálculo.	Dar Formato a la hoja de cálculo para mejorar su presentación	Hoja de cálculo formateada con un aspecto mejorado.	Formateamos la hoja de cálculo para mejorar su aspecto	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Evaluar el prototipo y realizar mejoras finales con expertos	<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 del <b>análisis y procesamiento de datos estadísticos</b>	S2 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	Las fórmulas se insertan para realizar cálculos masivos en la hoja de cálculo	Insertar fórmulas para realizar cálculos masivos en la hoja de cálculo	Fórmulas insertadas realizan cálculos masivos en la hoja de cálculo.	Insertamos fórmulas a la hoja de cálculo para realizar cálculos masivos	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.
	Los gráficos se añaden para resumir y mejorar la presentación de la información.	Usar las opciones de gráficos para resumir y mejorar la presentación de la información	Documento resumido y mejorado con el uso de gráficos	Añadimos gráficos para resumir y mejorar la presentación de la información	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. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	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.

	El uso de funciones lógicas permite cálculos específicos en la hoja de cálculo.	Aplicar funciones para obtener cálculos específicos en la hoja de cálculo	Hoja de cálculo con funciones que facilitan los cálculos masivos	Aplicamos funciones para realizar cálculos masivos en la hoja de cálculo	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
	El uso de funciones estadísticas permite obtener indicadores como promedio, suma, máximo y mínimo de datos.	Usar funciones estadísticas para obtener indicadores que resuman una tabla de datos	Indicadores de resumen de una tabla de datos	Usamos funciones estadísticas para obtener indicadores que resuman una tabla de datos	S6 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 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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	El Formato de número permite presentar la información con diferentes formatos	Presentar la información usando las diferentes opciones de formato	Valores presentados con diferentes formatos.	Presentamos la información con diferentes formatos	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<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 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>
	<p>Las series de números permiten un rápido ingreso de los datos</p>	<p>Ingresar los valores usando las opciones de series de datos</p>	<p>Datos ingresados mediante series de valores.</p>	<p>Ingresamos valores usando series</p>	<p>S8 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>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 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Las funciones para el manejo de rangos de celdas dentro de una hoja de cálculo se utilizan para cortar, copiar, mover y aplicar formatos a los mismos dentro de la hoja de cálculo.</p>	<p>Manejar rangos de datos utilizando las opciones de copiar, cortar y pegar</p>	<p>Datos gestionados mediante las opciones de cortar, copiar y pegar.</p>	<p>Manejamos rangos de datos mediante las opciones de copiar, cortar y pegar</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 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 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>Planificamos lograr más ingresos de los clientes con que se cuenta y lo ejecutamos</p>	<p>S9 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>La hoja de cálculo se dispone adecuadamente para su impresión mediante las opciones de Configurar página</p>	<p>Configurar la hoja de cálculo para su impresión mediante las opciones de Configurar página</p>	<p>Hoja de cálculo configurada para su impresión.</p>	<p>Configuramos la hoja de cálculo para su impresión</p>	<p>S10 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.</p>	<p>Formular herramientas de evaluación para evaluar el impacto del proyecto en lo personal y en la comunidad en los aspectos social, ambiental y económico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramienta de evaluación aplicada</li> <li>Listado de lecciones aprendidas</li> </ul>	<p>Evaluamos nuestro proyecto de acuerdo a lo que ha impactado en nosotros y en nuestra comunidad y que lecciones aprendimos</p>	<p>S10 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>

## SEGUNDO GRADO

BIMESTRE 1/UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ENSAMBLAMOS COMPUTADORAS DE ESCRITORIO						
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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Montar los componentes hardware que forman un equipo microinformático siguiendo especificaciones establecidas, según necesidades de uso y en condiciones de seguridad.	Las prestaciones y características de los componentes hardware se identifican de cara a su inclusión en el montaje del equipo	Identificar las prestaciones y características de los componentes hardware de cara a su inclusión en el montaje del equipo.	Prestaciones y características de los componentes hardware identificadas de cara a su inclusión en el montaje del equipo	Identificamos las prestaciones y características de los componentes hardware de cara a su inclusión en el montaje del equipo	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad	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	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas



	las tareas asignadas a su rol.			actividades a realizar durante las próximas 8 semanas		
	Las especificaciones de montaje recibidas se interpretan, con objeto de identificar los componentes para realizar el ensamblado, consultando la documentación técnica específica.	Interpretar las especificaciones de montaje recibidas para realizar el ensamblado, consultando la documentación técnica específica.	Especificaciones de montaje recibidas están interpretadas, consultando la documentación técnica específica.	Interpretamos las especificaciones de montaje recibidas para realizar el ensamblado	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un emprendedor local que los represente.	<ul style="list-style-type: none"> <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 luego sus cualidades y destacar porque lo consideran perseverante o no.	S2 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

				Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos en el día del padre		
	La recepción de equipos se efectúa mediante los procedimientos de documentación, etiquetado, registro, almacenaje y manipulación establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas según las normas establecidas.	Efectuar la recepción de equipos mediante los procedimientos establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas según las normas establecidas	Recepción de equipos efectuada mediante los procedimientos establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas	Efectuamos la recepción de equipos mediante los procedimientos establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad	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

	las tareas asignadas a su rol.					
	La recepción de componentes se efectúa mediante los procedimientos de documentación, etiquetado, registro, almacenaje y manipulación establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas según las normas establecidas.	Efectuar la recepción de componentes mediante los procedimientos de documentación, etiquetado, registro, almacenaje y manipulación establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas	Recepción de componentes efectuada mediante los procedimientos establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas	Efectuamos la recepción de componentes mediante los procedimientos establecidos, asegurando sus ubicaciones en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas	S4 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Describir una situación problemática, referida a las necesidades de las personas <b>sobre ensamblaje de computadoras de escritorio</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>computación e informática</b> . Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW	S4 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Los componentes se ensamblan utilizando las herramientas y útiles apropiados,	Ensamblar los componentes utilizando las herramientas y útiles	Componentes ensamblados utilizando las herramientas y útiles apropiados, siguiendo	Ensamblamos los componentes utilizando las herramientas y	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	asegurando las conexiones entre ellos y verificando la sujeción, siguiendo los procedimientos establecidos por la organización, las recomendaciones de instalación del fabricante, y las medidas y elementos para la prevención de riesgos laborales.	apropiados, siguiendo los procedimientos establecidos por la organización, las recomendaciones de instalación del fabricante, y las medidas y elementos para la prevención de riesgos laborales.	los procedimientos establecidos por la organización, las recomendaciones de instalación del fabricante, y las medidas y elementos para la prevención de riesgos laborales.	útiles apropiados, siguiendo los procedimientos correctos.		
	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>	<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</p> <p>Elaboramos un mapa mental de las personas que puedan tener interés en darnos información sobre el reto inicial que</p>	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				nos hemos planteado.		
	Los embalajes, residuos y componentes desechables se tratan de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable, garantizando así la seguridad e higiene en el trabajo.	Tratar los embalajes, residuos y componentes desechables de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable	Embalajes, residuos y componentes desechables tratados de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable	Tratamos los embalajes, residuos y componentes desechables de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable.	S6 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	<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.
	La identificación de cada uno de los componentes que forman el equipo montado, y del conjunto completo, se realiza haciendo uso de los sistemas de documentación	Realizar la identificación de cada uno de los componentes que forman el equipo montado, y del conjunto completo, usando los sistemas	Componentes identificados usando los sistemas de documentación establecidos.	Realizamos la identificación de cada uno de los componentes que forman el equipo montado, y del conjunto completo, usando los sistemas de	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	externa e interna establecidos.	de documentación establecidos.		documentación establecidos.		
	<p>Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.</p>	<p>Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking</p>	<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>	<p>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</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	<p>El etiquetado de cada uno de los componentes que forman el equipo montado, y del conjunto completo, se realiza haciendo uso de los sistemas de documentación externa e interna establecidos.</p>	<p>Realizar el etiquetado de los componentes que forman el equipo montado usando los sistemas de documentación establecidos.</p>	<p>Etiquetado de los componentes usando los sistemas de documentación establecidos.</p>	<p>Realizamos el etiquetado de los componentes usando los sistemas de documentación establecidos.</p>	<p>S8 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.</p>	<p>Recoger información mediante la técnica de observación encubierta "La mosca en la pared"</p>	<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>	<p>Ejercitamos entre nosotros la técnica de la observación encubierta "La mosca en la pared" y luego lo aplicamos a las personas seleccionadas</p>	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
	<p>El resultado de los procedimientos de ensamblado y montaje del equipo, así como las incidencias detectadas, se documentan, para su uso posterior, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.</p>	<p>Documentar el resultado de los procedimientos de ensamblado del equipo siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.</p>	<p>Resultado de los procedimientos de ensamblado siguiendo los modelos establecidos por la organización.</p>	<p>Documentamos el resultado de los procedimientos de ensamblado del equipo siguiendo los modelos establecidos.</p>	<p>S9 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	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/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ENSAMBLAMOS COMPUTADORAS DE ESCRITORIO**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Verificar el ensamblado de componentes, para asegurar la funcionalidad del sistema microinformático, siguiendo las especificaciones establecidas y de acuerdo con las condiciones de seguridad	El proceso de verificación de los componentes ensamblados se realiza siguiendo las pautas establecidas por la organización, estándares normalizados y normativa aplicable tanto en aspectos electrotécnicos, como de seguridad y de	Realizar el proceso de verificación de los componentes ensamblados siguiendo las pautas establecidas tanto en aspectos electrotécnicos, como de seguridad y de prevención de riesgos laborales.	Proceso de verificación de los componentes ensamblados realizado siguiendo las pautas establecidas y normativa aplicable.	Realizamos el proceso de verificación de los componentes ensamblados siguiendo las pautas y normativas establecidas.	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas



	prevención de riesgos laborales.					
	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.	Describir la fase Definir del Design Thinking, aplicar la técnica "Agrupar y Saturar" y definir el nuevo reto o desafío aplicando la técnica del "Punto de Vista" o "POV"	<ul style="list-style-type: none"> <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</p> <p>Es preciso determinar bien el desafío basado en lo aprendido de las personas en la etapa de Empatizar, Empleamos la técnica de "Saturar y agrupar" para organizar la información. Nuevo Reto definido aplicando la técnica del POV</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	La integración de los componentes	Realizar la integración de los	Componentes ensamblados en el	Realizamos la integración de los	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	ensamblados en el equipo informático se realiza en la BIOS para obtener el máximo rendimiento del equipo, según el procedimiento establecido.	componentes ensamblados en la BIOS para obtener el máximo rendimiento del equipo, según el procedimiento establecido.	equipo integrados en la BIOS, según el procedimiento establecido.	componentes ensamblados en la BIOS.		
	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 Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	El sistema operativo se configura según las especificaciones recibidas, para comprobar que los componentes que utilizan drivers son reconocidos y no producen conflictos.	Configurar el sistema operativo según las especificaciones recibidas, para comprobar que los componentes no producen conflictos.	Sistema operativo configurado, para comprobar que los componentes no producen conflictos.	Configuramos el sistema operativo para comprobar que los componentes no producen conflictos.	S3 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.	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 (Fotografía del ensamblado de computadoras de escritorio)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial y <b>realizamos el ensamblado de computadoras de escritorio</b> como prototipo final.	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	El ensamblado del equipo se verifica para asegurar que los componentes son reconocidos y habilitados comprobando los mensajes del POST (Power-On Self Test, test automático de	Verificar el ensamblado del equipo comprobando los mensajes del POST y del sistema operativo según el procedimiento establecido.	Ensamblado del equipo verificado comprobando los mensajes del POST y del sistema operativo	Verificamos el ensamblado del equipo comprobando los mensajes del POST y del sistema operativo.	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	encendido) y del sistema operativo según especificaciones técnicas y siguiendo el procedimiento establecido.					
	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	Prototipo final mejorado, con una descripción escrita de las mejoras en máximo 3 líneas	Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda realización final del <b>ensamblado de computadoras de escritorio.</b>	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	El software de medida se utiliza para realizar ensayos de rendimiento y evaluar y comparar las características de los equipos, según los procedimientos establecidos.	Utilizar el software de medida para realizar ensayos de rendimiento y evaluar y comparar las características de los equipos, según los procedimientos establecidos.	Software de medida utilizado para realizar ensayos de rendimiento y evaluar y comparar las características de los equipos	Utilizamos el software de medida para realizar ensayos de rendimiento y evaluar y comparar las características de los equipos.	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a	Plantear hipótesis para cada bloque del lienzo del	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis en cada bloque	Establecemos las hipótesis para cada bloque del	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	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.	modelo de negocios del proyecto		lienzo Lean Canvas		
Instalar y configurar los periféricos del equipo microinformático, para su explotación, siguiendo especificaciones establecidas, según las necesidades de uso y en condiciones de seguridad.	La recepción y verificación de los dispositivos periféricos, su almacenaje y manipulación, se efectúan en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas, siguiendo el procedimiento establecido.	Efectuar la recepción y verificación de los dispositivos periféricos, su almacenaje y manipulación en las condiciones ambientales y de seguridad apropiadas, siguiendo el procedimiento establecido.	Dispositivos periféricos recepcionados y almacenados siguiendo el procedimiento establecido.	Efectuamos la apropiada recepción y almacenaje de los dispositivos periféricos	S6UD2/1 (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	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	<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</li> </ul>	Nos preparamos para elaborar los productos que vamos a comercializar	S6 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.	recursos que no se cuentan.	los recursos que no se tiene			
	Los dispositivos periféricos, controladores de dispositivos y cableado de conexión que se van a instalar se verifican, para asegurar su compatibilidad y concordancia con las especificaciones recibidas, siguiendo procedimientos establecidos.	Verificar la compatibilidad de los dispositivos periféricos, controladores de dispositivos y cableado de conexión que se van a instalar siguiendo procedimientos establecidos	Dispositivos periféricos, controladores de dispositivos y cableado de conexión que se van a instalar se verifican, para asegurar su compatibilidad y concordancia con las especificaciones recibidas	Verificamos los dispositivos periféricos, controladores de dispositivos y cableado de conexión que se van a instalar siguiendo procedimientos establecidos	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
	La configuración de cada periférico para la puesta en funcionamiento, se realiza siguiendo las instrucciones de la	Realizar la configuración de cada periférico para la puesta en funcionamiento, siguiendo las	Periféricos configurados para la puesta en funcionamiento	Realizamos la configuración de cada periférico para la puesta en funcionamiento	S8 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	documentación técnica asociada y las especificaciones de la instalación.	instrucciones de la documentación técnica asociada y las especificaciones de la instalación				
	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
	Los controladores de dispositivos y las utilidades software asociadas al periférico, si fueran necesarias, se instalan y configuran para garantizar su explotación como componente del sistema, siguiendo especificaciones técnicas.	Instalar y configurar los controladores de dispositivos para garantizar su explotación como componente del sistema, siguiendo especificaciones técnicas.	Controladores de dispositivos instalados y configurados, siguiendo especificaciones técnicas.	Instalamos y configuramos los controladores de dispositivos para garantizar su explotación como componente del sistema	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las	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</li> </ul>	Ejecutamos un plan para lograr más ingresos de clientes, aplicando estrategias de venta cruzada	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.		del plan evidenciado con estrategias de venta cruzada (fotografía)			
	Los trabajos realizados, así como las incidencias detectadas durante la instalación y configuración se documentan, para su uso posterior, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.	Documentar los trabajos realizados, así como las incidencias detectadas durante la instalación y configuración para su uso posterior, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.	Trabajos realizados se documentan para su uso posterior	Documentamos los trabajos realizados y las incidencias detectadas	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 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>	Evalúamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores en un instrumento como puede ser una lista de cotejo.	S10 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



