



PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 02

I. TÍTULO: *Creamos Diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración*

II. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA		“EDELMIRA DEL PANDO”			
ÁREA	Educación para el Trabajo			CICLO	VII
HORAS	3 horas pedagógicas	GRADO	2do	SECCIÓN	J
DURACIÓN	9 semanas	FECHA DE INICIO	25 de mayo	FECHA DE TÉRMINO	24 de julio
DOCENTE		Sandoval de la Cruz Miguel Ángel			

III. PRESENTACION DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE

El proyecto de aprendizaje 2 constituye el punto de partida del proceso formativo anual y tiene como propósito que los estudiantes inicien la construcción de un proyecto de emprendimiento, a partir de la identificación de una situación problemática de su ciudad y la generación de alternativas de solución mediante la metodología del Design Thinking.

En esta unidad, el trabajo pedagógico se articula en torno a un Texto para estudiantes en formato dialogado, cuyo capítulo 2 orienta el desarrollo de las actividades. Este texto no se aborda como contenido para ser leído o memorizado, sino como un recurso que moviliza la acción de los equipos, planteando situaciones, preguntas y desafíos que impulsan a los estudiantes a tomar decisiones sobre su propio proyecto.

A partir de este enfoque, los estudiantes, organizados en equipos, definen sus intereses, construyen su identidad como equipo, distribuyen roles y seleccionan una problemática inicial, la cual será explorada y validada progresivamente. El texto acompaña este proceso proponiendo momentos clave como la formulación del reto, la aplicación de entrevistas y la generación de ideas, sin convertirse en un fin en sí mismo.

Durante el desarrollo de la unidad, se aplica la [metodología del Design Thinking de manera práctica, transitando por las fases de, idear, prototipar, evaluar y el modelo de negocios Lean Canvas y el manejo de los programas de Corel Draw y la Inteligencia artificial, en función del proyecto que cada equipo construye teniendo como base el proyecto de toma todos y tazas sublimadas](#). En este proceso, se promueve el desarrollo de habilidades blandas como la confianza en sí mismo, el trabajo cooperativo y la capacidad de reflexionar sobre el propio aprendizaje.

De esta manera, la unidad no se organiza en torno a temas, sino en función del avance del proyecto, donde cada sesión responde a una necesidad real del equipo. El texto cumple su función en la medida en que se integra a este proceso, orientando y dando sentido a las acciones de los estudiantes.



Este proyecto de aprendizaje, los estudiantes no estudian el emprendimiento: lo comienzan a vivir, construyendo una propuesta inicial a partir de problemas reales de su entorno, con el texto como guía que orienta, pero es el proyecto el que da sentido a todo el proceso.

IV. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

"Raíces de Identidad: Ciudadanas con orgullo y visión intercultural"

En un contexto cada vez más globalizado, se observa en la I.E. Edelmira del Pando que algunas estudiantes muestran poco interés o conocimiento sobre las tradiciones, costumbres y manifestaciones culturales de su comunidad, lo que genera una desconexión con su identidad local, regional y nacional. Esta situación plantea la necesidad de fortalecer el sentido de pertenencia y la valoración de la diversidad cultural como parte fundamental de la formación ciudadana.

Esta situación representa una oportunidad para que las estudiantes identifiquen necesidades y oportunidades de emprendimiento vinculadas con la valoración y difusión de la identidad cultural de su comunidad. A través de la investigación del entorno y el diálogo con actores locales, analizarán cómo los conocimientos tradicionales y las manifestaciones culturales pueden convertirse en propuestas de valor mediante el diseño de productos, servicios o experiencias culturales innovadoras que contribuyan a preservar y fortalecer la identidad cultural, surgen las siguientes interrogantes: ¿Qué manifestaciones culturales de nuestra comunidad pueden ser revaloradas y difundidas a través de iniciativas emprendedoras? ¿Cómo podemos organizar y gestionar un proyecto de emprendimiento que contribuya a difundir nuestras tradiciones y generar impacto en la comunidad educativa?

