



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA

## “San Juan Bautista de Salamanca”



PERÚ

Ministerio  
de Educación

“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”

### UNIDAD DE APRENDIZAJE N°01

## “IDENTIFICAMOS OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EXPLORANDO LAS POTENCIALIDADES PRODUCTIVAS Y CULTURALES DE SALAMANCA UTILIZANDO POWER POINT”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

AREA	Educación para el Trabajo	BIMESTRE	I Bimestre
CICLO	VII ciclo	DURACION	Del 23-marzo- al 17-de abril del 2026 (4 semanas)
GRADO	Tercer grado	DIRECTOR	Prof. Gilberto Robin Huamani Paredes
SECCION	UNICA	DOCENTE	Prof. Marco Antonio Huanacuni Flores

### II. PLANTEAMIENTO DE LA SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. San Juan Bautista se encuentran en una etapa donde empiezan a cuestionar su futuro laboral y educativo. Viven en el distrito de Salamanca, una zona con un legado histórico y natural inmenso que incluye el cañón más profundo del mundo, las ciudadelas preincas de Qjeo y Accahaymarca, y una ganadería de camélidos de alta calidad en el anexo de Pucuncho. Sin embargo, la provincia de Condesuyos enfrenta una incidencia de pobreza del 38.7% y un fenómeno de emigración de jóvenes hacia las ciudades, debido a que las potencialidades locales no se han transformado en negocios formales o tecnificados. A menudo, la fibra de alpaca y los productos agrícolas se venden sin valor agregado, y el turismo arqueológico se encuentra en estado de abandono por falta de promoción. Frente a ello planteamos las siguientes interrogantes **¿De qué manera podemos recoger y organizar información sobre las necesidades de los turistas y pobladores de Salamanca para hallar oportunidades de negocio? ¿Cómo podemos utilizar las herramientas digitales, específicamente PowerPoint, para diseñar y presentar una propuesta de valor innovadora que revalore nuestra cultura y recursos naturales? ¿Qué impacto social y ambiental positivo generaría nuestro emprendimiento en la comunidad salamanquina?**

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

**Crea propuestas de valor:** Seleccionan en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios empleando entrevistas grupales estructuradas y otras técnicas para determinar los factores que los originan

**Diseño y Prototipado:** Diseñan alternativas de solución creativa e innovadora representándolas a través de prototipos, integrando sugerencias de mejora y evaluando su viabilidad económica y ambiental

**Uso de las TIC:** Aplican la competencia transversal "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", utilizando PowerPoint para documentar el proyecto, combinar animaciones, imágenes del patrimonio local y presentar su modelo de negocio de manera profesional

### IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
DE DERECHOS	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
INTERCULTURAL	Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo.

	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
ENFOQUE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura.	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.
	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

## V. PRODUCTO

PRODUCTO	CARACTERÍSTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación Digital de Negocio (Pitch Deck) en Power Point.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El diagnóstico de la oportunidad identificada (ej. transformación de fibra de alpaca de Pucuncho o servicios turísticos en el Cañón de Salamanca)</li> <li>La propuesta de valor y el prototipo digital del producto o servicio.</li> <li>El análisis de los beneficios sociales y ambientales para el distrito</li> </ul>

## VI. RELACIÓN ENTRE, COMPETENCIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACTIVIDADES

COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIOS (DESEMPEÑOS)	ACTIVIDADES	ESTÁNDAR
<b>Gestiona Proyectos de Emprendimiento económico o social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Crea propuestas de valor</b></li> <li>✓ Aplica habilidades técnicas</li> <li>✓ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</li> <li>✓ <b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.</b></li> </ul>	<p>Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico.</p> <p>Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Investigamos las necesidades de nuestra comunidad mediante entrevistas grupales para hallar oportunidades de negocio en Power Point.</li> <li>Diseñamos propuestas de valor innovadoras que revaloran el patrimonio de Salamanca integrando sugerencias de mejora en Power Point.</li> <li>Creamos prototipos digitales de nuestro emprendimiento utilizando las herramientas avanzadas de diseño en PowerPoint.</li> <li>Presentamos nuestro proyecto de negocio mediante un Pitch Deck digital y evaluamos su</li> </ol>	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.