<b>BIMESTRE 3/UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REPARAMOS Y AMPLIAMOS COMPUTADORAS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Solucionar averías en equipos microinformáticos, reparando o sustituyendo los componentes hardware averiados, siguiendo los procedimientos establecidos por la organización	La causa del comportamiento anómalo se establece mediante la realización de pruebas funcionales y se describen en el parte de incidencia las características de la misma (naturaleza física o lógica)	Establecer la causa del comportamiento anómalo mediante la realización de pruebas funcionales y describir en el parte de incidencia las características de la misma	Causa del comportamiento anómalo establecida y descrita en el parte de incidencia	Establecemos la causa del comportamiento anómalo y describimos en el parte de incidencia las características de la misma	S1 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	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	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	las tareas asignadas a su rol.			actividades a realizar durante las próximas 8 semanas		
	Las herramientas hardware de diagnóstico se utilizan, para detectar fallos en los componentes del sistema microinformático cuando el equipo no se enciende	Utilizar las herramientas hardware de diagnóstico para detectar fallos en los componentes del sistema microinformático cuando el equipo no se enciende.	Herramientas hardware de diagnóstico utilizadas para detectar fallos en los componentes cuando el equipo no se enciende	Utilizamos las herramientas hardware de diagnóstico para detectar fallos en los componentes del sistema microinformático cuando el equipo no se enciende.	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 responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Organizar los equipos, con su nombre, mantra, el nombre de un emprendedor local que los represente.	<ul style="list-style-type: none"> <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 luego sus cualidades y destacar porque lo consideran perseverante o no.	S2 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

				Seleccionamos la canción emprendedora que nos represente y la cantamos en el día del padre		
	Las herramientas software de diagnóstico se utilizan para determinar fallos intermitentes o bien problemas en el funcionamiento del sistema, según procedimiento establecido.	Utilizar las herramientas software de diagnóstico para determinar fallos intermitentes o bien problemas en el funcionamiento del sistema	Fallos intermitentes o problemas de funcionamientos determinado mediante software de diagnóstico	Utilizamos herramientas software de diagnóstico para determinar fallos intermitentes o problemas en el funcionamiento del sistema	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 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 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	La realización de copias de	Efectuar copias de salvaguarda antes de la	Copias de salvaguarda	Efectuamos copias de	S4 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	salvaguarda se efectúa antes de la reparación o sustitución de los componentes para asegurar la integridad del sistema, de acuerdo con las especificaciones recibidas.	reparación o sustitución de los componentes para asegurar la integridad del sistema	efectuadas antes de la reparación o sustitución de los componentes	salvaguarda antes de la reparación o sustitución de los componentes		
	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 reparación y ampliación de computadoras</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>computación e informática</b> . Establecemos el reto inicial a resolver, lo redactamos de acuerdo a la técnica HMW	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Los componentes software afectados se configuran con los parámetros indicados, para su funcionamiento, de acuerdo con las especificaciones técnicas recibidas.	Configurar los componentes de software afectados con los parámetros indicados, para su funcionamiento	Componentes de software configurados con los parámetros indicados, para su funcionamiento	Configuramos los componentes de software afectados con los parámetros indicados, para su funcionamiento	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza observaciones o entrevistas	Describir la fase Empatizar del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la fase empatizar del</li> </ul>	Describimos la fase Empatizar del Design Thinking y	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.</p>	<p>Visualizar todas las personas posibles que puedan tener interés según su implicación/relevancia directa e indirecta sobre nuestro reto.</p>	<p>Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa mental (stakeholders maps), representado mediante plantillas del portal canva</li> </ul>	<p>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.</p>		
	<p>Los componentes hardware averiados se reparan utilizando herramientas y dispositivos específicos, asegurando las conexiones y la sujeción, confeccionando los cables necesarios para realizar las conexiones</p>	<p>Reparar los componentes de hardware averiados utilizando herramientas y dispositivos específicos siguiendo los procedimientos establecidos</p>	<p>Componentes de hardware averiados reparados utilizando herramientas y dispositivos específicos</p>	<p>Reparamos los componentes de hardware averiados utilizando herramientas y dispositivos específicos</p>	<p>S6 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	Realiza observaciones o entrevistas estructuradas para indagar los posibles factores que originan las necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.	<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 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.
	Las averías que no se han conseguido diagnosticar, se reportan al nivel de responsabilidad superior para su gestión, siguiendo los protocolos y procedimientos de actuación de la organización.	Reportar las averías que no se han conseguido diagnosticar, siguiendo los protocolos y procedimientos de actuación de la organización.	Averías que no se han conseguido diagnosticar reportadas	Reportamos las averías que no se han conseguido diagnosticar	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,	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</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	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.		Design Thinking	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		
	Los embalajes, residuos y componentes desechables se tratan de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable, garantizando así la seguridad e higiene en el trabajo.	Tratar los embalajes, residuos y componentes desechables de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable	Embalajes, residuos y componentes desechables tratados de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable	Tratamos los embalajes, residuos y componentes desechables de acuerdo con la normativa medioambiental aplicable	S8 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,	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</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 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.		mosca en la pared”			
	Las pruebas de arranque y parada del sistema se realizan, para verificar y asegurar el funcionamiento de los equipos y componentes reparados o sustituidos, siguiendo los procedimientos establecidos.	Realizar las pruebas de arranque y parada del sistema para verificar y asegurar el funcionamiento de los equipos y componentes reparados o sustituidos	Pruebas de arranque y parada del sistema realizadas para verificar y asegurar el funcionamiento de los equipos y componentes reparados o sustituidos	Realizamos las pruebas de arranque y parada del sistema para verificar y asegurar el funcionamiento de los equipos y componentes reparados o sustituidos	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.
	La documentación realizada sobre la gestión de las incidencias producidas se registra para su uso posterior, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.	Registrar la documentación realizada sobre la gestión de las incidencias producidas, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.	Documentación realizada sobre la gestión de las incidencias producidas	Registramos la documentación realizada sobre la gestión de las incidencias producidas	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas	Describir la fase Definir del Design Thinking,	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de</li> </ul>	Describimos la fase Definir del	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor



	<p>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 la técnica “Agrupar y Saturar” y definir el nuevo reto o desafío aplicando la técnica del “Punto de Vista” o “POV”</p>	<p>la fase Definir del Design Thinking, representado mediante plantillas del portal canva</p> <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>	<p>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>		
--	---	---	---	---	--	--

**BIMESTRE 4 / UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 REPARAMOS Y AMPLIAMOS COMPUTADORAS**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Reparar fallos lógicos en equipos microinformáticos, utilizando herramientas software específicas y siguiendo los procedimientos establecidos.	La causa del comportamiento anómalo se establece mediante la realización de pruebas funcionales iniciales, para verificar los síntomas recogidos en el parte de averías y precisar las características de la misma, estableciendo la naturaleza lógica del problema	Establecer la causa del comportamiento anómalo para verificar los síntomas recogidos en el parte de averías y precisar las características de la misma	Causa del comportamiento anómalo establecida mediante la realización de pruebas funcionales iniciales	Establecemos la causa del comportamiento anómalo para verificar los síntomas recogidos en el parte de averías y precisar las características de la misma	S1 UD3/1 (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	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	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.			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		
	Los procesos en ejecución se comprueban, para detectar consumos excesivos de recursos debido a posibles ataques de virus y programas maliciosos	Comprobar los procesos en ejecución para detectar consumos excesivos de recursos debido a posibles ataques de virus y programas maliciosos.	Procesos en ejecución comprobados para detectar consumos excesivos de recursos debido a posibles ataques de virus y programas maliciosos	Comprobamos los procesos en ejecución para detectar consumos excesivos de recursos	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles	Elaborar el prototipo inicial para ir mejorando hasta tener el prototipo para evaluar con las personas que incorpora sugerencias a partir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prototipo inicial (Diagrama de flechas)</li> <li>• Prototipo final (Fotografía de la reparación y ampliación de computadoras)</li> </ul>	Prototipamos la alternativa de solución seleccionada, representando mediante un diagrama de flechas el prototipo inicial	S2 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<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>de la coocreacion con otras personas</p>		<p>y <b>realizamos la reparación y ampliación de computadoras</b> como prototipo final.</p>		
	<p>El software de seguridad y detección (antivirus y antiespías) se utiliza, para diagnosticar y reparar posibles daños y pérdidas de información producidos por los virus y programas maliciosos</p>	<p>Utilizar el software de seguridad y detección para diagnosticar y reparar posibles daños y pérdidas de información</p>	<p>Software de seguridad y detección utilizado para diagnosticar y reparar posibles daños y pérdidas de información</p>	<p>Utilizamos el software de seguridad y detección para diagnosticar y reparar posibles daños y pérdidas de información</p>	<p>S3 UD3/1 (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</p>	<p>Evaluar el prototipo y realizar las mejoras finales con expertos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prototipo final mejorado, con una descripción escrita de las mejoras en máximo 3 líneas</li> </ul>	<p>Aplicamos la entrevista cualitativa luego de la segunda presentación final <b>de la reparación y ampliación de computadoras</b></p>	<p>S3 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.					
	El sistema de archivos se verifica utilizando herramientas software específicas, con el fin de mantener la integridad del mismo, de acuerdo con las especificaciones técnicas recibidas.	Verificar el sistema de archivos utilizando herramientas software específicas	Sistema de archivos verificados utilizando herramientas software específicas	Verificamos el sistema de archivos utilizando herramientas software específicas	S4 UD3/1 (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	Plantear 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 de los cuatro (04) primeros bloques</li> </ul>	Establecemos las hipótesis de los cuatro (04) primeros bloques del lienzo Lean Canvas	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	social, y de su resultado económico.					
	Los archivos borrados accidentalmente o afectados por alguna avería o incidencia se restauran utilizando herramientas de recuperación y siguiendo los procedimientos establecidos.	Restaurar los archivos borrados accidentalmente o afectados por alguna avería o incidencia utilizando herramientas de recuperación	Archivos borrados accidentalmente o afectados por alguna avería o incidencia restaurados	Restauramos los archivos borrados accidentalmente o afectados por alguna avería o incidencia	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.	Plantear hipótesis para los cinco (05) últimos bloques del lienzo del modelo de negocios del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques</li> </ul>	Establecemos las hipótesis de los cinco (05) últimos bloques del lienzo Lean Canvas	S5 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	El sistema se restaura a partir de imágenes en caso necesario.	Restaurar el sistema a partir de imágenes en caso necesario.	Sistema restaurado a partir de imágenes en caso necesario.	Restauramos el sistema a partir de imágenes en caso necesario.	S6 UD3/1 (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	S6 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	La realización de copias de salvaguarda se efectúa antes de la reparación de fallos lógicos para asegurar la integridad del sistema, de acuerdo con las especificaciones recibidas.	Efectuar la realización de copias de salvaguarda antes de la reparación de fallos lógicos para asegurar la integridad del sistema	Copias de salvaguarda efectuadas antes de la reparación de fallos lógicos	Efectuamos la realización de copias de salvaguarda antes de la reparación de fallos lógicos	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona los insumos y	Planificar y ejecutar planes de	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de captación de clientes y la</li> </ul>	Ejecutamos un plan de	S7 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>captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos</p>	<p>ejecución del plan evidenciado con afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</p>	<p>captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros</p>		
	<p>Las aplicaciones afectadas se reconfiguran para su puesta en funcionamiento, siguiendo especificaciones técnicas recibidas y de acuerdo con el procedimiento establecido.</p>	<p>Reconfigurar las aplicaciones afectadas para su puesta en funcionamiento</p>	<p>Aplicaciones afectadas reconfiguradas para su puesta en funcionamiento</p>	<p>Reconfiguramos las aplicaciones afectadas para su puesta en funcionamiento</p>	<p>S8 UD3/1 (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</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> </ul>	<p>Ejecutamos un plan de retención de clientes, elaborando tarjetas de saludo por cumpleaños o mensajes de</p>	<p>S8 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>



	debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.			saludo por WhatsApp		
	La documentación sobre la reparación que se ha realizado, así como las incidencias detectadas, se registran para su uso posterior, siguiendo los modelos internos establecidos por la organización.	Registrar la documentación sobre la reparación que se ha realizado	Registro de la documentación sobre la reparación que se ha realizado	Registramos la documentación sobre la reparación que se ha realizado	S9 UD3/1 (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	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 UD242 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	imprevistas o accidentes.					
	Las averías que no se han conseguido subsanar se reportan al nivel de responsabilidad superior para su gestión, siguiendo los protocolos y procedimientos de actuación establecidos por la organización.	Reportar las averías que no se han conseguido subsanar al nivel de responsabilidad superior para su gestión	Averías que no se han conseguido subsanar reportadas al nivel de responsabilidad superior para su gestión	Reportamos las averías que no se han conseguido subsanar	S10 UD3/1 (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>	Evalúamos 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

<b>BIMESTRE 1/UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DISEÑAMOS REDES LOCALES CON MEDIOS GUIADOS (ALÁMBRICOS)</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Determinar la configuración topológica de interconexión de equipos en red que responda adecuadamente a las necesidades del proyecto.	La topología del sistema se determina mediante la elección de un modelo de referencia estándar que satisfaga los requerimientos de las aplicaciones que se van a utilizar, tales como: tiempo de respuesta, calidad de servicio, esquema de direccionamiento, volumen de datos a transferir, distancias o accesos a otras redes.	Determinar la topología del sistema mediante la elección de un modelo de referencia estándar que satisfaga los requerimientos de las aplicaciones que se van a utilizar	Topología del sistema determina mediante modelo de referencia estándar	Determinamos la topología del sistema	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>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.</p>	<p>Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la “miniempresa” y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la “miniempresa”</p>	<p>Acta de reunión del Directorio de la “miniempresa” (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística” y donde se establece el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa</p>	<p>Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada área: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la “miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.</p>	<p>S1 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>
	<p>Los elementos de comunicación se valoran teniendo en cuenta la infraestructura existente y el estado de la tecnología en el presente, así como su posible evolución</p>	<p>Valorar los elementos de comunicación teniendo en cuenta la infraestructura y tecnología existente.</p>	<p>Elementos de comunicación valorados.</p>	<p>Valoramos los elementos de comunicación.</p>	<p>S2 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	a corto y medio plazo.					
	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
Analizar las posibilidades de conectividad de los equipos de comunicaciones del mercado a fin de integrarlos en un proyecto de infraestructura de redes telemáticas.	Los diferentes medios físicos de transmisión se diferencian por sus características técnicas y su idoneidad de uso para los diferentes tipos de redes, interpretando la documentación técnica de referencia.	Describir la arquitectura de interconexión mediante el uso de VPN (Virtual Private Network, redes privadas virtuales).	Arquitectura de interconexión descrita con VPN.	Describimos la arquitectura de interconexión mediante el uso de VPN	S3 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.	Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base	<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> </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	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW</li> </ul>	<p>tamaño de un "post it" el problema, teniendo en cuenta al redactarlo, las características de ser un problema, luego en equipo definen cual es el problema que van a asumir como un reto inicial para plantear soluciones. Redactamos el reto inicial aplicando la técnica HMV.</p>		
	<p>Las prestaciones y características de los productos hardware de comunicaciones y los productos software análogos, tales como: routers, concentradores, conmutadores, servidores VPN - redes privadas virtuales-, o cortafuegos, se comparan de cara a su inclusión en el diseño de la red.</p>	<p>Diseñar la topología que cumpla las especificaciones sobre rendimiento, costes y calidad del servicio esperado.</p>	<p>Topología cumple las especificaciones requeridas</p>	<p>Diseñamos la topología que cumpla las especificaciones requeridas</p>	<p>S4 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>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 un listado de lo queremos saber sobre el reto inicial. Identificamos las personas del contexto que nos puedan informar sobre lo que quisiéramos saber más sobre el reto inicial.</p>	<p>S4 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	--	--	---	--------------------------------	----------------------------------

<p>Determinar la configuración física de interconexión de equipos en red mediante la selección de los equipos, dispositivos y software que se ajusten a las necesidades del proyecto.</p>	<p>La ubicación de los equipos y dispositivos de red se determina teniendo en cuenta las condiciones de ergonomía, seguridad y aprovechamiento del espacio disponible.</p>	<p>Determinar la ubicación de los equipos y dispositivos de red, teniendo en cuenta las condiciones especificadas</p>	<p>Ubicación de los equipos y dispositivos de red</p>	<p>Determinamos la ubicación de los equipos y dispositivos de red</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 observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.</p>	<p>Organizador “Lo que quiero saber más sobre el reto inicial” con información recogida de fuentes secundarias</p>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente)</p>	<p>S5 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>



	Los croquis y diagramas de bloques del sistema se elaboran reflejando la estructura del sistema y los distintos elementos que lo componen.	Elaborar Los croquis y diagramas de bloques del sistema	Croquis y diagramas de bloques del sistema	Elaboramos Los croquis y diagramas de bloques del sistema	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Listado de información de las necesidades de las personas aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking</li> </ul>	Nos preparamos para entrevistar. Para lo cual: Hacemos una lluvia de ideas de preguntas que queremos realizar, seleccionamos de todas las más relevantes que nos ayudaran a comprender mejor el reto inicial. Teniendo claro lo que queremos saber, en la entrevista debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus	S6 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				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.		
Elaborar o supervisar la elaboración de la documentación técnica que permita la ejecución de la instalación de la red de datos y su posterior mantenimiento.	Los planos constructivos de la instalación se elaboran recogiendo las características de los equipos para su implantación.	Elaborar los planos constructivos de la instalación recogiendo las características de los equipos para su implantación.	Planos constructivos de la instalación	Elaboramos los planos constructivos de la instalación	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando	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</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.	S7 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.		observación	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>La documentación técnica se elabora de forma que se ajuste a los estándares de la organización, contenga los capítulos necesarios para la instalación y el mantenimiento del sistema.</p>	<p>Elaborar la documentación técnica que contenga los capítulos necesarios para la instalación y el mantenimiento del sistema</p>	<p>Documentación técnica necesaria para la instalación y el mantenimiento del sistema</p>	<p>Elaboramos la documentación técnica necesaria para la instalación y el mantenimiento del sistema</p>	<p>S8 UD1/1  (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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</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</p>	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

			<p>sus respuestas</p> <p>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>La documentación técnica se elabora de forma que se ajuste a los estándares de la organización, contenga los capítulos necesarios para la instalación y el mantenimiento del sistema.</p>	<p>Realizar la instalación y el mantenimiento del sistema de acuerdo a la documentación técnica elaborada</p>	<p>Instalación y mantenimiento del sistema realizado</p>	<p>Realizamos instalación y mantenimiento del sistema de redes inalámbricas</p>	<p>S9 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describe la Fase Crear del Design Thinking</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.</p>	<p>S9 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
--	---	---	--	---	--------------------------------	----------------------------------

**BIMESTRE 2/UNIDAD DIDÁCTICA 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 DISEÑAMOS REDES LOCALES CON MEDIOS GUIADOS (ALÁMBRICOS)**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANA	CAPACIDADES
Controlar la implantación y el mantenimiento de redes de datos comprobando que se cumplen la planificación y las condiciones establecidas en el plan general de ejecución, elaborando un procedimiento de seguimiento y control.	Los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas se elaboran de forma que permitan asegurar la identificación normalizada de los conductores y el ajuste del tipo, aislamiento y sección de los conductores y del tipo y características de las canalizaciones a las especificaciones del proyecto.	Elaborar/modificar protocolos de intervención para la puesta en servicio y mantenimiento de redes.	Protocolos de intervención y prueba de los sistemas.	Elaboramos los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas	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,	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</p>	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	sociales, ambientales y económicas.			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		
	La implantación de la red de datos se realiza según las especificaciones del proyecto y la	Implantar la red de datos según especificaciones	Red de datos especificada.	Realizamos la implantación de la red de datos.	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas



	reglamentación electrotécnica aplicable.					
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
Supervisar la instalación del cableado y la certificación de la misma de acuerdo con el proyecto de instalación para que cumpla los criterios de calidad establecidos.	La realización de cableados, conexiones y canalizaciones se supervisa comprobando que se adecuan a los esquemas y planos y resolviendo las contingencias que surjan.	Supervisar los cableados, conexiones y canalizaciones	Cableados, conexiones y canalizaciones verificados.	Configuramos la computadora siguiendo el procedimiento establecido.	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	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	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>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</p>		
--	---	--	--	---	--	--

				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		
	Los cableados y conexiones se realizan de acuerdo con los esquemas y planos, resolviendo las contingencias que surjan.	Realizar los cableados y conexiones de acuerdo con los esquemas y planos	Cableados y conexiones según esquemas y planos	Realizamos los cableados y conexiones de según esquemas y planos	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor	Plantear hipótesis para cada bloque	Lienzo del Lean canvas con las	Seguimos trabajando las	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas 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.	del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	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.		
Supervisar la instalación de los equipos y dispositivos de red para que se ajuste a los criterios de calidad establecidos, comprobando que se cumple la normativa aplicable y/o las recomendaciones del fabricante y que está conforme con el proyecto de instalación.	La ubicación de los equipos se revisa comprobando que corresponde con los planos de la instalación y respeta los criterios de ergonomía, seguridad y aprovechamiento del espacio.	Revisar la ubicación de los equipos comprobando que corresponde con los planos de la instalación y respeta los criterios establecidos.	Ubicaciones revisadas según los equipos a instalar	Revisamos la ubicación de los equipos según planos y criterios	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	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		S5 UD2/2 (03 horas)

	propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			Competitiva injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
	La ubicación de los equipos se revisa comprobando que corresponde con los planos de la instalación y respeta los criterios de ergonomía, seguridad y aprovechamiento del espacio.	Revisar la ubicación de los equipos comprobando que corresponde con los planos de la instalación y respeta los criterios establecidos.	Equipos ubicados según planos de instalación	Ubicamos los equipos según los planos y criterios	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

	La instalación de equipos de red se supervisa comprobando que en la medida de lo posible se coloque en bastidores respetando las especificaciones de los fabricantes y mantenga una ventilación adecuada.	Supervisar la instalación de equipos de red comprobando que las especificaciones	Equipos de red instalados según especificaciones.	Realizamos la instalación de equipos de red	S7 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.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	La instalación de equipos de red se supervisa comprobando que en la medida de lo posible se coloque en bastidores respetando las especificaciones de los fabricantes y	Supervisar la instalación de equipos de red comprobando que las especificaciones	Equipos de red instalados según especificaciones.	Supervisamos la instalación de equipos de red	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	mantenga una ventilación adecuada.					
	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros.	Ejecutamos un plan de captación de clientes, elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Controlar la implantación y el mantenimiento de redes de datos comprobando que se cumplen la planificación y las condiciones establecidas en el plan general de ejecución, elaborando un	Los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas se elaboran de forma que permitan asegurar la identificación normalizada de los conductores y el ajuste del tipo, aislamiento y sección de los conductores y del tipo	Elaborar los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas según las especificaciones del proyecto.	Protocolos de comprobación elaborados	Elaboramos los protocolos de comprobación	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

procedimiento de seguimiento y control.	y características de las canalizaciones a las especificaciones del proyecto.					
	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 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas se elaboran de forma que permitan asegurar la identificación normalizada de los conductores y el ajuste del tipo, aislamiento y sección de los	Elaborar los protocolos de comprobación y pruebas de los sistemas según las especificaciones del proyecto.	Pruebas de los sistemas realizados	Realizamos las pruebas de los sistemas instalados	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas



	conductores y del tipo y características de las canalizaciones a las especificaciones del proyecto.					
	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