Reto: ¿Cómo podemos diseñar y promover un producto o servicio innovador que revalore las tradiciones y manifestaciones culturales de nuestra comunidad, fortaleciendo la identidad cultural y la interculturalidad en nuestra institución educativa?

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ESTANDAR	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
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 considere 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 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. 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	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	• Crea propuestas de valor	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 a través del proyecto creación de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración Formula alternativas de propuesta de valor creativas representándolas a través de prototipos para su validación con posibles usuarios a través del desing thinking etapa idear y prototipar. Incorpora sugerencias de mejora y selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social, y de su resultado económico. Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes en el modelo de negocio lean canvas. a través del proyecto creación de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EDELMIRA DEL PANDO”
UGEL 06 – VITARTE
“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”



aumentar la calidad del producto o servicio y la eficiencia de procesos.		• Aplica habilidades técnicas • Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas • Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Emplea habilidades técnicas desde Corel Draw para producir un bien y brindar servicios de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad. Propone acciones que realizará el grupo explicando cómo integra los distintos puntos de vista y definiendo los roles asociados a sus propuestas, promoviendo la perseverancia por lograr el objetivo común de diseñar logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración y cumple con responsabilidad las tareas asignadas. Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas, así como para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras a proyecto.
--	--	--	---

Enfoque Inclusivo o atención a la diversidad.	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.	• Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia. • Ni docentes ni estudiantes estigmatizan a nadie. • Las familias reciben información continua sobre los esfuerzos, méritos, avances y logros de sus hijos entendiendo sus dificultades como parte de su desarrollo y aprendizaje.
	Equidad en las enseñanzas	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y las oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.	• Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas de los estudiantes, las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad.
	Confianza en la persona	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de superación y crecimiento por sobre cualquier circunstancia.	• Los docentes demuestran altas expectativas sobre todos los estudiantes, incluyendo aquellos que tienen estilos diversos y ritmos de aprendizaje diferentes o viven en contextos difíciles. • Los docentes convocan a las familias principalmente a reforzar la autonomía, la autoconfianza y la autoestima de sus hijos, antes que a cuestionarlos o sancionarlos. • Los estudiantes protegen y fortalecen en toda circunstancia su autonomía, autoconfianza y autoestima.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	ESTANDAR	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION	ACTIVIDADES
-------------------------	----------	-------------	------------	-------------------------	-------------



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EDELMIRA DEL PANDO”
UGEL 06 – VITARTE
“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”



Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic con responsabilidad y ética.	➤ Establece búsquedas utilizando la Inteligencia Artificial de manera responsable.	• Personaliza entornos virtuales. • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales. • Crea objetos virtuales en diversos formatos	• Navega en entornos virtuales recomendados de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable. • Clasifica información de diversas fuentes y entornos teniendo en cuenta la pertinencia del contenido y reconociendo los softwares. De las historias de peruanos exitosos • Participa en redes sociales del equipo para compartir ideas sobre temas de diseño y emprendimiento. • Elabora proyectos escolares utilizando documentos y presentaciones digitales. de	Reconoce el uso la importancia de la Inteligencia Artificial de manera responsable	Ingresa a Gemini y crea un prompt para optimizar y mejorar su diseño de corel draw
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	➤ Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	• Define metas de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	• Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva. • Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo a sus posibilidades. aplicando las 5 R del reciclaje Explica las acciones realizadas y los recursos movilizados en función de su pertinencia al logro de las metas de aprendizaje. Para el reciclaje	Aplica las técnicas de estudio en sus actividades de aprendizaje	Técnica de estudios

