



GRUPO
DOCENTE PERÚ
ALCANZANDO EL ÉXITO

EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

PREPARACIÓN
**EXAMEN DE
ASCENSO
2023**

TALLER DE REFORZAMIENTO PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR – NIVEL SECUNDARIA – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO



**¡Bienvenidos y
bienvenidas!**

CONCURSO DE ASCENSO 2022

SESIÓN 5

**Conocimientos pedagógicos y
disciplinares que promueven la
creación de propuestas de valor**

Doc. ARQUÍMEDES BARROS

NETIQUETTE PARA PRACTICAR EN EL TRABAJO VIRTUAL



Silenciar el micrófono cuando el ponente o algún participante hace uso de la palabra.



Activar el ícono de la mano o prender su cámara para participar.

CASO DE ESTUDIO 2: Lean Canvas

El docente Manuel presenta a los estudiantes un lienzo LEAN CANVAS de un proyecto de emprendimiento que consiste en desarrollar un curso para aprender quechua utilizando una aplicación móvil. Luego les pide que, organizados en equipos, analicen cada uno de los módulos de este lienzo

Durante el monitoreo realizado por el docente, un estudiante le comenta lo siguiente:

“Debemos iniciar la elaboración de nuestro lienzo con la formulación de la ‘Propuesta de valor único’, la cual consiste en un módulo en el que se presenta, con pocas palabras, la esencia del producto. Además, indicaremos por qué nuestro producto es diferente y merece la atención de los clientes”.

¿Cuál es el error que se evidencia en el comentario que realiza el estudiante sobre el módulo “Propuesta de valor único”?

a Considerar que en este módulo se refleja la esencia del producto con pocas palabras

b Considerar que en este módulo se debe indicar por qué el producto es diferente

c Considerar que la elaboración del lienzo se debe iniciar con este módulo

CASO DE ESTUDIO 3: Lean Canvas

Como parte del desarrollo de una actividad, un equipo de estudiantes analiza cada uno de los bloques del Lienzo *Lean Canvas*. El docente, al escuchar el diálogo entre los estudiantes, les plantea las siguientes preguntas: “¿Quiénes son las personas a las que se atenderán o beneficiarán?, ¿qué se pretende solucionar en este grupo de personas?”.

¿A qué bloques del Lienzo *Lean Canvas* corresponden las preguntas planteadas por el docente?



Segmento de clientes y Problema



Relación con los clientes y Propuesta de valor



Empatizar y Definir

CASO DE ESTUDIO 4: Lean Canvas

Luego de haber leído información acerca de los modelos de negocio, la docente Cecilia les pide a los estudiantes que comenten con sus propias palabras qué es una propuesta de valor.

¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes corresponde a la propuesta de valor?

- a** Es la mejora continua de la productividad de la empresa
- b** Es la cantidad de dinero que se invierte en la empresa
- c** Es la ventaja que una empresa ofrece a los clientes

La propuesta de valor es lo que tu empresa va a ofrecer al cliente para solucionar los problemas detectados.

CASO DE ESTUDIO - Producto Mínimo Viable

Un equipo de estudiantes dialoga acerca del significado de la expresión Producto Mínimo Viable.

¿Cuál de las siguientes intervenciones de los estudiantes expresa su significado?

a

Es un producto con funcionalidades mínimas, que permite recoger información a partir de la validación con un grupo de potenciales clientes

b

Es la elaboración de una muestra que se lanzará al mercado para ser testeada.

c

Es el resultado de la validación con una cantidad de potenciales clientes.

El producto mínimo viable es un prototipo del producto o servicio que quieres lanzar, con unas funciones mínimas que te permitan presentarlo a tus clientes potenciales y comprobar su interés por el mismo. Es, por tanto, una versión parcial que te sirve para recopilar información relevante sobre el diseño y grado de aceptación.

Después de validar un Producto Mínimo Viable en un grupo de potenciales clientes, un equipo de estudiantes debe tomar la decisión de 'iterar' o 'pivotar'.

¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde con el significado del término 'iterar'?

a

Es realizar sucesivos ajustes al modelo de negocio, mejorando las oportunidades de colocación en el mercado elegido

b

Es re
mane

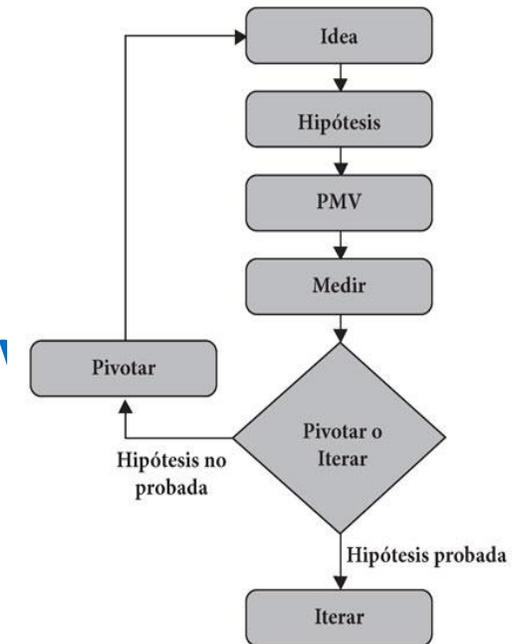
Una Startup crea productos, mide resultados y aprende de ellos. En otras palabras, es un proceso iterativo de transformación de ideas en productos, medición de la reacción y comportamiento de los clientes frente a los productos y el aprendizaje o bien porque se persevera o bien porque se pivote. Este proceso se repite de forma continuada.

c

Es sor
grupo

La secuencia se inicia con el planteamiento de las hipótesis, que no son sino las suposiciones sobre las que el emprendedor fundamenta la viabilidad de su idea. Para comprobar dichas hipótesis, el emprendedor se ayudará de un PMV con el que experimentará, y sobre todo, aprenderá de su público objetivo qué aceptación tiene su oferta. Pero para que este aprendizaje sea riguroso y fundamentado, es indispensable medirlo y como consecuencia, tomar las decisiones oportunas que implicarán correcciones sobre las hipótesis iniciales, reestructurando el modelo de negocio, lo cual se denominará pivotar.

Si por el contrario los datos aconsejan persistir, la iteración continuará con la creación de versiones incrementales del producto que se puedan ir validando desde la experiencia del cliente.



