

## PLANIFICACIÓN ANUAL DEL AREA CURRICULAR DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – EMPRENDIMIENTO 2025

### I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Condesuyos
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”
DIRECTOR	Mg. Walter Ángel Mamani Cuevas
PROFESOR(A)	Karen Luz Mamani Villafuerte
GRADO	Primero A-B
ÁREA	Educación Para el trabajo
CICLO	VI CICLO
HORAS SEMANALES	2 horas

### II. DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes de este ciclo experimentan una serie de transiciones a nivel físico, emocional, psicológico, social y mental pasan de primaria a secundaria que conllevan cambios en la manera de procesar y construir conocimientos e interactuar con otros. Los cambios físicos que experimentan los adolescentes van consolidando su identidad e imagen corporal, y generan en ellos más conciencia de su cuerpo y de cómo se ven ante otros. Su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más profundos y complejos. En lo social y emocional, los adolescentes tienden a la formación de grupos heterogéneos, en los cuales puede expresarse y sentirse bien. La IE. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA” es el distrito que conserva sus tradiciones religiosas, folclóricas y gastronómicas. Destacan también en la actividad agropecuaria, comercio, tecnología, manufactura, etc.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la **pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica**. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus **capacidades para la empleabilidad**.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS ECONÓMICA Y SOCIAL” VI CICLO

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.

Durante el año 2024, según las actas y los registros de evaluación se han obtenido los siguientes niveles de logro por grado a nivel de área:

#### Cuadros de resultados del ÁREA (niveles de logro) y metas al 2025

LOGRO DE APRENDIZAJE	ESCALA DE CALIFICACIÓN	RESULTADOS 2024		META 2025
		N°	%	
Logro destacado	AD			
Logro previsto	A			
En proceso	B			
En inicio	C			
<b>TOTAL</b>				

En la presente programación del **VI CICLO**, consideramos al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en **una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas** considerando los marcos éticos y culturales. Un proyecto de emprendimiento puede orientarse a lograr un beneficio puramente social, económico, ambiental o la combinación de ellos (valor social, ambiental y el económico). Para lograr los objetivos y metas propuestos en el proyecto de emprendimiento, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñando con excelencia y responsabilidad un rol al interior del equipo. Valorán los aportes y roles que desempeñan sus compañeros, e integran perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, sumadas al diseño e implementación de las alternativas de solución, exigen el despliegue de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales, las que, puestas en juego en una situación concreta y real, permiten a los estudiantes replicarlas luego en un contexto laboral **para afianzar su empleabilidad y estén preparados para el concurso crea y emprende**.



## Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social.

### Crea propuesta de valor

- Idea la Propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- selecciona una por su viabilidad
- Elabora un Plan de Acción y el modelo de negocio

### Aplica habilidades técnicas

- Produce el bien.
- implementa el servicio o comercialización del producto.

### Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Se orienta a la evaluación del proceso, resultados, del balance económico y de los impactos sociales y ambientales.

**TRABAJA COOPERATIVAMENTE:** *Ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.*

## Rutas de las etapas del proyecto de emprendimiento 2025



### PREPARACIÓN

Interpreta en equipo necesidades o problemas. Desarrollo de las capacidades para ser emprendedor.



### CREACIÓN

En base a un reto de interés, define el problema para presentar soluciones creativas desde la especialidad y representarlo para ser validado su propuesta.



### PLANIFICACIÓN

Presentar plan de actuaciones para desarrollar la propuesta de valor para su segmento de clientes.



### EJECUCIÓN

Procede a crear la propuesta de valor según lo planificado. Verifica el modelo de negocio.



### EVALUACIÓN

El Impacto del desarrollo del proyecto de emprendimiento. Propone innovaciones a su creación.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO					
C O M P E T E N C I A S	CA PA C I D A D E S	<b>ESTANDAR DESAGREGADO</b>	<p>A. 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.</p> <p>B. 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</p> <p>C. 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</p>				
	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>I BIMESTRE</b>	<b>II BIMESTRE</b>	<b>III BIMESTRE</b>	<b>IV BIMESTRE</b>	<b>PRODUCT O O EVIDENCI A</b>	

			U0 : Evaluación de la asignatura	U1: Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades mediante Word , Publisher .	U2: Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking mediante office.	U3: Aplicamos el Lean canvas y planificamos nuestro proyecto de emprendimiento inskape .	U4 : Ejecutamos y evaluamos el primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades y recursos de su entorno.	U5 : Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro proyecto de emprendimiento en diseños de objetos y edificaciones en 3D en Google Sketchup	U6 : Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnicas AI DA de proceso de nuestro proyecto de emprendimiento. En diseños de objetos y edificaciones en 3D en Google Sketchup	U7 : Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean Canvas y scratch	U8: Normas de seguridad en el ambiente de trabajo y educación financiera. Y esca rth	
Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	<b>Crea propuesta de valor</b>	1 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. 2 Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Elaboración de la propuesta de valor Entrevistas Prototipo Lienzo Lean canvas

	<p>para su validación con posibles usuarios.</p> <p>3 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>4 Imagina alternativas de solución creativas y las representa a través de prototipos, elige una en función de su viabilidad y potencial de resultados sociales y ambientales, y reconoce implicancias éticas y sociales.</p>										
<b>Aplica habilidades técnicas</b>	<p>1. Selecciona insumos y materiales necesarios y organiza actividades para su obtención</p> <p>2. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.</p> <p>3. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsables con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>		X	X	X	X	X	X	X	X	<p>Plan de acción de su proyecto</p> <p>Diagrama de operaciones de procesos (DOP)</p> <p>Técnica AIDA</p> <p>Validación bloque Lean canvas</p> <p>4 P Marketing</p> <p>Video promocional</p>
<b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	<p>1. Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas</p> <p>2. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	<p>Conformación de equipo de trabajo</p> <p>Esquema de roles de equipo emprendedor</p>
<b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</b>	<p>1. Formula indicadores que le permite evaluar los procesos de proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes</p> <p>2. Formula indicadores para evaluar el impacto social,</p>				X				X		<p>Listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento</p>

	<b>mient o</b>	ambiental y económico generado para incorporar mejorar al proyecto										
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>			<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>		
S E D E S E N V U E L V E N E N T O R N O S V I R T U A L E S P O R T A S T I C	Personaliza entornos virtuales.	1. Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual determinado, como televisor, computadora personal, dispositivo móvil, aula virtual, entre otros, para uso personal y necesidades educativas. Ejemplo: Abre más de dos aplicaciones a la vez, abre una aplicación de video y otra de procesador de texto para generar el resumen del video. 2. 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	X	X							Drive con materiales pertinentes acerca del emprendimiento	
	Gestiona información del entorno virtual	1. Procesa datos mediante hojas de cálculo y base de datos cuando representa gráficamente información con criterios e indicaciones		X							Procesa en una hoja de cálculo costos de gastos de su proyecto	
	Interactúa en entornos virtuales.	1. Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto.									Captura de interactuar con otras comunidades virtuales	
	Crear objetos virtuales en diversos formatos	1. Elabora animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa, con aplicaciones de modelado y multimedia.			X	X					Elabora video de promoción de su producto o servicio	

		2. Resuelve situaciones problemáticas mediante la programación de código con procedimientos y secuencias lógicas estructuradas planteando soluciones creativas.										
G A M A N E R A A U T Ó N O M A	Define metas de aprendizaje	1. Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.						X	X			Cuestionari o acerca de sus habilidades para emprender
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	1. Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje								X		Presenta oportunam ente sus actividades empleando estrategias
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	1. Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados 2. Explica los resultados obtenidos de acuerdo con sus posibilidades y en función de su pertinencia para el logro de las metas de aprendizaje									X	Informe de los resultados académicos y plan de mejora.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>				<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	
Enfoque de Derechos								X				
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad					X							
Enfoque intercultural						X						
Enfoque igualdad de género							X					
Enfoque ambiental										X		

