

# EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

PREPARACIÓN  
**EXAMEN DE  
ASCENSO  
2023**

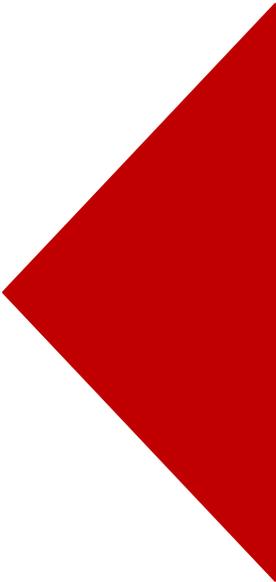
# TALLER DE REFORZAMIENTO PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR – NIVEL SECUNDARIA – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO



**¡Bienvenidos y  
bienvenidas!**

CONCURSO DE ASCENSO 2023

## SESIÓN 1



# **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.**

# Cómo aprende nuestro cerebro

Según William Glasser



**95%**  
Enseñando a otros

**80%**  
Haciendo

**70%**  
Dialogando con otros

**50%**  
Viendo y escuchando

**30%**  
Observando

**20%**  
Escuchando

**10%**  
Leyendo



docentesaldia.com



# DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA CURRICULAR DE EPT

La evaluación del área de Educación para el Trabajo está centrada en el conocimiento pedagógico que favorece el desarrollo de las competencias y capacidades para la gestión de proyectos de emprendimiento de los estudiantes. Por ello, es necesario que el docente conozca con claridad los fines y objetivos del área, que posea un conocimiento solvente de los contenidos disciplinares y estrategias didácticas del área, y que identifique características y logros de los estudiantes



# 1. ¿Qué competencias desarrolla el área de EPT?

## COMPETENCIA DE ÁREA

27

### Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas con la finalidad de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico, social o ambiental.

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES AL ÁREA

28

### Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC

Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales.

29

### Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

El estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender. Esto le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión.

## 2. ¿Qué capacidades abarca la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social?

### ❖ Crea propuestas de valor

Genera alternativas de solución creativas e innovadoras a través de un bien o servicio que resuelva una necesidad o un problema económico, social o ambiental de su entorno; evalúa la pertinencia y viabilidad de las alternativas de solución para seleccionar una de ellas; diseña una estrategia para poner en marcha su idea definiendo objetivos y metas y dimensionando los recursos y tareas.

### ❖ Aplica habilidades técnicas

Es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio aplicando principios técnicos y criterios de calidad y eficiencia.

### ❖ Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

Es integrar esfuerzos individuales para el logro de un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica desempeñándose con eficacia y eficiencia.

### ❖ Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

Es determinar en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios esperados en la atención del problema o necesidad identificada; emplea la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto. Es además analizar los posibles impactos en el ambiente y la sociedad, y formular estrategias que permitan la sostenibilidad del proyecto en el tiempo.

María docente de EPT realiza una actividad en la que los estudiantes deben planificar las acciones y tareas de su proyecto, de modo que cada uno de ellos asuma de manera responsable sus roles.

¿Cuál de las siguientes capacidades de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” se desarrolla **principalmente** al realizar esta actividad?

**a**

**Crea propuestas de valor**

**b**

**Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas**

**c**

**Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento**

Es organizar el trabajo en equipo en función de las habilidades diferentes que puede aportar cada miembro, asumir con responsabilidad su rol y las tareas que implica

En el marco del Currículo Nacional de Educación Básica, un equipo de docentes está analizando el desempeño *“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...”* de la competencia *“Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”*.

¿Cuál de las siguientes capacidades corresponde a dicho desempeño?



**Crea propuestas de valor**



**Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas**



**Aplica habilidades técnicas**

Cecilia docente de EPT planifica una actividad en la que los estudiantes elaborarán el Diagrama de Operaciones del Proceso (DOP) del producto desarrollado en su proyecto de emprendimiento.

¿Cuál de las siguientes capacidades de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” desarrolla **principalmente** esta actividad?