CASO DE ESTUDIO - Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo: SCAMPER

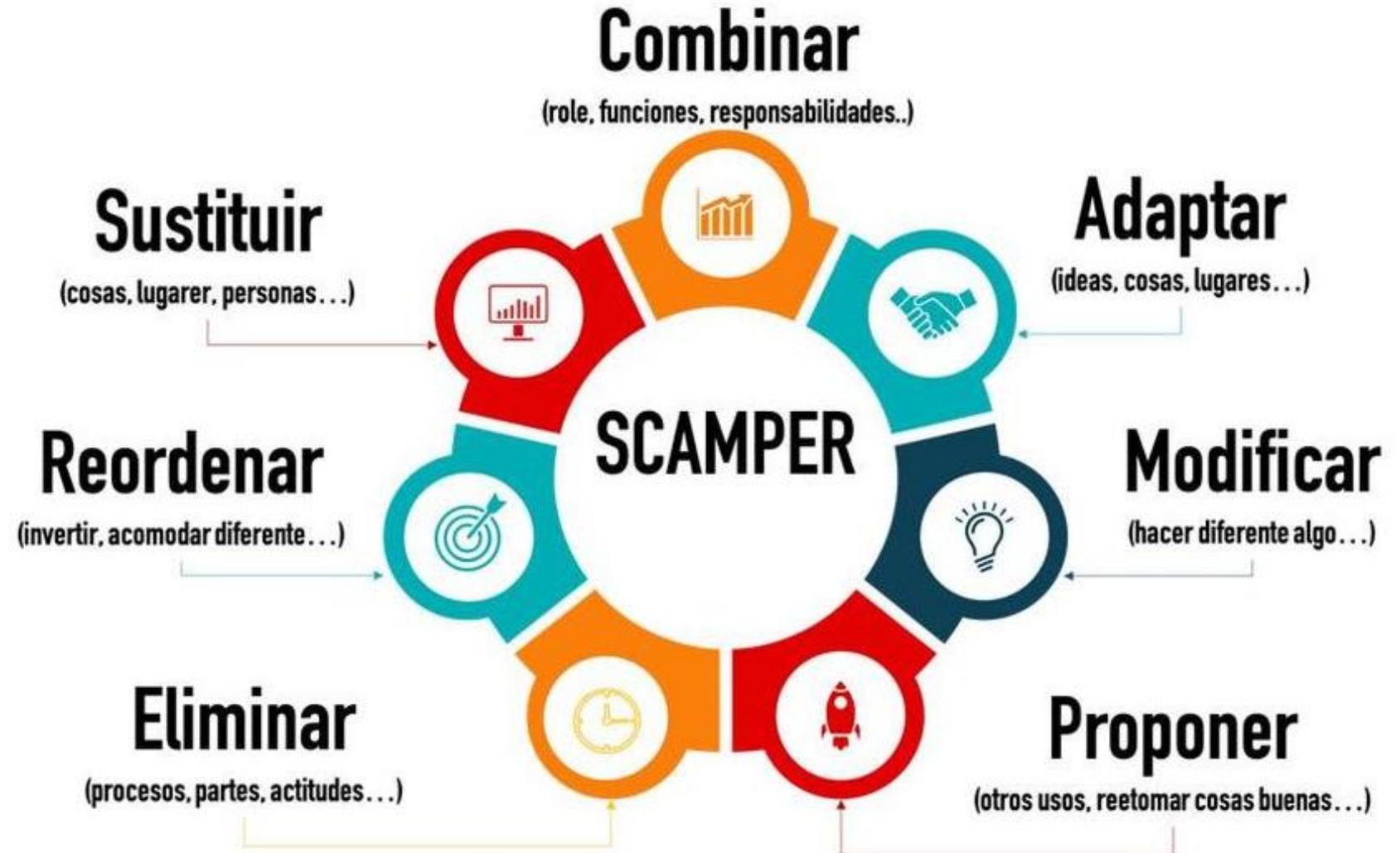
La docente Cecilia busca que los estudiantes generen ideas creativas utilizando la técnica SCAMPER. Luego de que los estudiantes han analizado ejemplos de esta técnica, la docente les presenta el caso de emprendimiento de un negocio que brinda servicios de corte de cabello y les pide que generen ideas para mejorar este servicio, ya que en el entorno han aparecido negocios similares.

Durante el desarrollo de las actividades se les plantea el siguiente caso: “Al ver el éxito de las experiencias de un modelo en el servicio de corte de cabello a través de servicios de corte de cabello a domicilio, ¿Qué aspecto de la técnica SCAMPER se aplicó?”

a Eliminar

b Adaptar

c Sustituir



CASO DE ESTUDIO - Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo: SCAMPER

La docente Cecilia busca que los estudiantes generen ideas creativas utilizando la técnica SCAMPER. Luego de que los estudiantes han analizado ejemplos de esta técnica, la docente les presenta el caso de emprendimiento de un negocio que brinda servicios de corte de cabello y les pide que generen ideas para mejorar este servicio, ya que en el entorno han aparecido negocios similares.

Respecto al emprendimiento presentado, ¿cuál de las siguientes ideas propuestas por los equipos corresponde al aspecto **Reordenar** de la técnica SCAMPER?

a

Ampliar horarios de atención de acuerdo a la demanda de los clientes

b

Informar a los clientes de las diversas formas de pago virtual con los que cuenta la empresa

c

Continuar las alianzas con los vendedores de productos de belleza para no invertir en productos con poca demanda.

CASO DE ESTUDIO - Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo

Luis docente de EPT tiene el propósito de que identifiquen el origen del problema que este les técnica.