Enfoque orientación al bien común		X					X			
Enfoque búsqueda de la excelencia									X	

#### IV.- VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

<b>UNIDAD 1 y 2</b>	Se relaciona con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a su satisfacción personal y familiar al crear su propio emprendimiento económico o social.
<b>UNIDAD 3 y 4</b>	Esta unidad se vincula con el área de CYT, pues aplicaran habilidades técnicas para realizar la parte de ejecución de su proyecto de emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.
<b>UNIDAD 5 y 6</b>	Esta unidad se vincula con el área de Comunicación, específicamente con la competencia: se expresa oralmente, ello se evidenciará cuando los estudiantes expliquen el proyecto de emprendimiento ante un público utilizando aplicativos necesarios
<b>UNIDAD 7 y 8</b>	Esta unidad se vincula con el área de CYT, pues aplicaran habilidades técnicas para realizar la parte de ejecución de su proyecto de emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.

#### VI. CARTEL DE UNIDADES DE EMPRENDIMIENTO

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO	TÉRMINO	Nº SEMANAS	NOMBRE DE LA UNIDAD
	1° bloque Semana de gestión	03/03/25	14/03/25	02	Actualización de los Instrumentos de Gestión (PEI, PCI, RI y PAT) Planificación curricular (Plan Anual Curricular, Unidades didácticas, sesiones de aprendizajes)
I	0 unidad	17/03/25	21/03/25	01	Realizamos la evaluación diagnóstica para identificar necesidades de aprendizajes
	1 unidad	24/03/25	18/04/25	04	Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de <b>emprendimiento de acuerdo a las necesidades de su entorno.</b>
	2 unidad	21/04/25	16/05/25	04	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking.
	2° bloque Semana de gestión	19/05/25	23/05/25	01	Jornada de reflexión sobre logros y dificultades de los estudiantes.
II	3 unidad	26/05/25	27/06/25	05	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.
	4 unidad	30/06/25	27/07/25	04	Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de

## VII.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos se reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además, permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.
- **Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, trimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

## VII.- RECURSOS Y MATERIALES

Para los estudiante y docente:

### BIBLIOGRAFÍA

- o Hagamos Clic, Félix Murillo.
- o Paso a Paso, CIBERTEC
- o Manual de Emprendimiento Design Thinking y Lean Canvas.
- o [www.aulaclic.es](http://www.aulaclic.es)
- o Módulos IPAE – Sysa (Emprendimiento)
- o Sesiones de Aprendo en casa

### MATERIALES DIDÁCTICOS

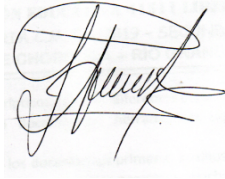
- o Láminas gráficas de entorno de software
- o Separatas de IPAE
- o Recurso audiovisual - videos

- o Separatas gráficas del módulo a trabajar.
- o Computadoras personales.
- o Internet - Multimedia



---

Prof. Karen Luz Mamani Villafuerte  
**DOCENTE DEL ÁREA**



---

Prof. Alejandro Huacho  
**COORDINADOR DE LA IE.**



TE. N° 41511 LIBERTADORES DE AMÉRICA  
DIRECCIÓN  
SAM JUAN

Mag. Angel Walter Mamani Cuevas  
DIRECTOR  
I.E. N° 41511 Libertadores de América  
SAM JUAN

---

Prof. Ángel W. Mamani cuevas  
**DIRECTOR DE LA IE.**

## PLANIFICACIÓN ANUAL DEL AREA CURRICULAR DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – EMPRENDIMIENTO 2025

### I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Condesuyos
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”
DIRECTOR	Mg. Walter Ángel Mamani Cuevas
PROFESOR(A)	Karen Luz Mamani Villafuerte
GRADO	Segundo A-B
ÁREA	Educación Para el trabajo
CICLO	VI CICLO
HORAS SEMANALES	2 horas

### II. DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes de este ciclo experimentan una serie de transiciones a nivel físico, emocional, psicológico, social y mental pasan de primaria a secundaria que conllevan cambios en la manera de procesar y construir conocimientos e interactuar con otros. Los cambios físicos que experimentan los adolescentes van consolidando su identidad e imagen corporal, y generan en ellos más conciencia de su cuerpo y de cómo se ven ante otros. Su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más profundos y complejos. En lo social y emocional, los adolescentes tienden a la formación de grupos heterogéneos, en los cuales puede expresarse y sentirse bien. La IE. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA” es el distrito que conserva sus tradiciones religiosas, folclóricas y gastronómicas. Destacan también en la actividad agropecuaria, comercio, tecnología, manufactura, etc.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la **pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica**. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus **capacidades para la empleabilidad**.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS ECONÓMICA Y SOCIAL” VI CICLO

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.

Durante el año 2024, según las actas y los registros de evaluación se han obtenido los siguientes niveles de logro por grado a nivel de área:

En la presente programación del **VI CICLO**, consideramos al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en **una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas** considerando los marcos éticos y culturales. Un proyecto de emprendimiento puede orientarse a lograr un beneficio puramente social, económico, ambiental o la combinación de ellos (valor social, ambiental y el económico). Para lograr los objetivos y metas propuestos en el proyecto de emprendimiento, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñando con excelencia y responsabilidad un rol al interior del equipo. Valoran los aportes y roles que desempeñan sus compañeros, e integran perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, sumadas al diseño e implementación de las alternativas de solución, exigen el despliegue de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales, las que, puestas en juego en una situación concreta y real, permiten a los estudiantes replicarlas luego en un contexto laboral **para afianzar su empleabilidad y estén preparados para el concurso crea y emprende**.

## Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social.

### Crea propuesta de valor

- Idea la Propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- selecciona una por su viabilidad
- Elabora un Plan de Acción y el modelo de negocio

### Aplica habilidades técnicas

- Produce el bien.
- implementa el servicio o comercialización del producto.

### Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Se orienta a la evaluación del proceso, resultados, del balance económico y de los impactos sociales y ambientales.

**TRABAJA COOPERATIVAMENTE:** Ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

## Rutas de las etapas del proyecto de emprendimiento 2025



### PREPARACIÓN

Interpreta en equipo necesidades o problemas. Desarrollo de las capacidades para ser emprendedor.



### CREACIÓN

En base a un reto de interés, define el problema para presentar soluciones creativas desde la especialidad y representarlo para ser validado su propuesta.



### PLANIFICACIÓN

Presentar plan de actuaciones para desarrollar la propuesta de valor para su segmento de clientes.



### EJECUCIÓN

Procede a crear la propuesta de valor según lo planificado. Verifica el modelo de negocio.