**a**

**Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas**

**b**

**Aplica habilidades técnicas**

Es operar herramientas, máquinas o programas de software, y desarrollar métodos y estrategias para ejecutar los procesos de producción de un bien o la prestación de un servicio

**c**

**Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento**

SIMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
○	OPERACIÓN	Indica las principales fases del proceso Agrega, modifica, montaje, etc.
□	INSPECCIÓN	Verifica la calidad y cantidad. En general no agrega valor.
⇒	TRANSPORTE	Indica el movimiento de materiales. Traslado de un lugar a otro.
D	ESPERA	Indica demora entre dos operaciones o abandono momentáneo.
▽	ALMACENAMIENTO	Indica depósito de un objeto bajo vigilancia en un almacén
⊗	COMBINADA	Indica varias actividades simultáneas

Adapt

**El Diagrama de Operaciones del Proceso DOP es la representación gráfica y simbólica del acto de elaborar un producto o servicio, mostrando las operaciones e inspecciones por efectuar, con sus relaciones sucesivas cronológicas y los materiales utilizados.**

Juan, María, Ana y Martín, como equipo de trabajo, buscan incorporar mejoras a su proyecto. Para ello, ha recurrido a diversas técnicas para recoger información acerca de la aceptación de su producto en el mercado, y ha identificado algunos defectos en su empaque.

Las acciones realizadas por los estudiantes, ¿a cuál de las siguientes capacidades de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social” corresponden **principalmente**?

**a**

**Crea propuestas de valor**

**b**

**Aplica habilidades técnicas**

**c**

**Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento**

**Es emplear la información para tomar decisiones e incorporar mejoras al diseño del proyecto.**

### 3. ¿Qué capacidades abarca la competencia Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC?

#### ❖ Personaliza entornos virtuales

Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura.

#### ❖ Gestiona información del entorno virtual

Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.

#### ❖ Interactúa en entornos virtuales

Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.

#### ❖ Crea objetos virtuales en diversos formatos

Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana

El docente Luis propone a los estudiantes difundir su proyecto de emprendimiento. Para ello, les sugiere elaborar una presentación multimedia que contenga videos, animaciones, sonido, entre otros.

¿Cuál de las siguientes capacidades de la competencia “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC” se desarrolla **principalmente** al realizar esta actividad?

**a**

**Personaliza entornos virtuales**

**b**

**Crea objetos virtuales en diversos formatos**

Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos

**c**

**Interactúa en entornos virtuales**

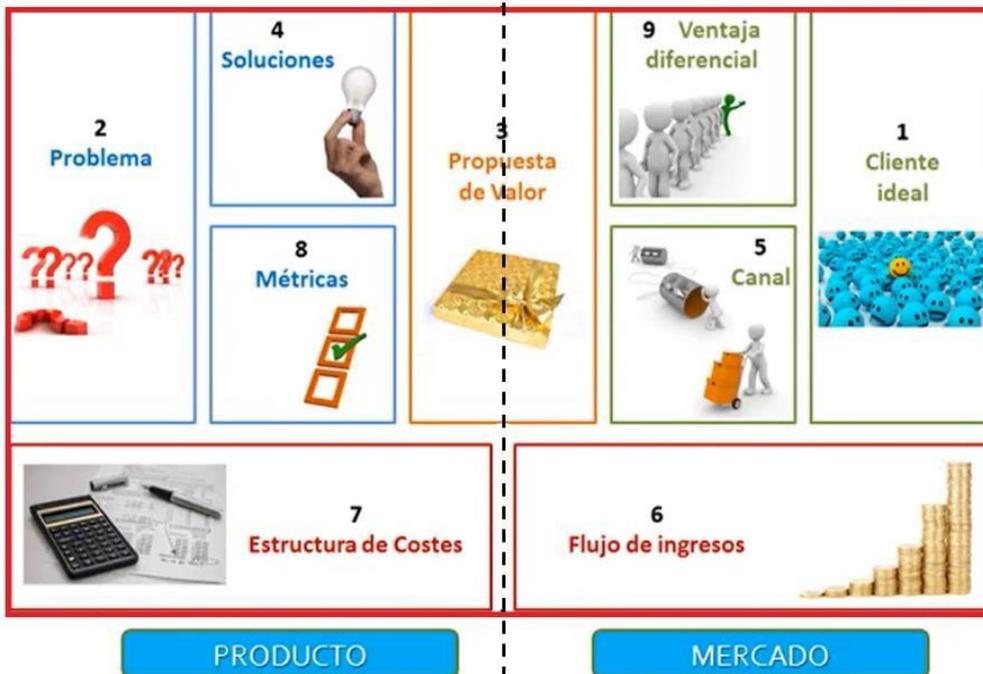
## 4. Casos de estudio

¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde a la definición de un modelo de negocios CANVAS?