Entre las siguientes técnicas, ¿cuál permite que problema?

a La técnica Positivo, Neg

b La técnica de los 5 por

c La técnica Da Vinci

EJEMPLO PRÁCTICO DE LA TÉCNICA PNI				
IDEAS	POSITIVO	NEGATIVO	INTERESANTE	EVALUACIÓN
PC para Gamer	<ul style="list-style-type: none"> Modelo único Iluminación Led Velocidad de procesamiento 	<ul style="list-style-type: none"> Consume mucha energía Son muy caras 	<ul style="list-style-type: none"> Puedes utilizarla para otro tipo de procesamiento de datos 	3-2+1=2
PC para diseñadores	<ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones de ADOBE pre instaladas Aplicaciones libre para el diseño. Mouse y teclado ergonómico Pantalla con anti réflex 	<ul style="list-style-type: none"> Es muy pequeña su pantalla 	<ul style="list-style-type: none"> El sistema se actualiza automáticamente Procesamiento multitarea 	4-1+2=5
Pc para estudio	<ul style="list-style-type: none"> Con licencia de Google Workspace. Aplicaciones educativas Software educativa 	<ul style="list-style-type: none"> Procesamiento de baja gama. Case no certificado 	<ul style="list-style-type: none"> Se sincroniza con tu celular Con pantalla táctil para pizarra 	3-2+2=3

EN EL ACCIDENTE LABORAL, EL PINTOR SUFRIO UNA LESIÓN EN LA CABEZA, SE FRACTURO VARIAS COSTILLAS Y EL BRAZO IZQUIERDO

LA TÉCNICA

ANALIZAREMOS CÓMO

Técnica de generación de ideas creativas: "Da Vinci o Morfológica"

Nombre del Prototipo		Dibujo del prototipo		
Chalinas andinas		<p>dibujo esta chalina.</p>		
Nº	¿De que material será?	¿Qué forma tendrá?	¿Cómo será el acabado?	¿Dónde lo podrá utilizar?
1	Tela	Rectangular	Con adornos brillantes	En el cuello
2	Lana	Circular	Con bordados andinos	En la cabeza
3	Franela	Corazón	Natural y estampado	En el cuello y pecho
4	Algodón	Triangular	Con flecos de hilo fino	En los hombros

Adaptado de los Instrumentos de Evaluación aplicados por

CASO DE ESTUDIO - Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo

Un equipo de estudiantes ha decidido realizar modificaciones en el propósito de que pueda exprimir naranjas de diversos sabores. El diario de estos estudiantes que muestra los procedimientos que realizaron es el siguiente:

1. Hemos identificado cada uno de los atributos de una naranja.
2. Hemos descrito las funciones de cada atributo.
3. Hemos analizado las propiedades de cada atributo para decidir cuáles son esenciales y cuáles accesorios.
4. Hemos identificado y seleccionado las modificaciones que serían mejoradas para el propósito.
5. Hemos realizado un análisis de todas las modificaciones y probado todas las modificaciones que el equipo que nos parecían adecuadas.
6. Ahora, solo nos falta analizar cómo mejorar las naranjas después de los cambios.

¿Cuál de las siguientes técnicas creativas se corresponde con el caso de estudio de los estudiantes?

a

TRIZ

b

SCAM

Técnicas de creatividad – Lista de atributos

Fue creada por Robert P. Crawford el 1954, persigue la generación de ideas creativas con el objetivo de modificar y mejorar cualquier producto, servicio o proceso.

Mediante este método se identifican los atributos esenciales de un producto, servicio o proceso, con la finalidad de considerarlos cada uno como una fuente de modificación y perfeccionamiento.

Procedimiento.

1. Elección del producto.
2. Identificación de sus componentes físicos.
3. Descripción de las funciones de cada elemento, en términos de atributos.
4. Análisis de los atributos, con la finalidad de decidir cuáles son esenciales y cuáles accesorios.
5. Selección de los atributos esenciales.
6. Identificación y selección de los atributos esenciales susceptibles de ser mejorados.
7. Estudio de todas las posibles modificaciones de estos atributos, de manera que resulte una mejora del producto.
8. Estudio de todas las posibilidades del objeto como consecuencia de la sustitución de los atributos.
9. Selección del objeto nuevo, fruto de todas las modificaciones de los atributos.