			viabilidad económica y ambiental.	
<b>Se desenvuelven en entornos virtuales generados por las Tic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Personaliza entornos virtuales.</li> <li>✓ Gestiona información del entorno virtual.</li> <li>✓ Interactúa en entornos virtuales.</li> <li>✓ Crea objetos virtuales en diversos formatos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares, y resume la información en un documento con pertinencia y considerando la autoría.</li> </ul>	Organiza herramientas digitales para mejorar los logros de aprendizaje en las competencias del área.	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales que responde a necesidades concretas de acuerdo a sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad.
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Define metas de aprendizaje.</li> <li>✓ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.</li> <li>✓ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece su meta de aprendizaje para resolver el reto que le plantea la situación, considerando sus potencialidades y limitaciones.</li> <li>✓ Organiza sus actividades para alcanzar su meta de aprendizaje en el tiempo previsto.</li> <li>✓ Toma en cuenta las recomendaciones de su docente para realizar los ajustes y mejorar su propuesta de acciones</li> </ul>	Comprende que debe organizarse lo más realista y específicamente posible y que lo planteado sea alcanzable, medible y considere las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basado en sus experiencias y previendo posibles cambios de cursos de acción que le permitan alcanzar la meta.	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje. Comprende que debe organizarse lo más realista y específicamente posible y que lo planteado sea alcanzable, medible y considere las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basado en sus experiencias y previendo posibles cambios de cursos de acción que le permitan alcanzar la meta. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el nivel de logro de sus resultados y la viabilidad de la meta respecto de sus acciones; si lo cree conveniente realiza ajustes a los planes basado en el análisis de sus avances y los aportes de los grupos de trabajo y el suyo propio mostrando disposición a los posibles cambios.

## VII. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	ACCIONES A DESARROLLAR (Desempeños contextualizados)	CAPACIDADES	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	TIEMPO
1. Investigamos las necesidades de nuestra comunidad salamanquina mediante entrevistas grupales para hallar oportunidades de negocio en Power Point.	Que los estudiantes apliquen técnicas de recojo de información (entrevistas estructuradas) para determinar factores que originan problemas o necesidades en Salamanca, como la falta de valor agregado en la fibra de alpaca o el limitado aprovechamiento del turismo arqueológico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea propuestas de valor</li> <li>▪ Aplica habilidades técnicas</li> </ul>	Diseño y aplicación de una ficha de entrevista con las herramientas de Power Point.	Ficha de observación.	2 horas.
2. Diseñamos propuestas de valor innovadoras que revaloran el patrimonio de Salamanca integrando sugerencias de mejora en Power Point.	Que el equipo de estudiantes formule alternativas de solución creativas y diseñe una propuesta de valor (bien o servicio) que responda a las necesidades identificadas, evaluando su impacto ético y social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Crea propuestas de valor</li> <li>▪ Aplica habilidades técnicas</li> </ul>	Plantea un cuadro con los posibles negocios en nuestra localidad con las herramientas de Power Point.	Ficha de observación.	2 horas.
3. Creamos prototipos digitales de nuestro emprendimiento utilizando las herramientas avanzadas de diseño en PowerPoint.	Que los estudiantes empleen el software para representar su idea de negocio, integrando imágenes del entorno, gráficos de procesos y animaciones que funcionen como un modelo visual o prototipo de su producto o servicio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplica habilidades técnicas</li> <li>▪ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.</li> </ul>	Diseña prototipos con las herramientas de Power Point.	Ficha de observación.	2 horas.
4. Presentamos nuestro proyecto de negocio mediante un Pitch Deck digital y evaluamos su viabilidad económica y ambiental.	Que los estudiantes expongan su proyecto final en una presentación digital, comunicando los beneficios sociales y ambientales para el distrito y aplicando instrumentos para evaluar la sostenibilidad de su propuesta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.</li> </ul>	Exponemos nuestro proyecto de emprendimiento.	Rubrica de evaluación.	2 horas.

## VIII. BIBLIOGRAFIA

PARA EL ESTUDIANTE	PARA EL DOCENTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Páginas de internet de libros de emprendimientos exitosos.</li> <li>– Instrumentos de recolección de datos</li> <li>– Metodología de Design Thinking</li> <li>– Libro de softwares educativos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CNEB (currículo nacional de educación básica)</li> <li>▪ Orientaciones generales para la planificación</li> <li>▪ Orientaciones para realizar proyectos de emprendimiento</li> </ul>

**IX. RECURSOS Y MATERIALES**

MATERIALES	RECURSOS	ESPACIO DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno.</li> <li>• Plataformas virtuales.</li> <li>• Libros del área</li> <li>• Páginas web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma del MINEDU.</li> <li>• Texto del área</li> <li>• Presentación de diapositivas/ Videos.</li> <li>• Páginas Web.</li> <li>• Cuestionario escrito</li> <li>• Post-it de compromisos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula funcional.</li> <li>• Institución Educativa.</li> </ul>

**X. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:**

AVANCES DE MIS ESTUDIANTES	DIFICULTADES DE MIS ESTUDIANTES	¿QUÉ APRENDIZAJES DEBO REFORZAR EN LA SIGUIENTE UNIDAD?	¿QUÉ ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS FUNCIONARON Y CUÁLES NO?

Salamanca, marzo del 2026



Prof. Marco Antonio Huanacuni Flores  
**DOCENTE DEL ÁREA**



Prof. Gilberto Robin Huamani Paredes  
**DIRECTOR DE LA IE.**