<b>BIMESTRE 3/UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 INSTALAMOS Y BRINDAMOS SERVICIO DE MANTENIMIENTO DE REDES INALÁMBRICAS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>

<p>Configurar los dispositivos y equipos que forman parte de la red inalámbrica de área local o metropolitana, para conseguir una óptima cobertura, siguiendo la documentación técnica.</p>	<p>Los adaptadores de red inalámbricos se ensamblan, conectándolos posteriormente en los dispositivos y equipos de la red inalámbrica, utilizando drivers reconocidos para cada sistema operativo y garantizando la no existencia de conflictos, siguiendo los procedimientos y cumpliendo las normas del plan de seguridad o documento análogo.</p>	<p>Instalar el adaptador de red inalámbrico, recopilando previamente toda la información disponible de los adaptadores de red y los drivers controladores necesarios para cada sistema operativo</p>	<p>Adaptador de red inalámbrico instalado correctamente</p>	<p>Instalamos el adaptador de red inalámbrico, recopilando previamente toda la información disponible</p>	<p>S1 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>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.</p>	<p>Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la "miniempresa" y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la "miniempresa"</p>	<p>Acta de reunión del Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística" y donde se establece el nombre de la "miniempresa", el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa</p>	<p>Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada 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</p>	<p>S1 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</p>

				“miniempresa”, el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
	Los parámetros en puntos de acceso se configuran según indica la documentación técnica para habilitar la comunicación entre los dispositivos y equipos inalámbricos y la red, siguiendo los procedimientos establecidos por la entidad responsable de la instalación.	Introducir los parámetros que permitan la asociación al punto de acceso indicado según se encuentre reflejado en la orden de trabajo	Parámetros del punto de acceso configurados.	Configuramos los parámetros que permitan la asociación al punto de acceso indicado	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.	Realizar el análisis morfológico de un objeto o producto cotidiano siguiendo un protocolo	Dibujo del objeto con sus características morfológicas	Realizamos el análisis morfológico de un objeto cotidiano: ¿Es filiforme? ¿Es laminar? ¿Es volumétrico? ¿Qué colores tiene? ¿Cómo es su textura? ¿Cómo es el brillo?	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Los puntos de acceso y antenas, en procedimientos de inspección previos a la implantación de la red, se sitúan en las ubicaciones de prueba señaladas por el proyecto, suministrando energía eléctrica a los mismos</p>	<p>Emplazar el punto de acceso configurado para las medidas de exploración en la ubicación requerida por la documentación técnica</p>	<p>Punto de acceso instalado y ubicado.</p>	<p>Emplazamos el punto de acceso configurado en el lugar</p>	<p>S3 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Probar los dispositivos y equipos de la red inalámbrica de área local verificándolos para asegurar la funcionalidad de la red y la calidad del servicio.</p>	<p>Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p>Definimos que es un problema o necesidad de las personas Observamos el entorno por cinco días y por cada día escribimos en una cartulina del tamaño de un "post it" el problema, teniendo en cuenta al redactarlo, las características de ser un problema, luego en equipo definen cual es el problema que van a asumir como un reto inicial para plantear soluciones.</p>	<p>S3 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				Redactamos el reto inicial aplicando la técnica HMV.		
	Los puntos de acceso y antenas, en procedimientos de inspección previos a la implantación de la red, se sitúan en las ubicaciones de prueba señaladas por el proyecto, suministrando energía eléctrica a los mismos	Emplazar el punto de acceso configurado para las medidas de exploración en la ubicación requerida por la documentación técnica	Punto de acceso instalado y ubicado.	Emplazamos el punto de acceso configurado en el lugar	S4 UD3/2 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o resolverlo a partir de su campo de interés. Determina los principales factores que los originan utilizando información obtenida a través de la observación y entrevistas grupales estructuradas.	Describir la fase Empatizar del Design Thinking. Identificar lo que sabemos y no sabemos sobre el reto inicial.	<ul style="list-style-type: none"> <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>	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	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				ponemos en post it y luego hacemos un listado de lo que sabemos. Luego hacemos un listado de lo que 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.		
	Los sistemas de seguridad física y restricciones de acceso a los equipos instalados se comprueban mediante auditoría, para evitar manipulaciones no autorizadas que puedan alterar los parámetros de prestación del servicio	Comprobar los sistemas de seguridad física y restricciones de acceso a los equipos instalados	Sistemas de seguridad física auditados	Auditamos Los sistemas de seguridad física y restricciones de acceso a los equipos instalados	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno para mejorarlo o	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre	Organizador "Lo que quiero saber más sobre el reto inicial" con información recogida de fuentes secundarias	Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del	S5 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	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.	el reto inicial planteado.		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)		
Atender las incidencias producidas en los dispositivos y equipos de la red inalámbrica de área local y metropolitana resolviéndolas para mantener la funcionalidad.	Las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en el que se registran incidencias se realizan en modo pasivo (solo recepción)	Registrar las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en modo pasivo (solo recepción)	Registro de las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico	Registramos las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en modo pasivo	S6 UD3/1 (05 horas)	
	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	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	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	entrevistas grupales estructuradas.			<p>saber, en la entrevista debemos utilizar preguntas tales como: ¿Cómo...? ¿Por qué...? ¿Cuéntame más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p> <p>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>		
	Las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en el que se registran incidencias se realizan en modo pasivo (solo recepción)	Registrar las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en modo pasivo (solo recepción)	Registro de las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico	Registramos las medidas de intensidad de señal en el entorno inalámbrico en modo pasivo	S7 UD3/1 (05 horas)	



	<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</p>	<p>S7 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crear propuestas de valor.</p>
--	---	--	---	--	--------------------------------	-----------------------------------

				<p>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>La configuración de los dispositivos y equipos fijos y/o móviles con problemas para asociarse a la red inalámbrica se verifica, comprobando que cumple con los parámetros establecidos por la documentación técnica.</p>	<p>Revisar la configuración para la conexión de red seleccionada en el equipo de usuario, consultando los parámetros definidos.</p>	<p>Revisión de la configuración de la red y de sus equipos</p>	<p>Comprobamos la configuración de los dispositivos y equipo</p>	<p>S8 UD3/2 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>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</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</p>	<p>S8 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

			<p>impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas</p>	<p>recogida de las fuentes secundarias, de las entrevistas y la última de la observación. Ahora en equipo hay que recordar ¿Qué información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.</p>		
	<p>La configuración de los dispositivos y equipos fijos y/o móviles con problemas</p>	<p>Revisar la configuración para la conexión de red seleccionada en el</p>	<p>Revisión de la configuración de la red y de sus equipos</p>	<p>Comprobamos la configuración de los dispositivos y equipo</p>	<p>S9 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	para asociarse a la red inalámbrica se verifica, comprobando que cumple con los parámetros establecidos por la documentación técnica.	equipo de usuario, consultando los parámetros definidos.				
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <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 factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más económico para elaborarlo</p> <p>Jerarquizamos las alternativas de</p>	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.		
	La configuración de los dispositivos y equipos fijos y/o móviles con problemas para asociarse a la red inalámbrica se verifica, comprobando que cumple con los parámetros establecidos por la documentación técnica.	Revisar la configuración para la conexión de red seleccionada en el equipo de usuario, consultando los parámetros definidos.	Revisión de la configuración de la red y de sus equipos	Comprobamos la configuración de los dispositivos y equipo	S10 UD3/1 (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. 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</p>	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

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

<b>BIMESTRE 4/UNIDAD DIDÁCTICA 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°2 INSTALAMOS Y BRINDAMOS SERVICIO DE MANTENIMIENTO DE REDES INALÁMBRICAS</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>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>

<p>Comprobar la instalación de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de redes fijas y móviles, así como su conexión al sistema radiante asociado, verificando que se ajusta a los requerimientos técnicos y de seguridad para su puesta en servicio.</p>	<p>Las conexiones de los distintos dispositivos y equipos de radiocomunicaciones con el sistema radiante se verifican para asegurar su instalación y posterior funcionamiento, utilizando herramientas específicas</p>	<p>Verificar las conexiones de los distintos dispositivos y equipos de radiocomunicaciones con el sistema radiante se verifican para asegurar su instalación y posterior funcionamiento</p>	<p>Conexiones verificadas de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones con el sistema radiante</p>	<p>Verificamos las conexiones de los distintos dispositivos y equipos de radiocomunicaciones con el sistema radiante</p>	<p>S1 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales</p>	<p>Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró</p>	<p>Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.</p>	<p>S1 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	<p>La orientación e inclinación de las antenas se verifica, asegurando que corresponde a las especificaciones recibidas, y que tiene en cuenta posibles influencias magnéticas de objetos metálicos cercanos.</p>	<p>Verificar la orientación e inclinación de las antenas asegurando que corresponde a las especificaciones recibidas</p>	<p>Orientación e inclinación de las antenas verificada</p>	<p>Verificamos la orientación e inclinación de las antenas</p>	<p>S2 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Selecciona procesos de producción de un bien o servicio y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>	<p>Realizar el análisis estructural de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento</p>	<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:          -Observan productos, los representan y señalan sus partes.          -Despiezan el objeto o lo desarmen para “observar la estructura”.          -Indican cómo se articulan las piezas entre sí las piezas que componen un producto y de qué manera cada una de ellas contribuye a la función global del objeto o al objetivo central del sistema.</p>	<p>S2 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>



	<p>La orientación e inclinación de las antenas se verifica, asegurando que corresponde a las especificaciones recibidas, y que tiene en cuenta posibles influencias magnéticas de objetos metálicos cercanos.</p>	<p>Verificar la orientación e inclinación de las antenas asegurando que corresponde a las especificaciones recibidas</p>	<p>Orientación e inclinación de las antenas verificada</p>	<p>Verificamos la orientación e inclinación de las antenas</p>	<p>S3 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo</p>	<p>S3 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

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

<p>Instalar el software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de redes fijas y móviles utilizando herramientas específicas y comprobando su funcionalidad para su puesta en servicio.</p>	<p>El software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones se instala para su funcionamiento, utilizando herramientas específicas, siguiendo el procedimiento establecido por la documentación técnica.</p>	<p>Instalar el software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones utilizando herramientas específicas</p>	<p>Software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones instalado correctamente</p>	<p>Instalamos el software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones</p>	<p>S4 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos</p>	<p>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.</p>	<p>S4 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	<p>El software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones se instala para su funcionamiento, utilizando herramientas específicas, siguiendo el procedimiento establecido por la documentación técnica.</p>	<p>Instalar el software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones utilizando herramientas específicas</p>	<p>Software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones instalado correctamente</p>	<p>Instalamos el software de los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones</p>	<p>S5 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, y las valida con posibles usuarios incorporando sugerencias de mejora. Determina la propuesta de valor en función de sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Métricas Clave, Ventaja Competitiva Injusta</p>	<p>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.</p>	<p>S5 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>
	<p>La funcionalidad de los componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones</p>	<p>Verificar la funcionalidad de los componentes hardware de los equipos de</p>	<p>Componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones</p>	<p>Verificamos la funcionalidad de los componentes hardware de los</p>	<p>S6 UD4/2 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	se verifica, utilizando herramientas software específicas, siguiendo procedimientos establecidos por la organización y la documentación técnica.	radiocomunicaciones utilizando herramientas software específicas	funcionado correctamente	equipos de radiocomunicaciones		
	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 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	La funcionalidad de los componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones se verifica, utilizando herramientas software específicas, siguiendo procedimientos establecidos por la	Verificar la funcionalidad de los componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones utilizando herramientas software específicas	Componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones funcionado correctamente	Verificamos la funcionalidad de los componentes hardware de los equipos de radiocomunicaciones	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	organización y la documentación técnica.					
	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
Configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de redes fijas y móviles, interpretando la documentación técnica y siguiendo instrucciones de	Las herramientas de software específicas para la carga de parámetros se utilizan para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de la red fija y móvil,	Utilizar las herramientas de software específicas para la carga de parámetros para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de la red fija y móvil,	Dispositivos y equipos de radiocomunicaciones cargados con los parámetros correctos	Utilizamos las herramientas de software específicas para la carga de parámetros para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones	S8 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

trabajo con objeto de habilitar el enlace de comunicaciones.	y habilitar el enlace de comunicaciones	y habilitar el enlace de comunicaciones				
	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
	Las herramientas de software específicas para la carga de parámetros se utilizan para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de la red fija y móvil,	Utilizar las herramientas de software específicas para la carga de parámetros para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones de la red fija y móvil,	Dispositivos y equipos de radiocomunicaciones cargados con los parámetros correctos	Utilizamos las herramientas de software específicas para la carga de parámetros para configurar los dispositivos y equipos de radiocomunicaciones	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	y habilitar el enlace de comunicaciones	y habilitar el enlace de comunicaciones				
	<p>Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y genera acciones para adquirirlos. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.</p>	<p>Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>