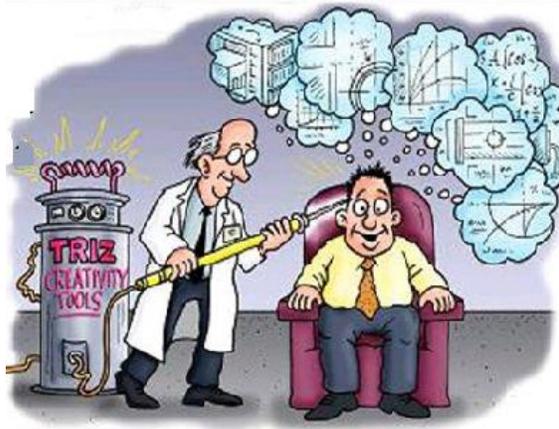
CASO DE ESTUDIO - Técnicas para el desarrollo del pensamiento creativo

¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde a una de las características de la teoría para resolver problemas de forma inventiva (TRIZ)?

- a** Es una guía estructurada de problemas resueltos que sirven de base a la solución de nuevos problemas.
- b** Es una técnica confiable que está basada en herramientas psicológicas relacionadas con el pensamiento creativo.
- c** Es un procedimiento inventivos

¿Que es TRIZ?

Teoría de Resolución de Problemas de Inventiva



TRIZ es un método sistemático para aumentar la creatividad.

Esta basado en la lógica y en los datos, surgiendo a partir del estudio de más de 3 millones de patentes.

Aumenta la capacidad de crear soluciones innovadoras para el éxito empresarial.

Durante una sesión de aprendizaje, el docente plantea a los estudiantes algunas preguntas sobre la elaboración de prototipos. En este contexto, uno de los estudiantes afirma lo siguiente:

“Los prototipos nos ayudan a comprobar la hipótesis de un problema encontrado y también a validar el diseño del producto; por lo tanto, el prototipo siempre debe ser un producto físico”

¿Cuál es el error que se evidencia en la afirmación del estudiante?

a

Considerar que se puede comprobar la hipótesis de un problema

b

Considerar que el prototipo es necesariamente un producto físico

c

Considerar que se puede validar el diseño del prototipo

El propósito de un docente es que los estudiantes reflexionen sobre la importancia de los insights en el proceso de creación de propuestas de valor. Por ello, les presenta algunos ejemplos de emprendimientos exitosos del país cuyo foco es entender las causas por las cuales los potenciales clientes adquirieron su producto. Luego, el docente les pregunta lo siguiente:

¿Qué papel han cumplido los insights en
insights les permitirá encontrar alternativas de

¿Por qué las preguntas planteadas por el docente
importancia de los insights?

a

Porque buscan que los estudiantes
también pueden lograr el éxito si se

b

Porque promueven que los estudiantes
exitoso con las causas reales de
identificar una oportunidad de éxito

c

Porque promueven que los estudiantes
de emprendimientos exitosos, de manera
han permitido el éxito de dichos emprendimientos



Insight es la motivación oculta y profunda que conecta a los usuarios con un producto. El insight permite conocer hallazgos importantes sobre la conducta de los consumidores. Un insight es *la esencia que nos permite encontrar la solución a un problema.*

En el marco de la metodología Design Thinking, un equipo de estudiantes debate sobre las recomendaciones que debe seguir para la realización de una adecuada evaluación de su prototipo. Según lo previsto, en dicha evaluación se contará con la participación de usuarios que cumplirán el rol de evaluadores o validadores.

En ese contexto, durante el proceso en que los usuarios interactúan con el prototipo, ¿cuál de las siguientes intervenciones de los estudiantes NO es adecuada?

a

Ivan dice: “Responderemos a las preguntas que realice el evaluador”

b

Manuela dice: “Observaremos y registramos las observaciones que realice el evaluador”

c

Leo dice: “Escucharemos atentamente las observaciones que realice el evaluador”

En la etapa Evaluar presentamos a los usuarios los prototipos elaborados; implica solicitar y recoger sus opiniones, feedback o retroalimentación, y de acuerdo a ellas realizar los ajustes para mejorar el prototipo. El objetivo principal es obtener nuevas ideas para mejorar, críticas constructivas, dudas para identificar fallas y puntos débiles; todo esto te permitirá seguir desarrollando colaborativamente la solución y mejorando, por tanto, el prototipo. Recuerda, lo importante en esta última fase es presentar, escuchar, tomar nota y reajustar.