### EVALUACIÓN

El Impacto del desarrollo del proyecto de emprendimiento. Propone innovaciones a su creación.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO					
C O M P E T E N C I A S	CA PA C I D A D E S	<b>ESTANDAR DESAGREGADO</b>	<p>A. 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.</p> <p>B. 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</p> <p>C. 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</p>				
	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>I BIMESTRE</b>	<b>II BIMESTRE</b>	<b>III BIMESTRE</b>	<b>IV BIMESTRE</b>	<b>PRODUCT O O EVIDENCI A</b>	

			U0 : Evaluación Didáctica	U1: Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades .	U2: Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking <b>elaborar de logotipos en Inksc ape</b>	U3: Aplicamos el Lean canvas y planificamos nuestro proyecto de emprendimiento en office	U4 : Ejecutamos y evaluamos el primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades y recursos de nuestro entorno con publicidad gráfica en el aplicativo Gimp	U5 : Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro <b>2 proyecto de emprendimiento en diseños de objetos y edificaciónes en 3D en Google Sk etc hu p</b>	U6 : Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnicas a ALDA de proceso de nuestro 2 proyecto de emprendimiento. En diseños de objetos y edificaciónes en 3D en Google Sk etc hu p	U7 : Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean Canvas y scratch	U8: Normas de seguridad en el ambiente de trabajo y educación financiera. Y scratch	
Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	<b>Crea propuesta de valor</b>	1 Explora en equipo una necesidad o problema de su entorno que le interesa mejorar o resolver, indaga sobre los posibles factores que originan la situación mediante entrevistas individuales, y delimita un grupo de usuarios que se ve afectado por ello. 2 Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Elaboración de la propuesta de valor Entrevistas Prototipo Lienzo Lean canvas

	<p>través de prototipos para su validación con posibles usuarios.</p> <p>3 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>4 Imagina alternativas de solución creativas y las representa a través de prototipos, elige una en función de su viabilidad y potencial de resultados sociales y ambientales, y reconoce implicancias éticas y sociales.</p>											
<b>Aplica habilidades técnicas</b>	<p>1. Selecciona los materiales necesarios y reflexiona sobre las actividades que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante situaciones imprevistas.</p> <p>2. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.</p> <p>3. Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsables con el ambiente usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.</p>			X	X	X	X	X	X	X	X	<p>Plan de acción de su proyecto</p> <p>Diagrama de operaciones de procesos (DOP)</p> <p>Técnica AIDA</p> <p>Validación bloque Lean canvas</p> <p>4 P Marketing</p> <p>Video promocional</p>
<b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	<p>1. Propone acciones que debe realizar el equipo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas</p> <p>2. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol</p>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	<p>Conformación de equipo de trabajo</p> <p>Esquema de roles de equipo emprendedor</p>
<b>Evalúa los resultados</b>	<p>1. Formula indicadores que le permite evaluar los procesos de</p>				X					X		Listado de aspectos positivos

	<b>ados del proyecto de emprendimiento</b>	proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes 2. Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto										que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>			<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>		
S E D E S E N V U E L V E N E N T O R N O S V I R T U A L E S	Personaliza entornos virtuales.	1. Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual determinado, como televisor, computadora personal, dispositivo móvil, aula virtual, entre otros, para uso personal y necesidades educativas. Ejemplo: Abre más de dos aplicaciones a la vez, abre una aplicación de video y otra de procesador de texto para generar el resumen del video. 2. 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	X	X							Drive con materiales pertinentes acerca del emprendimiento	
	Gestiona información del entorno virtual.	1. Procesa datos mediante hojas de cálculo y base de datos cuando representa gráficamente información con criterios e indicaciones		X							Procesa en una hoja de cálculo costos de gastos de su proyecto	
	Interactúa en entornos virtuales.	1. Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto.									Captura de interactuar con otras comunidades virtuales	

	Crea objetos virtuales en diversos formatos	<p>1. Elabora animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa, con aplicaciones de modelado y multimedia.</p> <p>2. Resuelve situaciones problemáticas mediante la programación de código con procedimientos y secuencias lógicas estructuradas planteando soluciones creativas.</p>				X	X					Elabora video de promoción de su producto o servicio
G A M A N E R A A U T Ó N O M A	Define metas de aprendizaje	1. Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva.						X	X			Cuestionari o acerca de sus habilidades para emprender
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	1. Organiza un conjunto de estrategias y acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone, para lo cual establece un orden y una prioridad para alcanzar las metas de aprendizaje								X		Presenta oportunamente sus actividades empleando estrategias
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	<p>1. Revisa los avances de las acciones propuestas, la elección de las estrategias y considera la opinión de sus pares para llegar a los resultados esperados</p> <p>2. Explica los resultados obtenidos de acuerdo con sus posibilidades y en función de su pertinencia para el logro de las metas de aprendizaje</p>									X	Informe de los resultados académicos y plan de mejora.
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>				<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	
Enfoque de Derechos								X				

Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad			X						
Enfoque intercultural				X					
Enfoque igualdad de género					X				
Enfoque ambiental							X		
Enfoque orientación al bien común		X					X		
Enfoque búsqueda de la excelencia								X	

#### IV.- VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

<b>UNIDAD 1 y 2</b>	Se relaciona con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a su satisfacción personal y familiar al crear su propio emprendimiento económico o social.
<b>UNIDAD 3 y 4</b>	Esta unidad se vincula con el área de CYT, pues aplicaran habilidades técnicas para realizar la parte de ejecución de su proyecto de emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.
<b>UNIDAD 5 y 6</b>	Esta unidad se vincula con el área de Comunicación, específicamente con la competencia: se expresa oralmente, ello se evidenciará cuando los estudiantes expliquen el proyecto de emprendimiento ante un público utilizando aplicativos necesarios
<b>UNIDAD 7 y 8</b>	Esta unidad se vincula con el área de CYT, pues aplicaran habilidades técnicas para realizar la parte de ejecución de su proyecto de emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.

#### VI. CARTEL DE UNIDADES DE EMPRENDIMIENTO

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO	TÉRMINO	Nº SEMANAS	NOMBRE DE LA UNIDAD
I	1° bloque Semana de gestión	03/03/25	14/03/25	02	Actualización de los Instrumentos de Gestión (PEI, PCI, RI y PAT) Planificación curricular (Plan Anual Curricular, Unidades didácticas, sesiones de aprendizajes)
	0 unidad	17/03/25	21/03/25	01	Realizamos la evaluación diagnóstica para identificar necesidades de aprendizajes
	1 unidad	24/03/25	18/04/25	04	Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de <b>emprendimiento de acuerdo a las necesidades de su entorno.</b>
	2 unidad	21/04/25	16/05/25	04	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking.
2° bloque Semana de gestión		19/05/25	23/05/25	01	Jornada de reflexión sobre logros y dificultades de los estudiantes.

II	3 unidad	26/05/25	27/06/25	05	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.
	4 unidad	30/06/25	27/07/25	04	Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de <b>acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.</b>
<i>Primer proyecto terminado para el Concurso Crea y Emprende 2025</i>					
3° bloque Semana de gestión		28/07/25	08/08/25	02	Vacaciones de estudiantes
III	5 unidad	11/08/25	12/09/25	05	Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento de <b>acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.</b>
	6 unidad	15/09/25	10/10/25	04	Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de emprendimiento.
4° bloque Semana de gestión		13/10/25	17/10/25	01	Jornada de reflexión.
IV	7 unidad	20/10/25	21/11/25	05	Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean canvas.
	8 unidad	24/11/25	19/12/25	04	Normas de seguridad en el ambiente de trabajo y educación financiera.
<i>2° proyecto terminado productos o servicios concernientes a la navidad. (Día del logro)</i>					
5° bloque Semana de gestión		22/12/25	31/12/25	02	Comisiones de trabajo año 2026 Actualización de instrumentos de gestión
<b>TOTAL</b>				<b>36</b>	<b>Semanas efectivas de clases.</b>

## VII.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos se reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además, permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.
- **Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, trimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

## VII.- RECURSOS Y MATERIALES

Para los estudiante y docente:

### BIBLIOGRAFÍA

- Hagamos Clic, Félix Murillo.
- Paso a Paso, CIBERTEC
- Manual de Emprendimiento Design Thinking y Lean Canvas.
- [www.aulaclic.es](http://www.aulaclic.es)
- Módulos IPAE – Sysa (Emprendimiento)

- o Sesiones de Aprendo en casa

### **MATERIALES DIDÁCTICOS**


- o Láminas gráficas de entorno de software
- o Separatas de IPAE
- o Recurso audiovisual - videos
- o Separatas gráficas del módulo a trabajar.
- o Computadoras personales.
- o Internet – Multimedia



Prof. Karen Luz Mamani Villafuerte  
**DOCENTE DEL ÁREA**



Prof. Alejandro Huacho  
**COORDINADOR DE LA IE.**



TE. N.º 41511 LIBERTADORES DE AMÉRICA  
DIRECCIÓN  
SAN JUAN

Mag. Ángel Walker Mamani Cuevas  
**DIRECTOR**  
I.E. N.º 41511 Libertadores de América  
SAN JUAN

Prof. Ángel W. Mamani Cuevas  
**DIRECTOR DE LA IE.**

## PLANIFICACIÓN ANUAL DEL AREA CURRICULAR DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – EMPRENDIMIENTO 2025

### I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	CONDESUYOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”
DIRECTOR	Mg. Walter Ángel Mamani Cuevas
PROFESOR(A)	Karen Luz Mamani Villafuerte
GRADO	TERCERO A-B
ÁREA	Educación Para el trabajo
CICLO	VII
HORAS SEMANALES	2 horas

### II. DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes de este ciclo experimentan una serie de transiciones a nivel físico, emocional, psicológico, social y mental pasan de primaria a secundaria que conllevan cambios en la manera de procesar y construir conocimientos e interactuar con otros. Los cambios físicos que experimentan los adolescentes van consolidando su identidad e imagen corporal, y generan en ellos más conciencia de su cuerpo y de cómo se ven ante otros. Su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más profundos y complejos. En lo social y emocional, los adolescentes tienden a la formación de grupos heterogéneos, en los cuales puede expresarse y sentirse bien. La IE. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA” es el distrito que conserva sus tradiciones religiosas, folclóricas y gastronómicas. Destacan también en la actividad agropecuaria, comercio, tecnología, manufactura, etc.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la **pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica**. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus **capacidades para la empleabilidad**.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS ECONÓMICA Y SOCIAL” VII CICLO

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando **integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios,**

genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para **crear una alternativa de solución viable** que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. **Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas**, proyecta en función a escenarios las **acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva** resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. **Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio**, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. **Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.**

Durante el año 2024, según las actas y los registros de evaluación se han obtenido los siguientes niveles de logro por grado a nivel de área:

En la presente programación del **VII CICLO**, consideramos al estudiante un agente ~~social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos~~ en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en **una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas** considerando los marcos éticos y culturales. Un proyecto de emprendimiento puede orientarse a lograr un beneficio puramente social, económico, ambiental o la combinación de ellos (valor social, ambiental y el económico). Para lograr los objetivos y metas propuestos en el proyecto de emprendimiento, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñando con excelencia y responsabilidad un rol al interior del equipo. Valoran los aportes y roles que desempeñan sus compañeros, e integran perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, sumadas al diseño e implementación de las alternativas de solución, exigen el despliegue de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales, las que, puestas en juego en una situación concreta y real, permiten a los estudiantes replicarlas luego en un contexto laboral **para afianzar su empleabilidad y estén preparados para el concurso crea y emprende.**

# Competencia: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social.

El área de Educación para el trabajo tiene 4 capacidades



## Crea propuesta de valor

- Idea la Propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- selecciona una por su viabilidad
- Elabora un Plan de Acción y el modelo de negocio

## Aplica habilidades técnicas

- Produce el bien o servicio
- Implementa el servicio de publicidad, promoción o comercialización del producto o servicio.

## Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Se orienta a la evaluación del proceso, resultados, del balance económico y de los impactos sociales y ambientales.

**TRABAJA COOPERATIVAMENTE:** Ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

## Rutas de las etapas del proyecto de emprendimiento 2025



### PREPARACIÓN

Situación problemática  
El reto planteado.  
Equipo emprendedor y roles.  
Nombre de equipo.  
Mantra redactado.  
Emprendedor local que les inspira.  
Link de página de Facebook del equipo.



### CREACIÓN

Fase empatizar, definir, idear, prototipar y valorar del Design thinking  
  
Redactar las hipótesis de los 9 bloques del Lean Canvas .



### PLANIFICACIÓN

Inventario de recursos e insumos  
Actividades a realizar para obtener recursos.  
Pla de acción  
Diagrama de Gantt como implementación del PMV.



### EJECUCIÓN

Diagrama de operaciones de proceso (DOP)  
Diagrama de Flujo.  
Técnica de publicidad y ventas AIDA.  
Logotipo  
Técnica 10/20/30  
Validación del lean Canvas.



### EVALUACIÓN

Aspectos positivos en la gestión del proyecto.  
Actividades para mejorar las ganancia  
Propuesta para innovar el producto o servicio.  
Lecciones aprendida al validar el Lean Canva.  
Lecciones aprendida en el desarrollo del proyecto.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO									
C O M P E T E N C I A S	CAPACIDADES	ESTANDAR DESAGREGADO	<p>A. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos.</p> <p>B. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente recombina sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos.</p> <p>C. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.</p>									
		DESEMPEÑOS	<b>I BIMESTRE</b> <b>U0:</b> Evaluación Diagnóstica	<b>U1:</b> Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento. metodología del Design Thinking	<b>U2:</b> Creamos nuestra propuesta de valor aplicando DISEÑO GRAFICO. En Corel draw	<b>U3:</b> Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.	<b>U4:</b> Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno "Planificar, ejecuta y evalúa el proyecto de emprendimiento de elaboración de logotipos en aplicativo de dibujo vectorial Corel Draw".	<b>U5:</b> Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento con ayuda de Excel.	<b>U6:</b> Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de emprendimiento realizando el Publisher y diseño gráfico.	<b>U7:</b> Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean Canvas con ayuda de herramientas tecnológicas.	<b>U8:</b> Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera en cuadros de contabilidad mediante Excel.	PRODUCTO O EVIDENCIA
Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	Crea propuesta de valor	1 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. 2 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. 3 Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Elaboración de la propuesta de valor Entrevistas Prototipo Lienzo Lean canvas

		de valor y genera acciones para adquirirlos.										
	<b>Aplica habilidades técnicas</b>	1. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. 2. Selecciona procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.		X	X	X	X	X	X	X	X	Plan de acción de su proyecto Anuncios calendarios Rompecabezas Video promocional Fotomontajes Video promocional
	<b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	1. Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. 2. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Conformación de equipo de trabajo Esquema de roles de equipo emprendedor
	<b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</b>	1. Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. 2. Clasifica la información recogida. 3. 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				X				X		Listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>				<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	
S E D E S	Personaliza entornos virtuales.	1. Accede a plataformas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando		X	X							Búsqueda de información del tema planteado