	<p>La configuración de los dispositivos se verifica, utilizando las herramientas y útiles especificados, para comprobar su funcionalidad</p>	<p>Verificar la configuración de los dispositivos utilizando las herramientas y útiles especificados para comprobar su funcionalidad</p>	<p>Dispositivos configurados correctamente</p>	<p>Verificamos la configuración de los dispositivos utilizando las herramientas y útiles especificados</p>	<p>S10 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Elabora y aplica instrumentos de recojo de información en función de indicadores que le permitan mejorar la calidad del 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.</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 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</p>

## CUARTO GRADO

<b>BIMESTRE 1/ UNIDAD DIDÁCTICA 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 CONSTRUIMOS Y DISEÑAMOS PÁGINA WEB PARA MICROEMPRESAS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Preparar el entorno para la creación y verificación de páginas Web, de acuerdo a requerimientos establecidos	La herramienta de edición se instala y configura con el fin de utilizarla en la elaboración de las páginas Web	Instalar y configurar la herramienta de edición	Herramienta de edición instalada y configurada	Instalamos y configuramos la herramienta de edición	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y	Organizar el equipo, nombrando los responsables de los puestos de dirección de la "miniempresa" y levantan un acta de la primera reunión del directorio de la "miniempresa"	Acta de reunión del Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística" y donde se establece el nombre de la "miniempresa", el mantra, el personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa	Creamos nuestras microempresas nombrando los responsables de cada puesto de dirección: Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística. Levantamos un acta donde figure también, el nombre de la "miniempresa", el mantra, el	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	propone alternativas de solución a posibles conflictos.			personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa.		
	Los asistentes que proporcionan las herramientas de edición se identifican y se utilizan para facilitar la creación de las páginas	Identificar los asistentes que proporcionan las herramientas de edición	Asistentes de las herramientas de edición identificados	Identificamos los asistentes que proporcionan las herramientas de edición	S2 UD1/1 (05 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>	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> Identificar los requisitos del usuario	S2 UD1/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

			que definen el producto?			
	Los elementos que aporta la herramienta de edición se insertan y se configuran, utilizando las opciones (menús, barras de herramientas, controles) que proporciona	Configurar los elementos que aporta la herramienta de edición	Elementos de la herramienta de edición configurados	Configuramos los elementos de la herramienta de edición	S3 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.	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	S3 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>existencia de una situación NO deseada.</p> <p>Un problema no debe ser formulado en términos de la ausencia de algo, pues oculta el problema real e induce a la formulación de una solución anulando toda posibilidad de otras alternativas de solución.</p> <p>La situación 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>		
	<p>La herramienta de publicación de páginas Web se instala y configura para la publicación de las páginas desarrolladas,</p>	<p>Instalar y configurar la herramienta de publicación de páginas Web</p>	<p>Herramienta de publicación de páginas Web instalada y configurada</p>	<p>Instalamos y configuramos la herramienta de publicación de páginas Web</p>	<p>S4 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	siguiendo la normativa de calidad de la organización.					
	<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>Las herramientas de verificación del software se instalan y configuran con el fin de realizar las pruebas y depurar las páginas desarrolladas.</p>	<p>Instalar y configurar las herramientas de verificación del software</p>	<p>Herramientas de verificación del software instaladas y configuradas</p>	<p>Instalamos y configuramos las herramientas de verificación del software</p>	<p>S5 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>	<p>Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos que le falta conocer sobre el reto inicial planteado.</p>	<p>Sintetizar y organizar indicando fuentes serias, sobre la información recogida.</p>	<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información (Deberá ser de fuentes serias y con la orientación del docente).</p>	<p>S5 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>
<p>Crear páginas Web utilizando lenguajes de marcado, de acuerdo con las especificaciones de diseño recibidas</p>	<p>Los elementos proporcionados por el lenguaje de marcado, se utilizan para presentar información en las páginas Web</p>	<p>Usar los elementos proporcionados por el lenguaje de marcado para presentar información en las páginas Web</p>	<p>Información presentada con los elementos del lenguaje de marcado</p>	<p>Usamos los elementos proporcionados por el lenguaje de marcado</p>	<p>S6 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando</p>	<p>Recoger información mediante entrevistas cualitativas del Design Thinking.</p>	<p>Listado de información recogida aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</p>	<p>Nos preparamos para entrevistar. En la entrevista seguir la regla siguiente: ✓ Escuchar más que hablar (20% para hablar y 80% del tiempo</p>	<p>S6 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	<p>entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.</p>			<p>para que hable el entrevistado)</p> <ul style="list-style-type: none"><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 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 más</li></ul>		
--	--	--	--	---	--	--



				<p>sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría? Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>		
	<p>El tipo de contenido a exponer (textos, imágenes, tablas, elementos multimedia, enlaces, entre otros) en la página se identifica y se utilizan las etiquetas correspondientes que proporciona el lenguaje</p>	<p>Identificar el tipo de contenido a exponer en la página y utilizar las etiquetas correspondientes que proporciona el lenguaje</p>	<p>Tipo de contenido identificado con sus respectivas etiquetas</p>	<p>Identificamos el tipo de contenido a exponer en la página y utilizamos las etiquetas correspondientes</p>	<p>S7 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra</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</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	información generando conclusiones sobre los factores que las originan.			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.		
	Los atributos y valores de los elementos se identifican y ajustan para mejorar el formato, la funcionalidad y el diseño de la página	Identificar y ajustar los atributos y valores de los elementos para mejorar el formato, la funcionalidad y el diseño de la página	Atributos y valores de los elementos identificados y ajustados	Identificamos y ajustamos los atributos y valores de los elementos	S8 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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 información fue la más impactante y sorprendente? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y realizamos un cuadro resumen.</p>	<p>S8 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Creo propuestas de valor.</p>
--	--	--	---	---	--------------------------------	----------------------------------

				Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Las hojas de estilo se crean para homogeneizar el aspecto de las páginas y hacerlas más atractivas	Crear hojas de estilo para homogeneizar el aspecto de las páginas y hacerlas más atractivas.	Hojas de estilo creadas	Creamos hojas de estilo	S9 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <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>	Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología conocidas, más viable por ser más	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				económico para elaborarlo Jerarquizamos las alternativas de solución hasta tres soluciones, la primera será la que se abordará.		
--	--	--	--	--	--	--

<b>BIMESTRE 2/UNIDAD 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 CONSTRUIMOS Y DISEÑAMOS PÁGINA WEB PARA MICROEMPRESAS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Añadir funcionalidades a las páginas Web creando interfaces interactivos y otros elementos reutilizables, siguiendo las especificaciones de diseño	Las plantillas se crean definiendo los elementos que las componen, así como las regiones editables y no editables y se aplican a las páginas para adaptarlas a un diseño predefinido	Crear las plantillas y las regiones editables y no editables y aplicarlas a las páginas para adaptarlas a un diseño predefinido	Plantillas y regiones creadas y adaptadas a un diseño predefinido	Creamos las plantillas y las regiones y las aplicamos a las páginas para adaptarlas a un diseño predefinido	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de	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</li> </ul>	Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>través de un prototipo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prototipo para evaluar</li></ul>	<p>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>		
--	--	--	--	---	--	--

	Los objetos de formulario (campos de texto, cuadros de lista, casillas de verificación y botones de opción, entre otros) se identifican y se insertan en las páginas, para interactuar con los datos	Identificar e insertar los objetos de formulario en las páginas, para interactuar con los datos	Objetos de formulario insertados en las páginas	Identificamos e insertamos los objetos de formulario en las páginas	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Los componentes y páginas Web ya elaborados se integran en el conjunto del sitio Web para garantizar la integridad y funcionalidad del sistema	Integrar los componentes y páginas Web ya elaborados en el conjunto del sitio Web	Componentes y páginas Web ya elaborados integrados en el conjunto del sitio Web	Integramos los componentes y páginas Web ya elaborados en el conjunto del sitio Web	S3 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de	Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento	Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que	S3 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Negocios del Proyecto</p>	<p>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</p>		
--	--	------------------------------	---	---	--	--



				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		
	El nuevo componente a integrar se configura a través de sus propiedades y métodos para adaptar su funcionalidad a las necesidades del usuario	Configurara el nuevo componente a integrar a través de sus propiedades y métodos	Nuevo componente a integrar configurado	Configuramos el nuevo componente a integrar	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	El tipo y formato de contenido a crear dinámicamente en la página se identifica y configura utilizando las herramientas del sistema de gestión de contenidos.	Identificar y configurar el tipo y formato de contenido a crear dinámicamente en la página	Tipo y formato de contenido a crear configurado en la página	Identificamos y configuramos el tipo y formato de contenido a crear dinámicamente en la página	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de 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: 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	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	ambientales y económicas.			injusta, que puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
Realizar pruebas para verificar el correcto funcionamiento de las páginas Web desarrolladas y asegurar los niveles de calidad según las especificaciones del diseño	Las páginas realizadas se prueban en los navegadores Web para verificar que cumplen las funcionalidades especificadas en el diseño, así como criterios de 'usabilidad' y accesibilidad	Probar las páginas realizadas en los navegadores Web para verificar que cumplen las funcionalidades especificadas	Páginas realizadas probadas en los navegadores Web	Probamos las páginas realizadas en los navegadores Web	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Inventariar los recursos con que se cuenta, recursos o insumos con los que no se cuenta. Listar actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.	<ul style="list-style-type: none"> <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
	Las páginas modificadas se prueban en los navegadores Web para verificar su	Probar las páginas modificadas en los navegadores	Páginas modificadas probadas en los navegadores Web	Probamos las páginas modificadas en los navegadores Web	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	integración en el sitio Web y que cumplen las funcionalidades especificadas en el diseño, así como criterios de 'usabilidad' y accesibilidad definidos por la organización	Web para verificar su integración en el sitio Web				
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Los errores en las páginas realizadas se detectan y corrigen utilizando la propia herramienta de edición, para asegurar el cumplimiento de las especificaciones del diseño	Detectar y corregir errores en las páginas realizadas utilizando la propia herramienta de edición	Errores detectados se han corregido en las páginas realizadas	Detectamos y corregimos errores en las páginas realizadas	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	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
	Las pruebas de integración de componentes software ya elaborados se realizan atendiendo a especificaciones funcionales y a las normas de calidad de la organización	Realizar las pruebas de integración de componentes software ya elaborados	Pruebas de integración de componentes software ya elaborados se han realizado	Realizamos las pruebas de integración de componentes software ya elaborados	S9 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Planifica las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención de clientes y lograr más ingresos.	<ul style="list-style-type: none"> <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	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				estrategias de venta cruzada. Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Las pruebas de acceso a datos y otros servicios se realizan para verificar el nivel de seguridad del sitio Web	Realizar las pruebas de acceso a datos y otros servicios para verificar el nivel de seguridad del sitio Web.	Pruebas de acceso a datos y otros servicios realizados	Realizamos las pruebas de acceso a datos y otros servicios	S10 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto; clasifica la información que recoge, analiza la relación entre inversión y beneficio obtenido, la satisfacción de los usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados, incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de los procesos.	Elaborar instrumentos de recojo de información (Métricas) referidas a la percepción de la calidad por los clientes Elaborar un flujo de perdidas o ganancias	<ul style="list-style-type: none"> <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° 1  
DESARROLLAMOS Y PUBLICAMOS PÁGINAS WEB INTERACTIVAS.**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Ejecutar e interpretar componentes software desarrollados en lenguajes de 'script' de cliente, siguiendo especificaciones recibidas	La lógica de funcionamiento de los scripts se interpreta correctamente identificando los elementos necesarios para codificarlos para determinar las estructuras necesarias a desarrollar	Interpretar la lógica de funcionamiento de los scripts para determinar las estructuras necesarias a desarrollar	Lógica de funcionamiento de los scripts interpretada correctamente	Interpretamos la lógica de funcionamiento de los scripts	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas se pongan de acuerdo en sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren en sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone	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	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	alternativas de solución a posibles conflictos.		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.		
	Los tipos de datos que se utilizan en los scripts se identifican para describir los valores que almacenan, teniendo en cuenta las especificaciones técnicas del lenguaje	Identificar los tipos de datos usados en los scripts para describir los valores que almacenan	Tipos de datos usados en los scripts han sido identificados	Identificamos los tipos de datos usados en los scripts	S2 UD3/1 (05 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> </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> </ul>	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas



			<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué es lo que hace el producto?,</li> <li>✓ ¿Cuáles son las principales características que definen el producto?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificar las características del producto</li> <li>✓ Analizar el contexto de uso del producto</li> </ul> Identificar los requisitos del usuario		
	Las operaciones de entrada, salida y de cálculo que se realizan en los scripts se desarrollan para obtener la funcionalidad requerida	Desarrollar las operaciones de entrada, salida y de cálculo en los scripts se desarrollan	Las operaciones de entrada, salida y de cálculo en los scripts se han desarrollado	Desarrollamos las operaciones de entrada, salida y de cálculo en los scripts	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando 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.	S3 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>El problema NO es la falta de algo a lo que se aspira, ni la no existencia de una situación NO deseada. Un problema no debe ser formulado en términos de la ausencia de algo, pues oculta el problema real e induce a la formulación de una solución anulando toda posibilidad de otras alternativas de solución. La situación problemática tiene un contexto, un problema y un segmento de personas. La situación problemática plantea un reto o desafío, para encontrar una solución.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				El reto se redacta con la técnica HMW		
	Los scripts se desarrollan utilizando los elementos, objetos y manejadores de eventos proporcionados por el lenguaje de 'script' para obtener la funcionalidad requerida	Desarrollar los scripts utilizando los elementos, objetos y manejadores de eventos proporcionados por el lenguaje de 'script'	Scripts desarrollados'	Desarrollamos los scripts utilizando los elementos, objetos y manejadores de eventos proporcionados por el lenguaje de 'script'	S4 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.	Describir la fase Empatizar del Design Thinking y seleccionar las personas a entrevistar.	<ul style="list-style-type: none"> <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>	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	S4 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				referente al problema		
Ajustar componentes software ya desarrollados en páginas Web para añadir funcionalidades a las mismas, siguiendo especificaciones recibidas	Los componentes ya desarrollados se buscan y se seleccionan en colecciones de la organización o en Internet, con el fin de integrarlos en las páginas	Seleccionar y buscar los componentes ya desarrollados en colecciones de la organización o en Internet	Los componentes ya desarrollados han sido seleccionados	Seleccionamos y buscamos los componentes ya desarrollados en colecciones de la organización o en Internet	S5 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando 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.

