



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
N°03

PCNBR
"Nuestra Señora
de Guadalupe"



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

UNIDAD N° 02

Título: "Canva y Sublimación : Diseño rápido y 4 objetos para sublimar"

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	Director	: Dr. Hilmer Marchan Coz
1.2.	Sub directores	: Dr. Sprenger Bustillos Álamo
1.3.	Coordinador pedagógico	: Mg. Raúl Dionisio Caroy Zelaya
1.4.	Área curricular	: Educación Para el Trabajo
1.5.	Ciclo	: VII
1.6.	Grado	: 5to.
1.7.	Secciones	: D – E - F - G – H - I
1.8.	Docente	: Dra. Roxana Milagros Flores Cisneros.
1.9.	Duración	: 25-05-23 al 24-07-26 - 9 semanas
1.10.	Bimestre	: Tercero
1.11.	Fecha	: 25 de mayo del 2026

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

"Comunicar para emprender: construyendo nuestro proyecto de vida con cultura financiera"

En la institución educativa Nuestra Señora de Guadalupe, muchos estudiantes de secundaria comienzan a reflexionar sobre su futuro personal, académico y laboral. Sin embargo, en diversas conversaciones en el aula se observa que varios estudiantes tienen dificultades para planificar su proyecto de vida, administrar recursos económicos o comprender la importancia del emprendimiento y la cultura financiera para alcanzar sus metas.

En la comunidad existen pequeños negocios familiares y emprendimientos locales que generan ingresos, pero muchos no logran crecer por falta de planificación, promoción y educación financiera. Frente a ello, los estudiantes investigarán casos de emprendimientos locales, analizarán información y diseñarán productos sublimados utilizando Canva para responder a necesidades reales del mercado.

Reto: ¿Cómo podemos utilizar la comunicación y el análisis de información para promover el emprendimiento y la cultura financiera como parte de nuestro proyecto de vida?

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

PROPOSITO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD					
COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	ESTÁNDAR	DESEMPEÑOS PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACION

C1	Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o social • Crea propuestas de valor. • Aplica habilidades técnicas. • Trabaja cooperativamente. • Evalúa los resultados del proyecto.	Gestiona proyectos de emprendimiento integrando información de su contexto para diseñar y elaborar productos con valor agregado, utilizando herramientas digitales y técnicas de producción, evaluando su impacto y posibilidades de comercialización.	Diseña productos gráficos en Canva considerando las necesidades del cliente y las tendencias del mercado. Aplica correctamente las herramientas de Canva para elaborar diseños destinados a la sublimación. Personaliza productos sublimados con creatividad y calidad técnica. Participa responsablemente en el trabajo colaborativo y propone mejoras para fortalecer un emprendimiento.	Utiliza adecuadamente las herramientas de Canva. Diseña productos funcionales y creativos. Aplica correctamente el proceso de sublimación. Trabaja colaborativamente y demuestra responsabilidad. Relaciona el diseño con el emprendimiento y la cultura financiera.	Diseños digitales elaborados en Canva. 4 productos sublimados terminados. Presentación de propuesta de emprendimiento. Portafolio digital.	Lista de cotejo. Rúbrica de producto. Ficha de observación. Autoevaluación.
	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs.	Interactúa en entornos virtuales de manera consciente y sistemática.	Utiliza Canva para elaborar diseños y organiza adecuadamente sus archivos digitales.	Gestiona correctamente carpetas, archivos y configuraciones de impresión.	Diseños digitales organizados.	Ficha de observación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Se da cuenta de lo que debe aprender al establecer prioridades y metas.	Organiza su tiempo, cumple con las actividades y mejora sus productos a partir de la retroalimentación.	Presenta sus diseños y productos dentro del tiempo establecido.	Entrega oportuna de actividades.	Ficha de autoevaluación

ENFOQUES TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES	COMPORTAMIENTOS OBSERVABLES
Orientación al Bien Común	Responsabilidad	Asume compromisos para el trabajo colaborativo y el emprendimiento.	Participa activamente en equipos de trabajo y cumple las funciones asignadas.
Búsqueda de la Excelencia	Superación personal	Mejora continuamente la calidad de sus diseños y productos.	Presenta trabajos creativos, ordenados y con acabados de calidad.