E N V U E L V E E N E N T O R N O S V I R T U A L E S G E N E R A D O S P O R T A S T		configuraciones de manera autónoma y responsable. 2. Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.										
	Gestiona información del entorno virtual.	1. Aplica diversas funciones de cálculo combinadas para solucionar situaciones diversas cuando sistematiza información en una base de datos y la representa gráficamente.			X							Gráficos estadísticos
	Interactúa en entornos virtuales.	1. Comparta y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa. Ejemplo: participa en una comunidad de programación de historietas.										Participa en foro de emprendimiento
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	1. Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa. Ejemplo: Crea un blog para promocionar y difundir su proyecto de emprendimiento. 2. Publica proyectos escolares utilizando información diversa según pautas de organización y citación combinando materiales digitales de diferentes formatos. Ejemplo: Crea un álbum virtual como galería de arte con imágenes obtenidas de diversas fuentes, o muestra una galería virtual con texto, videos y fotos de culturas diversas. 3. Programa secuencia lógicas estableciendo condiciones de decisión que presenten soluciones acordes con el problema planteado con eficacia.				X	X					Diseña el logotipo de su proyecto de emprendimiento



#### IV.- VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

<b>UNIDAD 1 y 2</b>	Se relaciona con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a su satisfacción personal y familiar al crear su propio emprendimiento económico o social en este caso acerca del diseño gráfico.
<b>UNIDAD 3 y 4</b>	Esta unidad se vincula con el se relaciona con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en Emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.
<b>UNIDAD 5 y 6</b>	Esta unidad se vincula con el área de DESARROLLO PERSONAL al gestionar su proyecto de vida elaborando un plan de negocios como forma de obtener un autoempleo.
<b>UNIDAD 7 y 8</b>	Esta unidad se vincula con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.

## VI. CARTEL DE UNIDADES EMPRENDIMIENTO.

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO	TÉRMINO	N° SEMANAS	NOMBRE DE LA UNIDAD
1° bloque Semana de gestión		03/03/25	14/03/25	02	Actualización de los Instrumentos de Gestión (PEI, PCI, RI y PAT) Planificación curricular (Plan Anual Curricular, Unidades didácticas y sesiones)
I	0 unidad	17/03/25	21/03/25	01	Realizamos la evaluación diagnóstica para identificar necesidades de aprendizajes
	1 unidad	24/03/25	18/04/25	04	Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades de su entorno.
	2 unidad	21/04/25	16/05/25	04	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking.
2° bloque Semana de gestión		19/05/25	23/05/25	01	Jornada de reflexión sobre logros y dificultades de los estudiantes.
II	3 unidad	26/05/25	27/06/25	05	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.
	4 unidad	30/06/25	27/07/25	04	Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de <b>acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.</b>
<i>Primer proyecto terminado para el Concurso Crea y Emprende 2025</i>					
3° bloque Semana de gestión		28/07/25	08/08/25	02	Vacaciones de estudiantes
III	5 unidad	11/08/25	12/09/25	05	Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.
	6 unidad	15/09/25	10/10/25	04	Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de <b>emprendimiento relacionado a artículos navideños.</b>
4° bloque Semana de gestión		13/10/25	17/10/25	01	Jornada de reflexión.
IV	7 unidad	20/10/25	21/11/25	05	Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean canvas.
	8 unidad	24/11/25	19/12/25	04	Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera.
<i>2° proyecto terminado productos o servicios concernientes a la navidad. (Día del logro)</i>					
5° bloque Semana de gestión		22/12/25	31/12/25	02	Comisiones de trabajo año 2026 Actualización de instrumentos de gestión
<b>TOTAL</b>				<b>36</b>	<b>Semanas efectivas de clases.</b>

## VII.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos se reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además, permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.
- **Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, trimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

## VII.- RECURSOS Y MATERIALES

Para los estudiante y docente:

### BIBLIOGRAFÍA

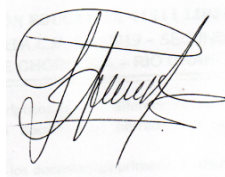
- o Hagamos Clic, Félix Murillo.
- o Paso a Paso, CIBERTEC
- o Manual de emprendimiento Design Thinking y Lean Canvas.
- o [www.aulaclitic.es](http://www.aulaclitic.es)
- o Módulos IPAE – Sysa (Emprendimiento)
- o Sesiones de Aprendo en casa

### MATERIALES DIDÁCTICOS

- o Láminas gráficas de entorno de software
- o Separatas de IPAE
- o Recurso audiovisual - videos
- o Separatas gráficas del módulo a trabajar.
- o Computadoras personales.
- o Internet - Multimedia



Prof. Karen Luz Mamani Villafuerte  
DOCENTE DEL ÁREA



Prof. Alejandro Huacho  
COORDINADOR DE LA IE.



Prof. Ángel W. Mamani Cuevas  
DIRECTOR DE LA IE.

## PLANIFICACIÓN ANUAL DEL AREA CURRICULAR DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – EMPRENDIMIENTO 2025

### I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	CONDESUYOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”
DIRECTOR	Mg. Walter Ángel Mamani Cuevas
PROFESOR(A)	Karen Luz Mamani Villafuerte
GRADO	Cuarto A-B
ÁREA	Educación Para el trabajo
CICLO	VII
HORAS SEMANALES	2 horas

### II. DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes de este ciclo experimentan una serie de transiciones a nivel físico, emocional, psicológico, social y mental pasan de primaria a secundaria que conllevan cambios en la manera de procesar y construir conocimientos e interactuar con otros. Los cambios físicos que experimentan los adolescentes van consolidando su identidad e imagen corporal, y generan en ellos más conciencia de su cuerpo y de cómo se ven ante otros. Su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más profundos y complejos. En lo social y emocional, los adolescentes tienden a la formación de grupos heterogéneos, en los cuales puede expresarse y sentirse bien. La IE. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA” es el distrito que conserva sus tradiciones religiosas, folclóricas y gastronómicas. Destacan también en la actividad agropecuaria, comercio, tecnología, manufactura, etc.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la **pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica**. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus **capacidades para la empleabilidad**.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS ECONÓMICA Y SOCIAL” VII CICLO

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando **integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios,**

genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para **crear una alternativa de solución viable** que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. **Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas**, proyecta en función a escenarios las **acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva** resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. **Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio**, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. **Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.**

Durante el año 2024, según las actas y los registros de evaluación se han obtenido los siguientes niveles de logro por grado a nivel de área:

En la presente programación del **VII CICLO**, consideramos al estudiante un agente ~~social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos~~ en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en **una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas** considerando los marcos éticos y culturales. Un proyecto de emprendimiento puede orientarse a lograr un beneficio puramente social, económico, ambiental o la combinación de ellos (valor social, ambiental y el económico). Para lograr los objetivos y metas propuestos en el proyecto de emprendimiento, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñando con excelencia y responsabilidad un rol al interior del equipo. Valoran los aportes y roles que desempeñan sus compañeros, e integran perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, sumadas al diseño e implementación de las alternativas de solución, exigen el despliegue de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales, las que, puestas en juego en una situación concreta y real, permiten a los estudiantes replicarlas luego en un contexto laboral **para afianzar su empleabilidad y estén preparados para el concurso crea y emprende.**

# Competencia: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social.

El área de Educación para el trabajo tiene 4 capacidades



## Crea propuesta de valor

- Idea la Propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- selecciona una por su viabilidad
- Elabora un Plan de Acción y el modelo de negocio

## Aplica habilidades técnicas

- Produce el bien o servicio
- Implementa el servicio de publicidad, promoción o comercialización del producto o servicio.

## Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Se orienta a la evaluación del proceso, resultados, del balance económico y de los impactos sociales y ambientales.

**TRABAJA COOPERATIVAMENTE:** Ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

## Rutas de las etapas del proyecto de emprendimiento 2025



### PREPARACIÓN

Situación problemática  
El reto planteado.  
Equipo emprendedor y roles.  
Nombre de equipo.  
Mantra redactado.  
Emprendedor local que les inspira.  
Link de página de Facebook del equipo.



