

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 2 **DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO**

"Creamos soluciones emprendedoras innovadoras, aplicando Design Thinking para mejorar la economía familiar"

I. DATOS INFORMATIVOS :

- | | | |
|-----------------------------|---|--|
| 1.1. UGEL | : | San Marcos |
| 1.2. I.E | : | Alberto Bueno Tirado |
| 1.3. ÁREA | : | Educación para el Trabajo. |
| 1.4. CICLO | : | VII. |
| 1.5. GRADO | : | |
| 1.6. SECCIONES | : | |
| 1.7. HORAS SEMANALES | : | 2 |
| 1.8. N° DE SESIONES | : | 5 |
| 1.9. DURACIÓN | : | Inicio: 25-05-2026 Termino: 24-07-2026 |
| 1.10. DOCENTE | : | Iris Marisol Sánchez Lezma |

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la provincia de San Marcos, muchas familias enfrentan dificultades económicas debido al incremento de gastos y la limitada generación de ingresos. Esta situación preocupa a los estudiantes de la I.E. Alberto Bueno Tirado, quienes desean contribuir económicamente en sus hogares, pero aún no identifican con claridad qué alternativas podrían desarrollar para emprender de manera organizada e innovadora.

Frente a esta realidad, los estudiantes trabajarán colaborativamente aplicando la metodología Design Thinking, asumiendo roles específicos dentro de sus equipos (líder, investigador, creador, diseñador y evaluador), con la finalidad de comprender las necesidades de su entorno, plantear soluciones creativas y desarrollar propuestas de emprendimiento viables que respondan a problemas reales de su comunidad.

! Problema / necesidad

Los estudiantes desean aportar a la economía familiar; sin embargo, presentan dificultades para identificar necesidades reales del entorno y transformar esas necesidades en ideas innovadoras de emprendimiento.

Frente a esta realidad, se plantea el siguiente reto:

Reto o desafío

¿Cómo podríamos crear propuestas emprendedoras innovadoras y viables que ayuden a mejorar la economía familiar y comunitaria utilizando la metodología Design Thinking?

Producto de la unidad

Prototipo validado con clientes.

El producto incluirá:

- Mapa de empatía
- Definición del problema emprendedor
- Lluvia de ideas innovadoras
- Prototipo inicial del producto o servicio
- Presentación y evaluación de la propuesta emprendedora

III. PROPÓSITO FORMATIVO:

Que los estudiantes desarrollen la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, aplicando las fases de la metodología Design Thinking para identificar necesidades del entorno, generar ideas innovadoras y construir prototipos de emprendimiento viables que contribuyan a mejorar la economía familiar y comunitaria mediante el trabajo colaborativo y la toma de decisiones responsables.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE – MATRIZ DE EVALUACIÓN

ESTANDAR DE LA COMPETENCIA - CICLO VII

NIVEL 2

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.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencias	Criterios de evaluación	Instrumento de valoración	Campo temático	Relación con el reto financiero
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Recoge información sobre las necesidades y problemas del usuario o entorno utilizando técnicas de observación y entrevista.	Mapa de empatía y fichas de entrevista.	- Identifica necesidades reales del entorno. - Recoge información relevante mediante preguntas. - Participa activamente en el trabajo colaborativo.	Lista de cotejo	Empatizar	Identifica oportunidades para generar ingresos
	Crea propuestas de valor	Analiza información del entorno y define problemas u oportunidades de emprendimiento de manera clara y pertinente.	Definición del problema y reto emprendedor.	- Organiza la información recogida. - Formula correctamente el problema. - Relaciona el problema con necesidades económicas reales.	Rúbrica analítica	Definir	Analiza problemas económicos familiares
	Crea propuestas de valor	Genera alternativas de solución creativas e innovadoras considerando las necesidades del usuario y los recursos disponibles.	Lluvia de ideas y propuesta inicial	- Propone ideas creativas. - Relaciona la propuesta con el problema identificado. - Participa activamente aportando soluciones.	Rúbrica	Idear	Propone alternativas de generación de ingresos

	Aplica habilidades técnicas	Diseña representaciones o prototipos de productos o servicios utilizando recursos y herramientas pertinentes.	Prototipo físico o digital	- Elabora un prototipo coherente con la propuesta. - Utiliza materiales adecuadamente. - Representa visualmente su idea de solución.	Rúbrica analítica	Prototipar	Diseña soluciones económicas viables
	Evalúa los resultados del proyecto	Evalúa la funcionalidad y pertinencia de la propuesta considerando criterios de mejora y viabilidad.	Presentación y evaluación final del prototipo.	- Identifica fortalezas y debilidades. - Propone mejoras al prototipo. - Sustenta la viabilidad de la propuesta.	Lista de cotejo	Evaluar	Mejora propuestas para mayor viabilidad económica