V. PRODUCTO:

PRODUCCIÓN DE SUBLIMACIÓN DE TOMA TODO Y TAZAS



VI. SECUENCIA DE ACTIVIDADES O SESIONES:

Nº / Nombre de Sesión	Propósito de la Sesión	Etapas del Proyecto	Evidencia de Aprendizaje	Competencia / Capacidad	Desempeños Precisos	Criterios de Evaluación	Inst. / Tiempo
Sesión 1: "Lluvia de ideas con identidad cultural"	Generar alternativas de solución creativas que revaloran las manifestaciones culturales de la comunidad mediante técnicas de ideación en equipo.	CREACIÓN (Design Thinking: Fase Idear)	Organizador visual con la idea-solución seleccionada y la propuesta de valor justificada.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Crea propuestas de valor.	Formula alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos, aplicando metodologías de diseño para idear (Lluvia de ideas, Scamper, la flor de Loto, PNI).	- Propone ideas de negocio que revaloran manifestaciones culturales. - Selecciona de manera colaborativa la idea solución más viable usando criterios selectivos.	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 2: "Entorno de trabajo y formas básicas en Corel Draw"	Reconocer el espacio de trabajo de Corel Draw y emplear herramientas de dibujo básico para iniciar la estructuración geométrica del logotipo.	EJECUCIÓN (Habilidades Técnicas)	Primer diseño digital en formato .CDR conteniendo una estructura iconográfica con formas básicas combinadas.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Aplica habilidades técnicas.	Emplea habilidades técnicas desde Corel Draw para producir un bien y brindar servicios de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad.	- Identifica y opera las herramientas fundamentales de la interfaz de Corel Draw. - Crea y transforma formas geométricas básicas guardando orden y seguridad.	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 3: "Dominando las curvas: Herramienta Pluma y Formas"	Emplear la herramienta Pluma y edición de nodos en Corel Draw para vectorizar elementos gráficos complejos basados en iconografía y tradiciones locales.	EJECUCIÓN (Habilidades Técnicas)	Archivo vectorial con el trazado limpio y digitalizado de un símbolo tradicional de su comunidad.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Aplica habilidades técnicas.	Selecciona procesos de producción... y emplea habilidades técnicas pertinentes... siendo responsable con el ambiente y usando sosteniblemente los recursos.	- Utiliza la herramienta pluma para realizar calcos vectoriales precisos. - Modifica trayectos y nodos para refinar la estética de los elementos gráficos del patrimonio cultural.	Lista de cotejo 3 horas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EDELMIIRA DEL PANDO”
UGEL 06 – VITARTE
“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”



Sesión 4: "Prototipando nuestra propuesta de valor a mano alzada"	Representar la estructura e integración del logotipo (símbolo y texto) para tazas y tomatodos mediante bocetos físicos antes de su acabado digital.	CREACIÓN (Design Thinking: Fase Prototipar)	Boceto detallado a mano alzada (Prototipo para el lienzo) que delimita el espacio de sublimación.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Crea propuestas de valor.	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos (bocetos) considerando estrategias de solución frente a imprevistos.	- Elabora un boceto inicial integrando composición, marca y significado cultural. - Diseña el prototipo adaptando las dimensiones al producto final (tazas/tomatodos).	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 5: "Tipografía con carácter e introducción al color en sublimación"	Seleccionar y aplicar fuentes tipográficas legibles y paletas cromáticas bajo el modelo CMYK orientadas a la impresión por sublimación.	EJECUCIÓN (Habilidades Técnicas)	Diseño del logotipo en Corel Draw con tipografía personalizada y aplicación técnica del color armónico.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Aplica habilidades técnicas.	Emplea habilidades técnicas desde Corel Draw para producir un bien y brindar servicios de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad.	- Selecciona fuentes tipográficas que refuercen el mensaje de identidad cultural. - Aplica combinaciones de color aptas para transferencia por calor (sublimación).	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 6: "Composición avanzada de la plantilla mediante PowerClip"	Integrar el logotipo, fondos decorativos y textos en la plantilla final de diseño técnico respetando las áreas de impresión mediante herramientas de contenedor.	EJECUCIÓN (Habilidades Técnicas)	Plantilla digital final optimizada para impresión (dimensiones exactas de 20x9 cm para taza o equivalentes).	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Aplica habilidades técnicas.	Emplea habilidades técnicas desde Corel Draw para producir un bien y brindar servicios de diseños de logotipos para Toma todos y tazas sublimadas en corel Draw, para valorar nuestra diversidad cultural desarrollando conductas de respeto e integración, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad.	- Organiza los elementos visuales de forma equilibrada en la plantilla de producción. - Aplica la función PowerClip u objetos contenedores con precisión digital sin deformar el vector.	Lista de cotejo 3 horas



INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EDELMIRA DEL PANDO”
UGEL 06 – VITARTE
“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”



Sesión 7: "Evaluación y testeo del diseño con la Malla Receptora"	Validar el diseño final del logotipo con usuarios o compañeras de aula para recolectar retroalimentación constructiva e incorporar mejoras funcionales.	EVALUACIÓN (Design Thinking: Fase Evaluar)	Matriz de la Malla Receptora de Información completada con aportes de los usuarios y plan de acción de mejora.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Diseña alternativas de propuesta de valor... y las valida con posibles usuarios de su entorno incorporando sugerencias de mejora aplicando la malla receptora.	- Recoge opiniones de los usuarios usando de manera estructurada la malla receptora. - Clasifica las críticas constructivas, dudas y nuevas ideas para elevar la calidad del diseño.	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 8: "Estructuración del Modelo de Negocio Lean Canvas"	Formular y validar los 9 bloques del lienzo Lean Canvas del proyecto, asegurando la coherencia entre el problema y los canales de distribución.	PLANIFICACIÓN (Modelo de Negocio)	Lienzo Lean Canvas estructurado en equipo y expuesto de forma sintética.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Trabaja cooperativamente para lograr objetivos.	Determina los recursos que se requiere... desde el desarrollo de su modelo de negocio Lean Canvas, definiendo con coherencia sus 9 bloques (desde segmento hasta ventaja competitiva).	- Define con claridad el segmento de clientes y la propuesta de valor única. - Demuestra coherencia lógica en la vinculación de los 9 bloques del modelo de negocio.	Lista de cotejo 3 horas
Sesión 9: "Acabado de arte final, exportación y sustentación del proyecto"	Aplicar las mejoras obtenidas en la evaluación, preparar el archivo en modo espejo y sustentar públicamente el portafolio grupal de emprendimiento.	EVALUACIÓN y CIERRE (Mejora y Sustentación)	Archivo final .PDF / .CDR listo en modo espejo y exposición final del proyecto de sublimación.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. - Evalúa los resultados del proyecto. - Trabaja cooperativamente.	Elabora instrumentos... incorporando mejoras para aumentar la calidad del producto final y la eficiencia de los procesos, exponiendo y sustentando su producto final.	- Prepara los archivos digitales con las configuraciones técnicas requeridas para impresión técnica (espejo). - Expone con claridad y argumentos la viabilidad de su proyecto y el impacto cultural alcanzado.	Lista de cotejo 3 horas

VII. MATERIALES A UTILIZAR EN LA UNIDAD

PARA EL DOCENTE	• CNEB, Guías, fichas, computadoras, Páginas de internet.
PARA LA ESTUDIANTE	• Folletos, separatas, fichas, láminas, equipo de multimedia, etc. • Plumones, cartulinas, papelógrafos, cinta masking tape, pizarra, tizas, etc. • computadora, software, videos, multimedia. Libro del emprendimiento del MINEDU, portafolio Crea y emprende.



VIII. EVALUACIÓN

Evaluación formativa

- Es permanente y permite al docente tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza, mediante la retroalimentación
- Permite al estudiante autorregular sus desempeños
 - * La observación sistemática con guías de observación.
 - * La observación de desempeño de los estudiantes a través de lista de cotejo
 - * Autoevaluación y coevaluación para potenciar las habilidades sociales como el trabajo en equipo, participación activa, etc.

Vitarte, 25 de Mayo de 2026

.....
Miguel Ángel Sandoval de la cruz
DNI: 40919317

.....