IV. PRODUCTO:

Cada estudiante elaborará una colección de productos sublimados y desarrollará un **mini emprendimiento**, aplicando:

- Diseño en Corel Draw.
- Sublimación.
- Educación financiera.
- Costos.
- Inversión.
- Precio de venta.
- Utilidad.
- Comercialización.
- Registro básico de ingresos y egresos.
- Estrategias de marketing.

Cada producto estará acompañado de una propuesta básica de comercialización considerando costos, público objetivo y precio de venta.

V. SECUENCIA DE SESIONES:

SESIÓN 01 y 02 04 HORAS	SESIÓN 03 04 HORAS
TÍTULO: “Vectorizando nuestra cultura peruana”	TÍTULO: “Diseñamos una bolsa ecológica personalizada”
COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social. DESEMPEÑOS PRECISADOS: Reconoce las posibilidades del diseño gráfico y la sublimación como una alternativa de emprendimiento, identificando productos personalizados con valor comercial. Diferencia los conceptos de gasto e inversión, valorando la importancia de emprender con una adecuada planificación financiera. Actividades Inicio • Observación de productos sublimados elaborados con Canva. • Diálogo sobre la importancia del diseño gráfico para emprender. Desarrollo • Interfaz de Canva. • Creación de cuentas. • Configuración de medidas. • Uso de plantillas.	COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: Utiliza elementos gráficos, tipografía y colores para diseñar productos atractivos. Actividades Inicio • Observación de bolsas ecológicas comerciales. Desarrollo • Tipografías. • Paletas de color. • Elementos gráficos. • Diseño final para Tote Bag. Cierre • Presentación de trabajos. Hora de emprendimiento

- Elaboración del primer diseño para Tote Bag. Cierre - Socialización de diseños. - Retroalimentación. Hora de emprendimiento Proyecto de vida y cultura financiera: importancia de emprender desde la escuela.	Identificación del cliente y propuesta de valor.
SESIÓN 04 04 HORAS	SESIÓN 05 04 HORAS
TITULO: " "Personalizamos una funda de cojín"	TITULO: "Diseñamos una carcasa personalizada"
COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: - Aplica marcos, imágenes y composición visual. Actividades Inicio - Observación de fundas decorativas. Desarrollo - Uso de marcos. - Organización de elementos. - Diseño para funda de cojín. Cierre - Retroalimentación grupal. Hora de emprendimiento Costos de producción y fijación del precio de venta.	COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: - Elabora diseños creativos respetando dimensiones y calidad de impresión. Actividades Inicio - Observación de modelos comerciales. Desarrollo - Ajuste de medidas. - Exportación para impresión. - Diseño del Case. Cierre - Revisión técnica. Hora de emprendimiento Publicidad digital mediante redes sociales.
SESIÓN 06 04 HORAS	SESIÓN 07 04 HORAS
TÍTULO: "Creamos una mochila o morral sublimable"	TITULO: "Preparando archivos para sublimación"
COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: - Diseña una mochila o morral sublimable utilizando Canva, organizando adecuadamente imágenes, colores y tipografías para obtener un producto atractivo y funcional. ACTIVIDADES Inicio: - Observación de diferentes modelos de mochilas y morrales personalizados. - Diálogo sobre la importancia de ofrecer productos útiles y	COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: - Prepara y exporta correctamente los archivos digitales en Canva para el proceso de sublimación, considerando las medidas y la calidad de impresión. ACTIVIDADES Inicio: - Observación de ejemplos de impresiones con buena y mala calidad. - Conversatorio sobre la importancia de preparar