### CREACIÓN

Fase empatizar, definir, idear, prototipar y valorar del Design thinking  
  
Redactar las hipótesis de los 9 bloques del Lean Canvas .



### PLANIFICACIÓN

Inventario de recursos e insumos  
Actividades a realizar para obtener recursos.  
Pla de acción  
Diagrama de Gantt como implementación del PMV.



### EJECUCIÓN

Diagrama de operaciones de proceso (DOP)  
Diagrama de Flujo.  
Técnica de publicidad y ventas AIDA.  
Logotipo  
Técnica 10/20/30  
Validación del lean Canvas.



### EVALUACIÓN

Aspectos positivos en la gestión del proyecto.  
Actividades para mejorar las ganancias  
Propuesta para innovar el producto o servicio.  
Lecciones aprendida al validar el Lean Canvas.  
Lecciones aprendida en el desarrollo del proyecto.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO									
C O M P E T E N C I A S	CAPACIDADES	ESTANDAR DESAGREGADO	<p>A. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos.</p> <p>B. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente recombina sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos.</p> <p>C. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.</p>									
		DESEMPEÑOS	I BIMESTRE	II BIMESTRE	III BIMESTRE	IV BIMESTRE	PRODUCTO O EVIDENCIA					
			U0: Evaluación Diagnóstica	U1: Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento o metodología del Design Thinking	U2: Creamos nuestra propuesta de valor aplicando DISEÑO GRAFICO. En Corel draw	U3: Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades de promoción con fotoshop.	U4: Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades y recursos de su entorno "Planificar, ejecuta y evalúa el proyecto de emprendimiento de elaboración de logotipos en aplicativo de dibujo vectorial en fotoshop".	U5: Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento con ayuda de adobe ilustrator.	U6: Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de emprendimiento realizando el adobe ilustrato.	U7: Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean Canvas con ayuda de herramientas tecnológicas .	U8: Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera en cuadros de contabilidad mediante Excel.	
Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	Crea propuesta de valor	<p>1 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>2 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>3 Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta</p>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Elaboración de la propuesta de valor Entrevistas Prototipo Lienzo Lean canvas

		de valor y genera acciones para adquirirlos.										
	<b>Aplica habilidades técnicas</b>	1. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. 2. Selecciona procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.		X	X	X	X	X	X	X	X	Plan de acción de su proyecto Anuncios calendarios Rompecabezas Video promocional Fotomontajes Video promocional
	<b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	1. Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. 2. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Conformación de equipo de trabajo Esquema de roles de equipo emprendedor
	<b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</b>	1. Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. 2. Clasifica la información recogida. 3. 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				X				X		Listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>				<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	
S E D E S	Personaliza entornos virtuales.	1. Accede a plataformas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando		X	X							Búsqueda de información del tema planteado

E N V U E L V E E N E N T O R N O S V I R T U A L E S G E N E R A D O S P O R T L A S T		configuraciones de manera autónoma y responsable. 2. Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.										
	Gestiona información del entorno virtual.	1. Aplica diversas funciones de cálculo combinadas para solucionar situaciones diversas cuando sistematiza información en una base de datos y la representa gráficamente.			X							Gráficos estadísticos
	Interactúa en entornos virtuales.	1. Comparta y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa. Ejemplo: participa en una comunidad de programación de historietas.										Participa en foro de emprendimiento
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	1. Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa. Ejemplo: Crea un blog para promocionar y difundir su proyecto de emprendimiento. 2. Publica proyectos escolares utilizando información diversa según pautas de organización y citación combinando materiales digitales de diferentes formatos. Ejemplo: Crea un álbum virtual como galería de arte con imágenes obtenidas de diversas fuentes, o muestra una galería virtual con texto, videos y fotos de culturas diversas. 3. Programa secuencia lógicas estableciendo condiciones de decisión que presenten soluciones acordes con el problema planteado con eficacia.				X	X					Diseña el logotipo de su proyecto de emprendimiento



#### IV.- VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

<b>UNIDAD 1 y 2</b>	Se relaciona con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a su satisfacción personal y familiar al crear su propio emprendimiento económico o social en este caso acerca del diseño gráfico.
<b>UNIDAD 3 y 4</b>	Esta unidad se vincula con el se relaciona con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en Emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.
<b>UNIDAD 5 y 6</b>	Esta unidad se vincula con el área de DESARROLLO PERSONAL al gestionar su proyecto de vida elaborando un plan de negocios como forma de obtener un autoempleo.
<b>UNIDAD 7 y 8</b>	Esta unidad se vincula con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.

## VI. CARTEL DE UNIDADES EMPRENDIMIENTO.

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO	TÉRMINO	N° SEMANAS	NOMBRE DE LA UNIDAD
1° bloque Semana de gestión		03/03/25	14/03/25	02	Actualización de los Instrumentos de Gestión (PEI, PCI, RI y PAT) Planificación curricular (Plan Anual Curricular, Unidades didácticas y sesiones)
I	0 unidad	17/03/25	21/03/25	01	Realizamos la evaluación diagnóstica para identificar necesidades de aprendizajes
	1 unidad	24/03/25	18/04/25	04	Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades de su entorno.
	2 unidad	21/04/25	16/05/25	04	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking.
2° bloque Semana de gestión		19/05/25	23/05/25	01	Jornada de reflexión sobre logros y dificultades de los estudiantes.
II	3 unidad	26/05/25	27/06/25	05	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.
	4 unidad	30/06/25	27/07/25	04	Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de <b>acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.</b>
<i>Primer proyecto terminado para el Concurso Crea y Emprende 2025</i>					
3° bloque Semana de gestión		28/07/25	08/08/25	02	Vacaciones de estudiantes
III	5 unidad	11/08/25	12/09/25	05	Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.
	6 unidad	15/09/25	10/10/25	04	Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de <b>emprendimiento relacionado a artículos navideños.</b>
4° bloque Semana de gestión		13/10/25	17/10/25	01	Jornada de reflexión.
IV	7 unidad	20/10/25	21/11/25	05	Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean canvas.
	8 unidad	24/11/25	19/12/25	04	Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera.
<i>2° proyecto terminado productos o servicios concernientes a la navidad. (Día del logro)</i>					
5° bloque Semana de gestión		22/12/25	31/12/25	02	Comisiones de trabajo año 2026 Actualización de instrumentos de gestión
<b>TOTAL</b>				<b>36</b>	<b>Semanas efectivas de clases.</b>

## VII.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos se reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además, permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.
- **Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, trimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

## VII.- RECURSOS Y MATERIALES

Para los estudiante y docente:

### BIBLIOGRAFÍA

- o Hagamos Clic, Félix Murillo.
- o Paso a Paso, CIBERTEC
- o Manual de emprendimiento Design Thinking y Lean Canvas.
- o [www.aulaclic.es](http://www.aulaclic.es)
- o Módulos IPAE – Sysa (Emprendimiento)
- o Sesiones de Aprendo en casa

### MATERIALES DIDÁCTICOS

- o Láminas gráficas de entorno de software
- o Separatas de IPAE
- o Recurso audiovisual - videos
- o Separatas gráficas del módulo a trabajar.
- o Computadoras personales.
- o Internet - Multimedia

Prof. Karen Luz Mamani Villafuerte  
DOCENTE DEL ÁREA

Prof. Alejandro Huacho  
COORDINADOR DE LA IE.

Prof. Ángel W. Mamani Cuevas  
DIRECTOR DE LA IE.