	Las especificaciones funcionales de los componentes ya desarrollados se interpretan, para ubicarlo y configurarlo dentro de la página a realizar	Interpretar las especificaciones funcionales de los componentes ya desarrollados	Las especificaciones funcionales de los componentes ya desarrollados han sido interpretadas	Interpretamos las especificaciones funcionales de los componentes ya desarrollados	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando 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> <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> </ul>	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<ul style="list-style-type: none"><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 más sobre esa experiencia...? ¿Y si...que pasaría?</li></ul> <p>Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

	Los componentes ya desarrollados se ajustan y se integran en las páginas, para incluir funcionalidades específicas	Ajustar e integrar los componentes ya en las páginas, para incluir funcionalidades específicas	Los componentes ya desarrollados se ajustan e integran en las páginas	Ajustamos e integramos los componentes ya desarrollados en las páginas	S7 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas. Organiza e integra información generando conclusiones sobre los factores que las originan.	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 recoger la información que queremos sobre el reto inicial. Traten de mezclarse con todos los demás durante su observación. Tomen apuntes y	S7 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>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>Verificar la integración de los componentes software en las páginas Web para asegurar el cumplimiento de las funcionalidades esperadas, según los criterios de calidad de la organización</p>	<p>Las pruebas de integración del componente se realizan para verificar la funcionalidad de la página, atendiendo a especificaciones funcionales y a las normas de calidad de la organización</p>	<p>Realizar las pruebas de integración del componente para verificar la funcionalidad de la página</p>	<p>Pruebas de integración del componente realizadas</p>	<p>Realizamos las pruebas de integración del componente para verificar la funcionalidad de la página</p>	<p>S8 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando</p>	<p>Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en</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</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</li> </ul>	<p>S8 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>



	<p>sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>un cuadro de resumen de captación de aprendizajes.</p>	<p>a resolver)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuadro resumen con preguntas: ¿Qué información fue la más impactante y sorpresiva? ¿Por qué? ¿Que lo que más les importa a las personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna expectativa? Y sus respuestas</li> </ul>	<p>hallado en insights</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 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</p>		
--	---	---	--	--	--	--

				Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Las páginas con componentes software ya desarrollados se prueban utilizando un navegador, para verificar que responde a las especificaciones dadas	Probar las páginas con componentes software ya desarrollados utilizando un navegador	Páginas con componentes software ya desarrollados probadas	Probamos las páginas con componentes software ya desarrollados utilizando un navegador	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase Crear del Design Thinking	<ul style="list-style-type: none"> <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 factible de realizarlo por la técnica y</p>	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				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.		
	Los errores de integración se detectan y se corrigen utilizando las herramientas especificadas, para asegurar el cumplimiento de la funcionalidad del componente dentro de la página.	Detectar y corregir los errores de integración utilizando las herramientas especificadas	Errores de integración detectados y corregidos	Detectamos y corregimos los errores de integración	S10 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa través de prototipos y las valida con posibles usuarios; define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Describe la Fase 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>	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,	S10 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

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

<b>BIMESTRE 4/UNIDAD 4: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 DESARROLLAMOS Y PUBLICAMOS PÁGINAS WEB INTERACTIVAS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Gestionar el sitio Web, mediante herramientas de transferencia, para ubicar las páginas siguiendo las especificaciones del administrador del sistema	El espacio de almacenamiento del sitio Web se gestiona, para ubicar las carpetas y archivos que lo forman	Gestionar el espacio de almacenamiento del sitio Web para ubicar las carpetas y archivos que lo forman	Espacio de almacenamiento del sitio Web gestionado	Gestionamos el espacio de almacenamiento del sitio Web	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
	La herramienta de transferencia se configura para crear la conexión con el servidor Web.	Configurar la herramienta de transferencia se configura para crear la conexión	Herramienta de transferencia para conectar con el servidor Web ha sido configurada	Configuramos la herramienta de transferencia para crear la conexión con el servidor Web	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

		con el servidor Web.				
	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
	Los archivos y carpetas se transfieren y los enlaces se redirigen a sus destinos, desde el entorno local al sistema de producción, para dejar operativa la página en el sitio Web	Transferir los archivos y carpetas y redirigir los enlaces a sus destinos, desde el entorno local al sistema de producción	Archivos y carpetas transferidos y enlaces redirigidos a sus destinos	Transferimos los archivos y carpetas y redirigimos los enlaces a sus destinos, desde el entorno local al sistema de producción	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	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	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.			Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su versión de un producto para comercializar). Ahora necesitamos establecer las hipótesis para cada bloque del lienzo lean canvas, las hipótesis son supuestos que imaginamos y que iremos validando mientras comercializamos. Tener en cuenta que el bloque Problemas se llena con el problema que trabajamos en el DT, el bloque Segmento de clientes con un segmento de clientes pequeño al cual debes dirigirte inicialmente (No es el gran público		
--	--	--	--	--	--	--

				objetivo, que te dirigirás, todavía más adelante), el bloque Propuesta Única de Valor es un mensaje sencillo claro y atractivo que define porque nuestro producto es diferente y porque vale la pena comprarlo, el bloque Canales que es la forma como vendo el producto o servicio		
	Los comandos y órdenes que proporciona la herramienta se utilizan para añadir, borrar, modificar y actualizar las carpetas y archivos del sitio Web.	Utilizar los comandos y órdenes que proporciona la herramienta para añadir, borrar, modificar y actualizar las carpetas y archivos del sitio Web.	Carpetas y archivos actualizados en el sitio Web.	Utilizamos los comandos y órdenes para añadir, borrar, modificar y actualizar las carpetas y archivos del sitio Web.	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	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)	Crea propuestas de valor



	integrando 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.		
Realizar pruebas de la funcionalidad de las páginas desarrolladas para asegurar su operatividad y aspecto final, de acuerdo con las especificaciones de diseño y calidad de la organización	Los enlaces, tanto entre las páginas desarrolladas como los enlaces externos, se comprueban para asegurar que van al destino definido en cada uno de los casos	Comprobar los enlaces para asegurar que van al destino definido en cada uno de los casos	Enlaces comprobados	Comprobamos los enlaces para asegurar que van al destino correcto	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
	El aspecto estético se comprueba para asegurar que es coherente con el	Comprobar el aspecto estético para asegurar que es coherente con el formato	Aspecto estético comprobado	Comprobamos el aspecto estético	S6 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	formato desarrollado en el entorno local	desarrollado en el entorno local				
	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
	Los aspectos referentes a la 'usabilidad' de las páginas desarrolladas se comprueban, para asegurar que no han cambiado respecto a las páginas desarrolladas en el entorno local	Comprobar los aspectos referentes a la 'usabilidad' de las páginas desarrolladas para asegurar que no han cambiado respecto a las páginas desarrolladas en el entorno local	Aspectos referentes a la 'usabilidad' de las páginas desarrolladas se han comprobado	Comprobamos los aspectos referentes a la 'usabilidad' de las páginas desarrolladas	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos	Aplicar las habilidades	Nombre del Producto Mínimo	Comenzamos la elaboración del	S7 UD4/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	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.	técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Viable o servicio a elaborar	Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable		
Las páginas transferidas se comprueban, para asegurar que el conjunto sigue cumpliendo las especificaciones de diseño y calidad después de la transferencia	Las páginas desarrolladas se suben al servidor destinado a alojar el sitio Web	Subir las páginas desarrolladas al servidor destinado a alojar el sitio Web	Páginas desarrolladas subidas al servidor de alojamiento	Subimos las páginas desarrolladas al servidor de alojamiento	S8 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.	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

	Las nuevas páginas o componentes Web desarrollados se integran en el sitio Web ya existente para el que han sido desarrolladas	Integrar las nuevas páginas o componentes Web desarrollados en el sitio Web ya existente	Nuevas páginas o componentes Web desarrollados integrado en el sitio Web	Integramos las nuevas páginas o componentes Web desarrollados en el sitio Web ya existente	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
	La página inicial, 'home page', y todas las que se definan como enlazables externamente, se enlazan mediante hiperenlaces desde el sistema origen, para	Enlazar la página inicial y todas las que se definan como enlazables externamente mediante hiperenlaces	La página inicial y todas las que se definan están enlazadas	Enlazamos la página inicial y todas las que se definan como enlazables	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	verificar las relaciones de todas las páginas que forman el sitio	desde el sistema origen				
	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>	Evaluamos nuestro proyecto para lo cual elaboramos indicadores (Métricas) que pueden ser: Numero de reclamos por la calidad del producto, numero de devoluciones del producto Evaluamos nuestro proyecto si ganamos o perdimos dinero	S10 UD4/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

## QUINTO GRADO

BIMESTRE 1/UNIDAD 1: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N°1 ELABORAMOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS						
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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Adaptar la configuración lógica del sistema para su explotación, respetando las necesidades de uso y dentro de las directivas de gestión de la organización.	parámetros del sistema que afectan a la memoria, procesador y periféricos se ajustan a las necesidades de explotación del sistema informático (requisitos técnicos y de rendimiento de las aplicaciones y 'software' de base a instalar y otros), comprobando la documentación técnica, para optimizar sus tiempos de respuesta y de ejecución	Ajustar los parámetros del sistema que afectan a la memoria, procesador y periféricos a las necesidades de explotación del sistema informático	Parámetros del sistema que afectan a la memoria, procesador y periféricos ajustados	Ajustamos los parámetros del sistema que afectan a la memoria, procesador y periféricos a las necesidades de explotación del sistema informático	S1 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y	Organizar el equipo en una "miniempresa", estableciéndose el Directorio, definir roles específicos de los	Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y	Organizaremos al equipo como una "miniempresa" eligiendo su Directorio (Gerente general, Gerente de	S1 UD1/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	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.	miembros del Directorio	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	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.		
	Los dispositivos y sus ficheros de control se comprueban, garantizando que se ajustan a las necesidades de uso, añadiendo, eliminando o reparando los mismos	Comprobar los dispositivos y sus ficheros de control, añadiendo, eliminando o reparando los mismos	Dispositivos y sus ficheros de control comprobados	Comprobamos los dispositivos y sus ficheros de control,	S2 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea	Realizar el análisis tecnológico de un objeto o producto	• Listado de respuestas a las preguntas:	Realizamos el análisis tecnológico para	S2 UD1/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>con pericia habilidades técnicas. Es responsable con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.</p>	<p>cotidiano siguiendo un procedimiento</p>	<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>	<p>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>Las conexiones lógicas del equipo se definen, configurándolas para el acceso a servicios remotos dentro o fuera de la organización</p>	<p>Definir las conexiones lógicas del equipo configurándolas para el acceso a servicios remotos dentro o fuera de la organización</p>	<p>Conexiones lógicas del equipo definidas</p>	<p>Definimos las conexiones lógicas del equipo</p>	<p>S3 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su</p>	<p>Definir que es un problema o necesidades de las personas, describir una</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de un problema.</li> <li>• Situación problemática redactada.</li> </ul>	<p>Identificamos las características de un problema: No es la falta de algo</p>	<p>S3 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>