3.1. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Competencia transversal	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Relación con sesiones/campos temáticos
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Organiza sus actividades y responsabilidades dentro del equipo	Cumple responsablemente las tareas asignadas en cada fase	Todas las sesiones y fases Design Thinking
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Monitorea y ajusta su desempeño	Evalúa su participación y mejora su trabajo	Reflexiona y propone mejoras durante el proyecto	Evaluación del prototipo
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual	Busca información e inspiración para las propuestas	Selecciona información pertinente y confiable	Empatizar e Idear
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Diseña materiales digitales para presentar el prototipo	Presenta prototipos digitales organizados y creativos	Prototipar y Evaluar

3.2. ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque transversal	Valores	Actitudes que supone	Se demuestra cuando
Orientación al bien común	Responsabilidad y solidaridad	Disposición para contribuir al bienestar colectivo	Los estudiantes crean soluciones que buscan mejorar la economía familiar y comunitaria
Búsqueda de la excelencia	Superación personal y perseverancia	Disposición a mejorar continuamente	Los estudiantes ajustan y perfeccionan sus ideas y prototipos

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE:

Sesión (título en 1.º persona plural)	Propósito	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterios de evaluación observables	Instrumento de evaluación	Evidencia	Campo temático	Materiales o recursos
Sesión 1: “Comprendemos las necesidades de nuestro entorno mediante la empatía”	Que los estudiantes identifiquen necesidades y problemas reales de su entorno familiar y comunitario aplicando la fase Empatizar del Design Thinking.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Recoge información sobre las necesidades y problemas del usuario o entorno utilizando técnicas de observación y entrevista.	- Identifica necesidades reales del entorno. - Recoge información relevante mediante preguntas. - Participa activamente en el trabajo colaborativo.	Lista de cotejo	Mapa de empatía y ficha de entrevistas	Empatizar	Fichas de entrevista, papelotes, plumones, post-it

Sesión 2: “Definimos el problema emprendedor que queremos resolver”	Que los estudiantes analicen la información recogida y formulen claramente el problema emprendedor que desean solucionar.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Analiza información del entorno y define problemas u oportunidades de emprendimiento de manera clara y pertinente.	- Organiza la información recogida en la entrevista. - Formula correctamente el problema, utilizando técnicas. - Relaciona el problema con necesidades económicas reales.	Rúbrica analítica	1. Técnica saturar y agrupar. 2. Árbol de problemas 3. Problema emprendedor definido	Definir	Papelotes, organizadores gráficos, fichas de análisis
Sesión 3: “Generamos ideas innovadoras para solucionar el problema”	Que los estudiantes propongan ideas creativas y viables de solución aplicando la fase Idear del Design Thinking.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Crea propuestas de valor	Genera alternativas de solución creativas e innovadoras considerando las necesidades del usuario y los recursos disponibles.	- Propone ideas creativas. - Relaciona la propuesta con el problema identificado. - Participa activamente aportando soluciones.	Rúbrica	Lluvia de ideas y propuesta inicial	Idear	Post-it, cartulinas, plumones, Canva

Sesión 4: “Construimos el prototipo de nuestra propuesta emprendedora”	Que los estudiantes elaboren un prototipo básico de su propuesta emprendedora utilizando materiales físicos o digitales.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Aplica habilidades técnicas	Diseña representaciones o prototipos de productos o servicios utilizando recursos y herramientas pertinentes.	- Elabora un prototipo coherente con la propuesta. - Utiliza materiales adecuadamente - Representa visualmente su idea de solución.	Rúbrica analítica	Prototipo físico o digital	Prototipar	Material reciclable, cartulina, Canva, laptop
Sesión 5: “Evaluamos y mejoramos nuestra propuesta emprendedora”	Que los estudiantes evalúen su prototipo y planteen mejoras para hacer más viable su propuesta emprendedora.	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Evalúa los resultados del proyecto	Evalúa la funcionalidad y pertinencia de la propuesta considerando criterios de mejora y viabilidad.	- Identifica fortalezas y debilidades. - Propone mejoras al prototipo. - Sustenta la viabilidad de la propuesta.	Lista de cotejo	Presentación y evaluación final del prototipo	Evaluar	Prototipo, ficha de evaluación, diapositivas

V. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS:



PARA EL DOCENTE

- Rúbricas y listas de cotejo
- Fichas informativas
- Presentaciones digitales
- Videos sobre Design Thinking
- Papelotes y plumones
- Organizadores gráficos
- Guías de trabajo colaborativo



PARA EL ESTUDIANTE

- Cuaderno y portafolio
- Post-it y cartulinas
- Plumones y colores
- Celulares o laptops
- Canva / Google Drive
- Fichas de trabajo
- Material reciclable para prototipos
- Internet para búsqueda de información

San Marcos, mayo de 2026.

Iris Sánchez Lezma
Prof. EPT