## PLANIFICACIÓN ANUAL DEL AREA CURRICULAR DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO – EMPRENDIMIENTO 2025

### I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	CONDESUYOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA”
DIRECTOR	Mg. Walter Ángel Mamani Cuevas
PROFESOR(A)	Karen Luz Mamani Villafuerte
GRADO	Quinto A-B
ÁREA	Educación Para el trabajo
CICLO	VII
HORAS SEMANALES	2 horas

### II. DESCRIPCIÓN:

Los estudiantes de este ciclo experimentan una serie de transiciones a nivel físico, emocional, psicológico, social y mental pasan de primaria a secundaria que conllevan cambios en la manera de procesar y construir conocimientos e interactuar con otros. Los cambios físicos que experimentan los adolescentes van consolidando su identidad e imagen corporal, y generan en ellos más conciencia de su cuerpo y de cómo se ven ante otros. Su pensamiento es más abstracto en relación con la etapa anterior, lo que significa que está en condiciones de desarrollar aprendizajes más profundos y complejos. En lo social y emocional, los adolescentes tienden a la formación de grupos heterogéneos, en los cuales puede expresarse y sentirse bien. La IE. 41511 “LIBERTADORES DE AMÉRICA” es el distrito que conserva sus tradiciones religiosas, folclóricas y gastronómicas. Destacan también en la actividad agropecuaria, comercio, tecnología, manufactura, etc.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde a un enfoque que recoge los principios teóricos de la **pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la educación para el empleo y la vida práctica**. Estos marcos consideran al estudiante un agente social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus **capacidades para la empleabilidad**.

### ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTOS ECONÓMICA Y SOCIAL” VII CICLO

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando **integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios,**

genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para **crear una alternativa de solución viable** que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos. **Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas**, proyecta en función a escenarios las **acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente re combinado sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva** resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos. **Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio**, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. **Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.**

Durante el año 2024, según las actas y los registros de evaluación se han obtenido los siguientes niveles de logro por grado a nivel de área:

En la presente programación del **VII CICLO**, consideramos al estudiante un agente ~~social y económico activo que es capaz de crear y gestionar impactos positivos~~ en su entorno diseñando y llevando a la acción una iniciativa colectiva a través de un proyecto de emprendimiento. En este pone en práctica sus capacidades para la empleabilidad.

Los proyectos de emprendimiento comprenden la implementación de alternativas de solución pertinentes y con alto potencial de transformación, las que son plasmadas en **una propuesta de valor de un bien o servicio diseñado para resolver una necesidad no satisfecha o problema económico, ambiental o social que afecta a un grupo de personas** considerando los marcos éticos y culturales. Un proyecto de emprendimiento puede orientarse a lograr un beneficio puramente social, económico, ambiental o la combinación de ellos (valor social, ambiental y el económico). Para lograr los objetivos y metas propuestos en el proyecto de emprendimiento, los estudiantes trabajan cooperativamente, desempeñando con excelencia y responsabilidad un rol al interior del equipo. Valoran los aportes y roles que desempeñan sus compañeros, e integran perfiles y habilidades de los miembros del equipo. Estas interacciones, sumadas al diseño e implementación de las alternativas de solución, exigen el despliegue de habilidades técnicas y habilidades blandas o socioemocionales, las que, puestas en juego en una situación concreta y real, permiten a los estudiantes replicarlas luego en un contexto laboral **para afianzar su empleabilidad y estén preparados para el concurso crea y emprende.**

# Competencia: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social.

El área de Educación para el trabajo tiene 4 capacidades



## Crea propuesta de valor

- Idea la Propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- selecciona una por su viabilidad
- Elabora un Plan de Acción y el modelo de negocio

## Aplica habilidades técnicas

- Produce el bien o servicio
- Implementa el servicio de publicidad, promoción o comercialización del producto o servicio.

## Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Se orienta a la evaluación del proceso, resultados, del balance económico y de los impactos sociales y ambientales.

**TRABAJA COOPERATIVAMENTE:** Ética, iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

## Rutas de las etapas del proyecto de emprendimiento 2025



### PREPARACIÓN

Situación problemática  
El reto planteado.  
Equipo emprendedor y roles.  
Nombre de equipo.  
Mantra redactado.  
Emprendedor local que les inspira.  
Link de página de Facebook del equipo.



### CREACIÓN

Fase empatizar, definir, idear, prototipar y valorar del Design thinking  
  
Redactar las hipótesis de los 9 bloques del Lean Canvas .



### PLANIFICACIÓN

Inventario de recursos e insumos  
Actividades a realizar para obtener recursos.  
Pla de acción  
Diagrama de Gantt como implementación del PMV.



### EJECUCIÓN

Diagrama de operaciones de proceso (DOP)  
Diagrama de Flujo.  
Técnica de publicidad y ventas AIDA.  
Logotipo  
Técnica 10/20/30  
Validación del lean Canvas.



### EVALUACIÓN

Aspectos positivos en la gestión del proyecto.  
Actividades para mejorar las ganancia  
Propuesta para innovar el producto o servicio.  
Lecciones aprendida al validar el Lean Canva.  
Lecciones aprendida en el desarrollo del proyecto.

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE			ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO									
C O M P E T E N C I A S	CAPACIDADES	ESTANDAR DESAGREGADO	<p>A. Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando integra activamente información sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios, genera explicaciones y define patrones sobre sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable que considera aspectos éticos y culturales y redefine sus ideas para generar resultados sociales y ambientales positivos.</p> <p>B. Implementa sus ideas combinando habilidades técnicas, proyecta en función a escenarios las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente recombina sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, coordina actividades y colabora a la iniciativa y perseverancia colectiva resolviendo los conflictos a través de métodos constructivos.</p> <p>C. Evalúa los procesos y resultados parciales, analizando el equilibrio entre inversión y beneficio, la satisfacción de usuarios, y los beneficios sociales y ambientales generados. Incorpora mejoras en el proyecto para aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.</p>									
		DESEMPEÑOS	<b>I BIMESTRE</b> <b>U0:</b> Evaluación Diagnóstica	<b>U1:</b> Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento o metodología del Design Thinking	<b>U2:</b> Creamos nuestra propuesta de valor aplicando DISEÑO en adobe ilustrator	<b>U3:</b> Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología a del Lean Canvas y planifica actividades de promoción con filmora u otro	<b>U4:</b> Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de acuerdo con las necesidades y recursos de su entorno "Planificar, ejecuta y evalúa el proyecto de emprendimiento o con edición de videos con Filmora".	<b>U5:</b> Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento con ayuda del lenguaje de programación .	<b>U6:</b> Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de emprendimiento realizando diseño de Páginas web con HTML.	<b>U7:</b> Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean Canvas con ayuda del lenguaje de programación .	<b>U8:</b> Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera en cuadros de contabilidad mediante Excel.	PRODUCTO O EVIDENCIA
Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social	Crea propuesta de valor	1 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. 2 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. 3 Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Elaboración de la propuesta de valor Entrevistas Prototipo Lienzo Lean canvas

		de valor y genera acciones para adquirirlos.										
	<b>Aplica habilidades técnicas</b>	1. Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor considerando alternativas de solución ante contingencias o situaciones imprevistas. 2. Selecciona procesos de producción de un bien o servicio, y emplea habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo.		X	X	X	X	X	X	X	X	Plan de acción de su proyecto Anuncios calendarios Rompecabezas Video promocional Fotomontajes Video promocional
	<b>Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas</b>	1. Planifica las actividades de su equipo en un clima de diálogo y respeto hacia las ideas y opiniones de los demás. 2. Asume con responsabilidad su rol y colabora con las tareas de sus compañeros compartiendo información, estrategias y recursos para el logro del objetivo común.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Conformación de equipo de trabajo Esquema de roles de equipo emprendedor
	<b>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento</b>	1. Elabora instrumentos de recojo de información para evaluar el proceso y el resultado del proyecto. 2. Clasifica la información recogida. 3. 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				X				X		Listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>				<b>U1</b>	<b>U2</b>	<b>U3</b>	<b>U4</b>	<b>U5</b>	<b>U6</b>	<b>U7</b>	<b>U8</b>	
<b>S E D E S</b>	Personaliza entornos virtuales.	1. Accede a plataformas virtuales para desarrollar aprendizajes de diversas áreas curriculares seleccionando opciones, herramientas y aplicaciones, y realizando		X	X							Búsqueda de información del tema planteado