	<p>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>situación problemática, establecer el reto inicial para desarrollar en base a este reto la fase empatizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto o desafío inicial redactado con la técnica HMW.</li> </ul>	<p>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>Los parámetros del sistema que afectan a la ergonomía o a la facilidad de uso se ajustan, adaptándolas</p>	<p>Ajustar los parámetros del sistema que afectan a la</p>	<p>Parámetros del sistema que afectan a la ergonomía o a la facilidad de uso ajustados</p>	<p>Ajustamos los parámetros del sistema que afectan a la</p>	<p>S4 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	para mejorar las condiciones de trabajo del usuario, dentro de las directivas de la organización	ergonomía o a la facilidad de uso		ergonomía o a la facilidad de uso		
	<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>	<p>S4 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

Proteger la información que se encuentre almacenada en el sistema de archivos para garantizar la integridad, disponibilidad y confidencialidad de la misma, cumpliendo la normativa de protección de datos	La información (datos y 'software') se almacena de forma que permita devolverse a un estado de utilización en cualquier momento mediante las copias de seguridad, entre otros medios, siguiendo los procedimientos y normas internas establecidos por la organización	Almacenar la información de forma que permita devolverse a un estado de utilización en cualquier momento mediante las copias de seguridad	Información almacenada con backup	Almacenar la información de forma que permita restaurarse	S5 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.	Recoger información de fuentes secundarias sobre aspectos del reto inicial que se quiere saber más.	<ul style="list-style-type: none"> <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>	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.	S5 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				<p>Recogemos información de fuentes secundarias, sobre lo que no conocemos del reto inicial o queremos saber más.</p> <p>Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.</p>		
	<p>El acceso a la información se protege mediante el uso de claves y otras medidas de seguridad establecidas en la organización</p>	<p>Proteger el acceso a la información mediante el uso de claves y otras medidas de seguridad</p>	<p>Acceso a la información protegido</p>	<p>Protegemos el acceso a la información mediante el uso de claves y otras medidas de seguridad</p>	<p>S6 UD1/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información</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</li> </ul>	<p>Nos preparamos para entrevistar.</p> <p>✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo el tiempo de la entrevista, no más de una hora.</p>	<p>S6 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.		cualitativa del Design Thinking.	<p>✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular).</p> <p>Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como:</p> <p>¿Cómo...? ¿Por qué...?</p> <p>¿Cuéntame más sobre esa experiencia...?</p> <p>¿Y si...que pasaría?</p> <p>Provoquen que cuenten sus esperanzas, sus miedos.</p> <p>Respetar sus silencios, recuerden más que una entrevista tradicional es un dialogo</p>		
	Los medios de protección frente a desastres o accesos indebidos (antivirus, cortafuegos, 'proxys', sistemas de gestión de cambios, entre otros) se implantan, instalándolos,	Implantar los medios de protección frente a desastres o accesos indebidos, instalándolos, configurándolos y utilizándolos en	Medios de protección frente a desastres o accesos indebidos implantados	Implantamos los medios de protección frente a desastres o accesos indebidos	S7 UD1/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	configurándolos y utilizándolos en los sistemas de los que se es responsable	los sistemas de los que se es responsable,				
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>	<p>Recoger información mediante la observación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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.</p>	<p>S7 UD1/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				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.		
	El sistema se mantiene libre de 'software' no licenciado, comprobando la identificación y la activación de cada elemento	Mantener el sistema libre de 'software' no licenciado	sistema libre de 'software' no licenciado	Mantenemos el sistema libre de 'software' no licenciado	S8 UD1/1 (05 horas)	
	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	Describir la fase Definir del Design Thinking. Sintetizar y resumir la información recogida en la entrevista y la observación en un cuadro de	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mapa conceptual de la fase Definir del Design Thinking (Procesar, Sintetizar, Transformar lo hallado en insights Definir el problema a</li> </ul>	Describimos la fase Definir del Design Thinking y elaboramos un mapa conceptual con la descripción: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Procesar</li> <li>✓ Sintetizar</li> <li>✓ Transformar</li> </ul>	S8 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas</p>	<p>resumen de captación de aprendizajes.</p>	<p>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>lo hallado en insights</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 cuadro resumen. Con esta información sintetizada, aplicamos la Técnica del POV</p>		
--	--	--	---	---	--	--



				Y se define el reto final y se redacta con la técnica HMW.		
	Las incidencias se documentan, indicando fecha, hora, tipo de incidencia y descripción de la misma entre otros datos, para notificarlas al Administrador de Sistemas y que se solucionen	Documentar las incidencias, indicando fecha, hora, tipo de incidencia y descripción de la misma entre otros datos	Las incidencias están documentadas	Documentamos las incidencias, indicando fecha, hora, tipo de incidencia y descripción de la misma entre otros datos,	S9 UD1/2 (05 horas)	
	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 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>	Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y seleccionamos la alternativa de solución, que sea más deseable por las personas, más factible de realizarlo por la técnica y tecnología	S9 UD1/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

				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 2: EJECUCIÓN/COMERCIALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 2 ELABORAMOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Interpretar las estructuras de datos y el diseño de la base de datos para realizar las tareas de programación encomendadas, respetando las reglas de integridad y restricciones del sistema de información	El diseño lógico y la estructura de la base de datos se analizan al nivel acorde con las necesidades especificadas para establecer relaciones entre los elementos de datos	Analizar el diseño lógico y la estructura de la base de datos al nivel acorde con las necesidades especificadas	Diseño lógico y la estructura de la base de datos analizados al nivel adecuado	Analizamos el diseño lógico y la estructura de la base de datos	S1 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida	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</li> </ul>	Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real	S1 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>través de un prototipo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prototipo para evaluar</li></ul>	<p>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</p>		
--	---	--	--	--	--	--

				los usuarios y sus necesidades		
	Las restricciones, reglas de integridad y semántica de los datos se identifican e interpretan para poder realizar correctamente las tareas de programación señaladas	Identificar e interpretarlas restricciones, reglas de integridad y semántica de los datos para poder realizar correctamente las tareas de programación señaladas	Restricciones, reglas de integridad y semántica de los datos están interpretadas	Identificamos e interpretamos las restricciones, reglas de integridad y semántica de los datos	S2 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S2 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	<p>. El diseño físico y las particularidades de la implementación de la base de datos se estudian al nivel acorde con las necesidades especificadas para permitir la manipulación de los datos, identificando tipos de datos, índices, vistas y otras características implementadas.</p>	<p>Estudiar el diseño físico y las particularidades de la implementación de la base de datos al nivel acorde con las necesidades especificadas</p>	<p>Diseño físico y particularidades de la implementación de la base de datos analizadas al nivel adecuado</p>	<p>Estudiamos el diseño físico y las particularidades de la implementación de la base de datos</p>	<p>S3 UD2/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>	<p>Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto</p>	<p>Lienzo del Lean Canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Problema, Segmento de clientes, Propuesta Única de valor, Solución, Canales</p>	<p>Utilizamos el Lienzo del Lean Canvas para definir el modelo de negocio que emplearemos, si bien es cierto tenemos el prototipo final ya establecido con el Design Thinking, necesitamos seguir aún más validando el ahora que será denominado Producto Mínimo Viable (Es el mismo prototipo, ahora en su</p>	<p>S3 UD2/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

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

				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		
Manipular el contenido de bases de datos relacionales de forma interactiva para obtener la información	Las especificaciones recibidas se interpretan con corrección identificando los objetos de la base de datos que se van a manipular	Interpretar las especificaciones recibidas con corrección identificando los objetos de la base de datos que se van a manipular	Especificaciones recibidas interpretadas con corrección	Interpretamos las especificaciones recibidas con corrección	S4 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora	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 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

	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.		
	Las consultas a la estructura de la base de datos y sus elementos (tablas, atributos, tipos de datos, relaciones, vistas, procedimientos almacenados, entre otros) se realizan utilizando las herramientas de cliente de acceso a la base de datos.	Realizar las consultas a la estructura de la base de datos y sus elementos utilizando las herramientas de cliente de acceso a la base de datos.	Consultas a la estructura de la base de datos y sus elementos realizadas	Realizamos las consultas a la estructura de la base de datos y sus elementos utilizando las herramientas adecuadas	S5 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales,	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	S5 UD2/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor



	ambientales y económicas.			puede quedar en blanco según el autor del Lienzo Lean Canvas Ash Maurya.		
	Las operaciones de manipulación de datos se construyen ajustadas a las necesidades, de acuerdo con las especificaciones recibidas y utilizando un lenguaje de manipulación de datos o herramientas gráficas de acceso a datos	Construir las operaciones de manipulación de datos ajustadas a las necesidades, de acuerdo con las especificaciones recibidas	Operaciones de manipulación de datos ajustadas a las necesidades	Construimos las operaciones de manipulación de datos ajustadas a las necesidades, de acuerdo con las especificaciones recibidas	S6 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante 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

	Las operaciones de manipulación de datos construidas se prueban en ambientes controlados y con información conocida para verificar que cumplen las especificaciones recibidas	Probar las operaciones de manipulación de datos construidas en ambientes controlados y con información conocida	Operaciones de manipulación de datos probadas en ambientes controlados y	Probamos las operaciones de manipulación de datos construidas en ambientes controlados y con información conocida	S7 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	Aplicar las habilidades técnicas para elaborar el producto o servicio a brindar	Nombre del Producto Mínimo Viable o servicio a elaborar	Comenzamos la elaboración del Producto Mínimo Viable Hasta aquí hemos venido aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable	S7 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas
Programar módulos de manipulación de la base de datos para cumplir las especificaciones, manteniendo la integridad y consistencia de la base de datos	Las especificaciones recibidas se interpretan, identificando los objetos de la base de datos que se van a manipular	Interpretar las especificaciones recibidas identificando los objetos de la base de datos que se van a manipular	Especificaciones recibidas están interpretadas	Interpretamos las especificaciones recibidas	S8 UD2/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta	Planificar y ejecutar planes de captación de clientes, retención	Plan de captación de clientes y la ejecución del plan evidenciado con: Afiche, dípticos,	Ejecutamos un plan de captación de clientes,	S8 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor integrando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas.	de clientes y lograr más ingresos.	publicidad virtual gratuita u otros.	elaborando afiches, dípticos, publicidad virtual gratuita u otros, validamos el bloque Propuesta de Valor en la práctica real		
	La codificación se realiza en el lenguaje de programación propio del sistema de base de datos y siguiendo las especificaciones del diseño	Realizar la codificación en el lenguaje de programación propio del sistema de base de datos	Codificación en el lenguaje de programación propio del sistema de base de datos	Realizamos la codificación en el lenguaje de programación propio del sistema de base de datos	S9UD2/1 (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.	<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.	S9 UD2/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

				Validamos el bloque Flujo de ingresos		
	Las estructuras de almacenamiento temporal necesarias se manipulan de acuerdo con las normas de diseño de la base de datos	Manipular las estructuras de almacenamiento temporal necesarias se manipulan de acuerdo con las normas de diseño de la base de datos	Estructuras de almacenamiento temporal manipuladas correctamente	Manipulamos las estructuras de almacenamiento temporal	S10 UD2/1 (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 UD2/2 (03 horas)	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

<b>BIMESTRE 3/UNIDAD DIDÁCTICA 3: PREPARACIÓN, CREACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO N° 1 REALIZAMOS PROYECTOS CON ARDUINO</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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>CRONOGRAMA SEMANAL</b>	<b>CAPACIDADES</b>
Implementar los elementos software encomendados de modo que cumplan las especificaciones del diseño y los niveles de calidad establecidos por la organización para obtener los componentes orientados a objetos base de aplicaciones en diferentes tecnologías	Los objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes del software se determinan, interpretando las especificaciones establecidas en el diseño	Determinar los objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes del software interpretando las especificaciones establecidas en el diseño	Objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes del software establecidos correctamente	Determinamos los objetos, clases, atributos, métodos, relaciones e interfaces de los componentes del software	S1 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Planifica las actividades de su equipo consiguiendo que las personas establezcan, según sus roles, prioridades y objetivos; acompaña y orienta a sus compañeros para que mejoren sus desempeños, asumiendo con responsabilidad distintos roles dentro del equipo y propone	Organizar el equipo en una "miniempresa", estableciéndose el Directorio, definir roles específicos de los miembros del Directorio	Directorio de la "miniempresa" (Gerente general, Gerente de Producción, Gerente de Comercialización, Gerente de Finanzas y Gerente de Logística" con los roles descritos de cada miembro del Directorio, el nombre de la "miniempresa", el mantra de la "miniempresa", el	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	S1 UD3/2 (03 horas)	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

	alternativas de solución a conflictos inesperados.		personaje emprendedor a quien admiran, y la canción emprendedora que los representa, colores corporativos de la miniempresa	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.		
	. Las inconsistencias del diseño detectadas se registran para su transmisión a la persona responsable por los cauces establecidos por la organización para garantizar la trazabilidad	Registrar las inconsistencias del diseño detectadas para su transmisión a la persona responsable por los cauces establecidos por la organización para garantizar la trazabilidad	Inconsistencias del diseño detectadas se envía a la persona responsable	Registramos las inconsistencias del diseño detectadas	S2 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Selecciona procesos de producción de un bien o servicio pertinentes y emplea con pericia habilidades técnicas. Es responsable con el ambiente usando sosteniblemente los	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,</li> <li>✓ el producto que se está analizando?</li> </ul> </li> </ul>	Realizamos el análisis tecnológico para lo cual se considera, los materiales que serán transformados a través del uso de	S2 UD3/2 (03 horas)	Aplica habilidades técnicas

	recursos naturales y aplica normas de seguridad en el trabajo.		<ul style="list-style-type: none"> <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>	herramientas, y siguiendo determinadas acciones y procedimientos, para lograr un producto.		
	. Las clases definidas, sus atributos, relaciones, métodos e interfaces se codifican utilizando el lenguaje de programación elegido, las técnicas metodológicas orientadas a objetos, las especificaciones recibidas, las normas de calidad y las pautas de programación de la organización	Codificar las clases definidas, sus atributos, relaciones, métodos e interfaces	Códigos	Codificamos usando el lenguaje de programación	S3 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas 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>. El control de errores se implementa en el código de acuerdo a las normas de calidad de la organización</p>	<p>Implementar el control de errores en el código de acuerdo a las normas de calidad de la organización</p>	<p>Control de errores en el código implementado</p>	<p>Implementamos el control de errores en el código</p>	<p>S4 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando 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>	<p>S4 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