atractivos para satisfacer las necesidades de los clientes. Desarrollo: • Diseño de la plantilla en Canva utilizando dimensiones personalizadas. • Aplicación de imágenes, marcos, elementos gráficos y tipografías. • Organización de los elementos respetando criterios de equilibrio y creatividad. • Exportación del diseño en alta calidad para sublimación. Cierre: • Presentación de los diseños elaborados. • Retroalimentación sobre creatividad, funcionalidad y posibilidades de comercialización. COMPETENCIAS TRANSVERSALES • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. (01 hora de emprendimiento) El bloque de "Segmento de Clientes" • ¿Quiénes comprarían nuestros productos? • Identificación del público objetivo según edad, gustos y necesidades.	correctamente un archivo antes de imprimir. Desarrollo: • Configuración de dimensiones. • Revisión de resolución de imágenes. • Exportación en PDF Print y PNG de alta resolución. • Verificación de medidas y calidad del diseño antes de imprimir. Cierre: • Revisión conjunta de los archivos preparados. • Identificación de errores frecuentes y propuestas de mejora. COMPETENCIAS TRANSVERSALES • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. (01 hora de emprendimiento) El bloque de "Estructura de Costos" • Costos fijos y costos variables. • Cálculo del costo de producción de un producto sublimado.
SESIÓN 08 04 HORAS	SESIÓN 09 04 HORAS
TÍTULO: "Proceso de sublimación de los productos"	TÍTULO: "Presentamos nuestro emprendimiento"
COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: • Aplica correctamente el proceso de sublimación en los productos personalizados, respetando las normas de seguridad y los parámetros técnicos de impresión. ACTIVIDADES Inicio: • Recordatorio de las normas de seguridad para el uso de la plancha térmica. • Observación del procedimiento correcto de sublimación. Desarrollo: • Impresión de los diseños elaborados. • Colocación correcta del papel de sublimación. • Aplicación de temperatura, tiempo y presión según el producto. • Revisión del acabado final de la Tote Bag, funda de cojín,	COMPETENCIA: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social DESEMPEÑOS PRECISADOS: • Presenta y sustenta su propuesta de emprendimiento, valorando la calidad de sus productos sublimados y su aporte al proyecto de vida y la cultura financiera. ACTIVIDADES Inicio: • Organización de la exposición de los productos elaborados durante la unidad. • Recordatorio de los criterios de evaluación. Desarrollo: • Presentación de la colección de productos sublimados. • Sustentación del proceso de diseño realizado en Canva. • Explicación del costo de producción, precio de venta y utilidad esperada. • Intercambio de opiniones y sugerencias entre los equipos.

case y mochila. Cierre: • Evaluación de la calidad de los productos terminados. • Reflexión sobre los aspectos técnicos que permiten obtener mejores resultados. COMPETENCIAS TRANSVERSALES • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. (01 hora de emprendimiento) El bloque de "Fuentes de Ingreso" • Formas de generar ganancias mediante la venta de productos personalizados. • Importancia del ahorro y la reinversión para hacer crecer un emprendimiento.	Cierre: • Autoevaluación y coevaluación del trabajo realizado. • Reflexión sobre la importancia del emprendimiento, la cultura financiera y el proyecto de vida en el desarrollo personal y profesional. COMPETENCIAS TRANSVERSALES • Gestiona su aprendizaje de manera autónoma. • Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC. (01 hora de emprendimiento) Cierre del Lean Canvas • Presentación de la propuesta de emprendimiento. • Evaluación del modelo de negocio elaborado. • Reflexión sobre cómo el diseño gráfico y la sublimación pueden convertirse en una oportunidad real de emprendimiento y contribuir al proyecto de vida de los estudiantes.
--	--

VI. RECURSOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

Equipos

- Computadoras del laboratorio.
- Proyector multimedia.
- Impresora con tinta de sublimación.
- Plancha térmica plana.

Software

- Canva.

Materiales

- Papel de sublimación.
- Tinta de sublimación.
- Cinta térmica.
- Bolsa ecológica.
- Funda de cojín.
- Carcasas sublimables.
- Mochilas o morrales sublimables.

VII. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Los estudiantes utilizaron adecuadamente las herramientas de Canva?
- ¿Lograron elaborar productos con calidad para su comercialización?
- ¿Aplicaron correctamente el proceso de sublimación?
- ¿Comprendieron la importancia de la cultura financiera para emprender?
- ¿Qué estrategias permitieron fortalecer la creatividad, el trabajo colaborativo y el proyecto de vida?

Lima, 25 de mayo de 2026.

FIRMA DEL DOCENTE

COORDINADORO (A) PEDAGOGICA