E N V U E L V E E N E N T O R N O S V I R T U A L E S G E N E R A D O S P O R T A S T		configuraciones de manera autónoma y responsable. 2. Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico.									
	Gestiona información del entorno virtual.	1. Aplica diversas funciones de cálculo combinadas para solucionar situaciones diversas cuando sistematiza información en una base de datos y la representa gráficamente.			X						Gráficos estadísticos
	Interactúa en entornos virtuales.	1. Comparta y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con las áreas curriculares cuando plantea soluciones y propuestas creativas en las comunidades virtuales en las que participa. Ejemplo: participa en una comunidad de programación de historietas.									Participa en foro de emprendimiento
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	1. Documenta proyectos escolares cuando combina animaciones, videos y material interactivo en distintos formatos con creatividad e iniciativa. Ejemplo: Crea un blog para promocionar y difundir su proyecto de emprendimiento. 2. Publica proyectos escolares utilizando información diversa según pautas de organización y citación combinando materiales digitales de diferentes formatos. Ejemplo: Crea un álbum virtual como galería de arte con imágenes obtenidas de diversas fuentes, o muestra una galería virtual con texto, videos y fotos de culturas diversas. 3. Programa secuencia lógicas estableciendo condiciones de decisión que presenten soluciones acordes con el problema planteado con eficacia.				X	X				Diseña el logotipo de su proyecto de emprendimiento



#### IV.- VÍNCULO CON OTRAS ÁREAS CURRICULARES

<b>UNIDAD 1 y 2</b>	Se relaciona con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a su satisfacción personal y familiar al crear su propio emprendimiento económico o social en este caso acerca del diseño gráfico.
<b>UNIDAD 3 y 4</b>	Esta unidad se vincula con el se relaciona con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en Emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.
<b>UNIDAD 5 y 6</b>	Esta unidad se vincula con el área de DESARROLLO PERSONAL al gestionar su proyecto de vida elaborando un plan de negocios como forma de obtener un autoempleo.
<b>UNIDAD 7 y 8</b>	Esta unidad se vincula con el área de ARTE, pues creatividad, colores, líneas imágenes y en emprendimiento con el área de DESARROLLO PERSONAL y CYT en lo relacionado a plan de acción, diagrama de operaciones de procesos y evaluación al crear su propio emprendimiento.

## VI. CARTEL DE UNIDADES EMPRENDIMIENTO.

BIMESTRE	UNIDAD	INICIO	TÉRMINO	N° SEMANAS	NOMBRE DE LA UNIDAD
1° bloque Semana de gestión		03/03/25	14/03/25	02	Actualización de los Instrumentos de Gestión (PEI, PCI, RI y PAT) Planificación curricular (Plan Anual Curricular, Unidades didácticas y sesiones)
I	0 unidad	17/03/25	21/03/25	01	Realizamos la evaluación diagnóstica para identificar necesidades de aprendizajes
	1 unidad	24/03/25	18/04/25	04	Preparamos a nuestro equipo emprendedor para iniciar nuestro primer proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades de su entorno.
	2 unidad	21/04/25	16/05/25	04	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Design Thinking.
2° bloque Semana de gestión		19/05/25	23/05/25	01	Jornada de reflexión sobre logros y dificultades de los estudiantes.
II	3 unidad	26/05/25	27/06/25	05	Creamos nuestra propuesta de valor aplicando la metodología del Lean Canvas y planifica actividades.
	4 unidad	30/06/25	27/07/25	04	Ejecuta y evalúa el primer proyecto de emprendimiento de <b>acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.</b>
<i>Primer proyecto terminado para el Concurso Crea y Emprende 2025</i>					
3° bloque Semana de gestión		28/07/25	08/08/25	02	Vacaciones de estudiantes
III	5 unidad	11/08/25	12/09/25	05	Generamos sentido y aplicamos el Design Thinking a nuestro 2 proyecto de emprendimiento de acuerdo a las necesidades y recursos de su entorno.
	6 unidad	15/09/25	10/10/25	04	Redactamos el Lean canvas y publicidad con técnica AIDA de proceso de nuestro 2 proyecto de <b>emprendimiento relacionado a artículos navideños.</b>
4° bloque Semana de gestión		13/10/25	17/10/25	01	Jornada de reflexión.
IV	7 unidad	20/10/25	21/11/25	05	Validamos las hipótesis de los bloques del Lienzo Lean canvas.
	8 unidad	24/11/25	19/12/25	04	Conocemos técnicas 4P, de comunicación en nuestro proyecto y educación financiera.
<i>2° proyecto terminado productos o servicios concernientes a la navidad. (Día del logro)</i>					
5° bloque Semana de gestión		22/12/25	31/12/25	02	Comisiones de trabajo año 2026 Actualización de instrumentos de gestión
<b>TOTAL</b>				<b>36</b>	<b>Semanas efectivas de clases.</b>

## VII.- ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

Durante el desarrollo de las unidades y sesiones se realizará los siguientes tipos de evaluación:

- **Evaluación diagnóstica:** Se toma al inicio del año escolar, según los resultados obtenidos se reajustará su planificación e identificará a aquellos estudiantes que requieren reforzamiento o nivelación.
- **Evaluación formativa:** Es permanente y permite tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Además, permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.
- **Evaluación sumativa:** Permitirá identificar los logros de aprendizaje de los estudiantes. Se da al finalizar un periodo de tiempo (unidad, trimestre, anual) y permite comunicar a los padres de familia sobre los progresos y dificultades de los estudiantes.

## VII.- RECURSOS Y MATERIALES

Para los estudiante y docente:

### BIBLIOGRAFÍA

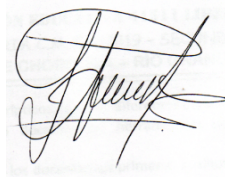
- o Hagamos Clic, Félix Murillo.
- o Paso a Paso, CIBERTEC
- o Manual de emprendimiento Design Thinking y Lean Canvas.
- o [www.aulaclic.es](http://www.aulaclic.es)
- o Módulos IPAE – Sysa (Emprendimiento)
- o Sesiones de Aprendo en casa

### MATERIALES DIDÁCTICOS

- o Láminas gráficas de entorno de software
- o Separatas de IPAE
- o Recurso audiovisual - videos
- o Separatas gráficas del módulo a trabajar.
- o Computadoras personales.
- o Internet - Multimedia



Prof. Karen Luz Mamani Villafuerte  
DOCENTE DEL ÁREA



Prof. Alejandro Huacho  
COORDINADOR DE LA IE.



Prof. Ángel W. Mamani Cuevas  
DIRECTOR DE LA IE.