**a**

**Es una herramienta que describe el valor que la empresa crea, ofrece y comercializa a sus clientes**

### Modelo de negocios LEAN CANVAS



a que fortalece las habilidades del innovar en un bien o un servicio

a que permite identificar el conocimiento para elaborar un bien o servicio

Es el plan previo al plan de negocio que define qué vas a ofrecer al mercado, cómo lo vas a hacer, quién va a ser tu público objetivo, cómo vas a vender tu producto o servicio y cuál será tu método para generar ingresos

EDU en los concursos de ascenso y subalternato de años anteriores

**Un modelo de negocio describe las bases sobre las que una empresa crea, proporciona y capta valor**

Un grupo de estudiantes liberteños busca llevar a cabo un emprendimiento consistente en la elaboración y venta de artesanías utilizando piedras del río. Para esto, han planteado su modelo de negocio mediante el Lienzo *Lean Canvas*. Ellos han identificado, como segmento principal de clientes, a los turistas nacionales y extranjeros que visitan su localidad.

Maciel, una de las integrantes del equipo, señala uno de los bloques del lienzo y dice: “En este bloque plantearemos llevar un registro de visitantes. Esto servirá para identificar cuántas personas ingresan a comprar o no, cuántos compran un producto por primera vez, y cuántos vienen a comprar un producto por recomendación de clientes”.

¿A cuál de los bloques del Lienzo *Lean Canvas* hace referencia el comentario de Maciel?

**a**

**Propuesta de valor única**

**b**

**Métricas clave**

Las métricas clave son indicadores del estado del negocio, **es algo que debería ir variando conforme vaya avanzando la empresa**

**c**

**Solución**

## CASO DE ESTUDIO 1

Un grupo de estudiantes liberteños busca llevar a cabo un emprendimiento consistente en la elaboración y venta de artesanías utilizando piedras del río. Para esto, han planteado su modelo de negocio mediante el Lienzo *Lean Canvas*. Ellos han identificado, como segmento principal de clientes, a los turistas nacionales y extranjeros que visitan su localidad.

Entre las hipótesis del bloque 'Segmento de Clientes' del Lienzo *Lean Canvas* del modelo de negocio de los estudiantes, ¿cuál corresponde a los *Early adopters*?

- a** Personas a quienes los turistas obsequian las artesanías que compran
  - b** Familiares y amistades de los estudiantes que compran artesanías
  - c** Turistas nacionales
- Cuando hablamos de early adopters o primeros adoptantes, nos referimos a esos primeros clientes que compran nuestro producto o servicio

Un equipo de estudiantes aplica la metodología Design Thinking para crear una propuesta de valor. Lupe, una de sus integrantes, comenta lo siguiente: “Para analizar y sintetizar las respuestas recogidas de las personas, primero escribimos cada una de ellas en un pedazo de papel. Luego, juntemos aquellos papelitos cuyas respuestas tengan alguna semejanza, formando así diversos grupos”.

¿A qué fase de la metodología Design Thinking corresponde el comentario de Lupe?