	<p>. Las herramientas de desarrollo y depuración se emplean para facilitar el proceso de generación del código, detectando y corrigiendo errores en el código</p>	<p>Emplear las herramientas de desarrollo y depuración para facilitar el proceso de generación del código, detectando y corrigiendo errores en el código</p>	<p>Herramientas de desarrollo y depuración para facilitar el proceso de generación del código</p>	<p>Empleamos las herramientas de desarrollo y depuración para facilitar el proceso de generación del código</p>	<p>S5 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando 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</p>	<p>S5 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				conocemos del reto inicial o queremos saber más. Sintetizamos la información recogida identificando las fuentes de donde se ha obtenido la información.		
	. Los problemas encontrados en la implementación se resuelven, consultando la documentación técnica, editada en castellano, en las lenguas cooficiales de las Comunidades Autónomas o en el idioma extranjero de uso más frecuente en el sector	Resolver los problemas encontrados en la implementación, consultando la documentación técnica, editada en castellano, en las lenguas cooficiales de las Comunidades Autónomas o en el idioma extranjero de uso más frecuente en el sector	Problemas encontrados en la implementación se han resuelto	Resolvemos los problemas encontrados en la implementación	S6 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Recoge en equipo información sobre necesidades o problemas de un grupo de usuarios de su entorno a partir de su campo de interés empleando técnicas como entrevistas	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</li> </ul>	Nos preparamos para entrevistar. ✓ Debemos confirmar la cita con el entrevistado día y hora, estableciendo	S6 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.

	<p>grupales estructuradas y otras. Organiza e integra información reconociendo patrones entre los factores que esas necesidades y problemas.</p>		<p>aplicando la técnica de la entrevista cualitativa del Design Thinking.</p>	<p>el tiempo de la entrevista, no más de una hora.          ✓ Llevar equipo de grabación (puede ser un celular).          Teniendo claro que queremos saber, debemos utilizar preguntas tales como:          ¿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 entrevista tradicional es un dialogo</p>		
--	--	--	---	---	--	--

	<p>El conector de base de datos -con acceso directo, con mapeo objeto-relacional o el acceso directo a ficheros- se emplea en el programa, seleccionando una interfaz de programación de aplicaciones</p>	<p>Emplear el conector de base de datos en el programa, seleccionando una interfaz de programación de aplicaciones</p>	<p>Conector de base de datos en el programa <b>es empleado</b></p>	<p>Empleamos el conector de base de datos en el programa</p>	<p>S7 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
<p>Manipular bases de datos a través de interfaces para integrar el lenguaje de programación con el lenguaje de acceso a datos en la construcción de una aplicación</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 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</p>	<p>S7 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p>

				<p>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>El inicio, configuración y cierre de una sesión en la base de datos se lleva a cabo con la interfaz de programación o bien utilizar una sesión abierta del grupo - pool- disponible</p>	<p>Llevar a cabo el inicio, configuración y cierre de una sesión en la base de datos con la interfaz de programación o bien utilizar una sesión abierta del grupo -pool- disponible</p>	<p>El inicio, configuración y cierre de una sesión en la base de datos se realiza con la interfaz de programación</p>	<p>Llevamos a cabo el inicio, configuración y cierre de una sesión en la base de datos con la interfaz de programación</p>	<p>S8 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas</p>	<p>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 personas? ¿Qué les preocupa más? ¿Cuáles son sus alegrías cuando narran alguna</p>	<p>S8 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Creo propuestas de valor.</p>
--	---	--	---	---	--------------------------------	----------------------------------

				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.		
	Las operaciones de manipulación de datos utilizadas para el funcionamiento de la aplicación se ejecutan por medio de la interfaz de programación, garantizando la seguridad de la base de datos	Ejecutar las operaciones de manipulación de datos utilizadas para el funcionamiento de la aplicación por medio de la interfaz de programación	Operaciones de manipulación de datos utilizadas para el funcionamiento de la aplicación son ejecutadas	Ejecutamos las operaciones de manipulación de datos utilizadas para el funcionamiento de la aplicación	S9 UD3/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando 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> <li>• Tres alternativas de solución</li> </ul>	Describimos la fase Definir del Design Thinking “Buscar muchas soluciones a un mismo problema” Aplicamos la técnica de creatividad Da Vinci u otras, para generar alternativas de solución y	S9 UD3/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor.



	<p>sociales, ambientales y económicas</p>		<p>seleccionadas y jerarquizadas</p>	<p>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>El interfaz de programación se utiliza para garantizar que los accesos a la base de datos finalizan las transacciones, asegurando su integridad y consistencia</p>	<p>Utilizar el interfaz de programación para garantizar que los accesos a la base de datos finalizan las transacciones</p>	<p>interfaz de programación que garantizan que los accesos a la base sean seguros</p>	<p>Utilizamos el interfaz de programación para garantizar que los accesos a la base de datos finalizan las transacciones</p>	<p>S10 UD3/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios.</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</li> </ul>	<p>Describimos la fase Prototipar del Design Thinking. Traer las ideas al mundo real Comunicar los elementos más</p>	<p>S10 UD3/2 (03 horas)</p>	<p>Crea propuestas de valor</p>

	<p>Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.</p>		<p>través de un prototipo</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Prototipo para evaluar</li></ul>	<p>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  
REALIZAMOS PROYECTOS CON ARDUINO**

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 (PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES)	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA SEMANAL	CAPACIDADES
Probar los componentes software desarrollados para asegurar que cumplen las especificaciones definidas en el proyecto, garantizando su funcionamiento en producción.	El plan de pruebas se ejecuta, siguiendo los protocolos y los criterios de calidad definidos en la organización	Ejecutar el plan de pruebas siguiendo los protocolos y los criterios de calidad definidos en la organización	Plan de pruebas siguiendo los protocolos y los criterios de calidad es realizado	Ejecutamos el plan de pruebas siguiendo los protocolos y los criterios de calidad establecidos	S1 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Evaluar el prototipo con expertos e incorporar mejoras finales	Prototipo final mejorado, con un dibujo que indique donde se mejoró	Aplicamos la malla receptora de información u otra técnica.	S1 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	Las pruebas automatizadas se integran, ejecutándolas dentro de los procesos de	Integrar las pruebas automatizadas, ejecutándolas dentro de los procesos de integración continua y control de calidad	Pruebas automatizadas integradas	Integramos las pruebas automatizadas	S2 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	integración continua y control de calidad					
	<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 comparativo de un objeto o producto cotidiano siguiendo un procedimiento</p>	<p>Cuadro comparativo de soluciones con que se resuelve un mismo problema</p>	<p>Realizamos el análisis comparativo para lo cual se considera, este análisis permite reconstruir y estudiar las distintas maneras tecnológicas con las que se puede resolver un mismo problema. La cocción de los alimentos se resuelve por medio del fuego producido por la leña, por el gas, por las radiaciones electromagnéticas de un horno microondas, por el carbón como en el pollo a la brasa.</p>	<p>S2 UD4/2 (03 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>
	<p>. Los datos de prueba de cada unidad funcional se</p>	<p>Concretar los datos de prueba de cada unidad funcional de</p>	<p>datos de prueba de cada unidad funcional son concretados</p>	<p>Concretamos los datos de prueba</p>	<p>S3 UD4/1 (05 horas)</p>	<p>Aplica habilidades técnicas</p>

	concretan de forma que contemplen una variedad de posibilidades, incluyendo casos límite y conflictivos.	forma que contemplen una variedad de posibilidades, incluyendo casos límite y conflictivos.		de cada unidad funcional		
	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	S3 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor

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

				como vendo el producto o servicio		
	. Las pruebas de cada unidad funcional se detallan de forma que cubran los caminos básicos que pueden surgir en su ejecución	Detallar las pruebas de cada unidad funcional de forma que cubran los caminos básicos que pueden surgir en su ejecución	Pruebas de cada unida son detalladas	Detallamos las pruebas de cada unidad funcional de forma que cubran los caminos básicos que pueden surgir en su ejecución	S4 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras las representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios. Define una de estas integrando sugerencias de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas.	Plantear hipótesis para cada bloque del Lienzo del Modelo de Negocios del Proyecto	Lienzo del Lean canvas con las hipótesis redactadas en los bloques: Flujo de Ingresos, Estructura de costos	Seguimos trabajando las hipótesis, esta vez del bloque Flujo de ingresos, es decir como ganaremos dinero, debemos poner el precio a nuestro producto o servicio, el bloque Estructura de Costos se debe calcular el costo de producir el producto o brindar el servicio.	S4 UD4/2 (03 horas)	Crea propuestas de valor
	. Los casos de prueba que involucran varios objetos se definen teniendo en cuenta los escenarios de interacción posibles para verificar que los	Definir los casos de prueba que involucran varios objetos teniendo en cuenta los escenarios de interacción posibles para verificar que los	Casos de prueba definidos	Definimos los casos de prueba que involucran varios objetos	S5 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	objetos mantienen coherente su estado tras el intercambio de mensajes.	objetos mantienen coherente su estado tras el intercambio de mensajes.				
	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
	. Las pruebas funcionales de alto nivel se efectúan, siguiendo los procesos definidos tanto de ejecución como documentación de forma que aseguren el cumplimiento de las especificaciones	Efectuar las pruebas funcionales de alto nivel siguiendo los procesos definidos tanto de ejecución como documentación de forma	Pruebas de alto nivel efectuadas	Efectuamos las pruebas funcionales de alto nivel siguiendo los procesos definidos tanto de ejecución como documentación de forma	S6 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.	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
	. Las pruebas de puesta en producción se desarrollan para asegurar que los componentes soportan la carga de trabajo del entorno y su integración con servicios externos a los mismos - pasarelas de pago, servicios de internet u otros	Desarrollar las pruebas de puesta en producción para asegurar que los componentes soportan la carga de trabajo del entorno y su integración con servicios externos a los mismos servicios de internet u otros	Pruebas de puesta en producción desarrolladas	Desarrollamos las pruebas de puesta en producción	S7 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las	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	S7 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.			aprendiendo habilidades técnicas, ahora esas habilidades técnicas la orientaremos para elaborar el Producto Mínimo Viable		
Elaborar la documentación del código desarrollado según los estándares de la organización para garantizar su futuro mantenimiento	La documentación - manuales, guías entre otras- para desarrolladores, administradores o usuarios se redacta de acuerdo a las especificaciones del proyecto	Redactar la documentación de acuerdo a las especificaciones del proyecto	Documentación de manuales y guías redactada	Redactamos la documentación de acuerdo a las especificaciones del proyecto	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

	La documentación correspondiente a cada componente se redacta de acuerdo con las normas y modelos incluidos en el diseño de la aplicación	Redactar la documentación correspondiente a cada componente de acuerdo con las normas y modelos incluidos en el diseño de la aplicación	Documentación de cada componente	Redactamos la documentación correspondiente a cada componente	S9 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas
	Realiza acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor. Programa las actividades que debe ejecutar para elaborar la 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
	Los comentarios, identificadores con nombres autoexplicativos - mnemotécnicos-, tabulaciones u otros, se añaden al código,	Reconocer los comentarios, identificadores con nombres autoexplicativos - mnemotécnicos-, tabulaciones u otros,	Comentarios, identificadores con nombres auto explicativos - mnemotécnicos-, tabulaciones u otros reconocidos	Reconocemos los comentarios, identificadores con nombres auto explicativos mnemotécnicos,	S10 UD4/1 (05 horas)	Aplica habilidades técnicas

	documentándolo para la mejor comprensión del programa-software	se añaden al código, documentándolo para la mejor comprensión del programa-software		tabulaciones u otros reconocidos		
	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 pérdidas 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