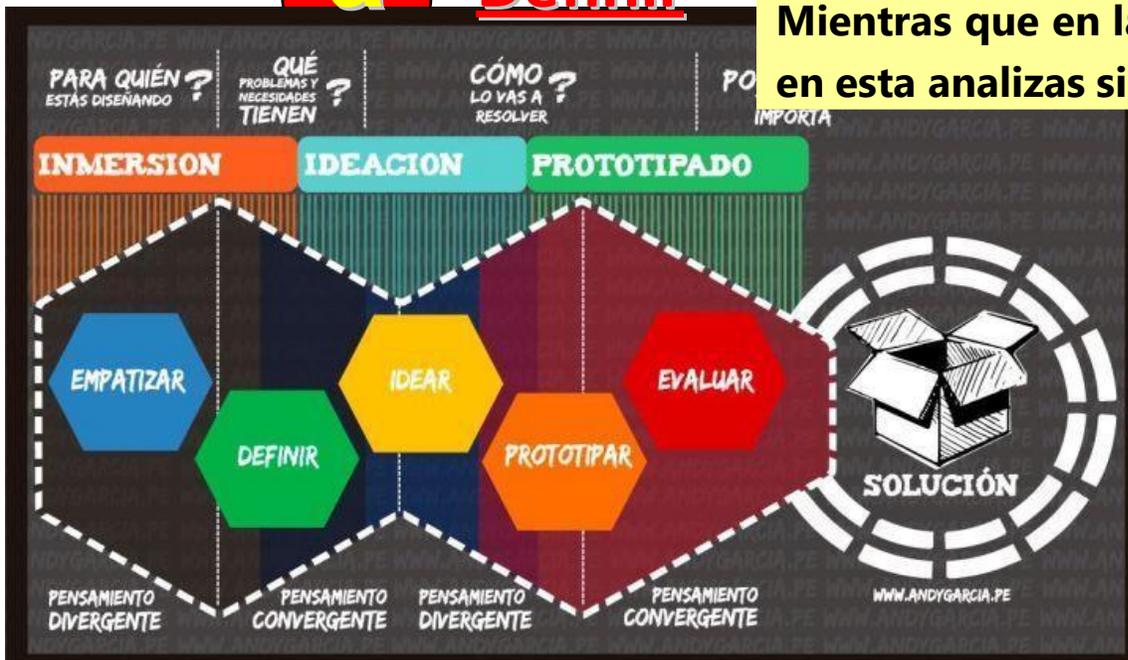
**a**

**Definir**

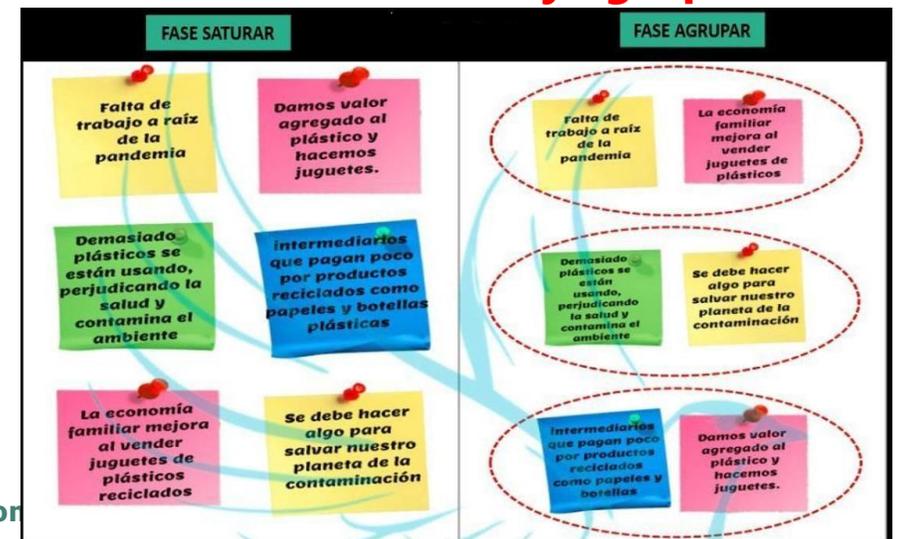
En esta fase sintetizas todo el conocimiento adquirido en la de empatía con el fin de llegar a conclusiones sobre las necesidades y los insights de los usuarios.

Mientras que en la de empatía has aprendido todo lo posible, en esta analizas sintetizas y tomas decisiones.

**Técnica: Saturar y agrupar**



en los concursos de ascenso y nor



En el desarrollo de una actividad, un equipo de estudiantes debate acerca de la elaboración del prototipo de un producto. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes evidencia una concepción errónea acerca de la elaboración de los prototipos?

**a**

**El prototipo puede permitirse menor inversión**

**b**

**El prototipo puede ser de cualquier tamaño y con materiales**

**c**

**El prototipo siempre debe ser elaborado con los materiales e insumos dispuestos para la versión real, de modo que cumpla su propósito**

Un prototipo es un boceto o borrador desechable que es la fase entre la idea y el producto final. Un prototipo ayuda a probar la viabilidad de una idea y obtener la opinión de los usuarios sobre la satisfacción del producto con la finalidad de ahorrar dinero y tiempo en el desarrollo del producto final.

Puede ser una pequeña maqueta, una maqueta interactiva creada con programas como Adobe XD, un modelo en papel o cartón pluma, o incluso un simple conjunto de planos. La clave es que es una forma rápida y sencilla de poner a prueba tus suposiciones sobre lo que quieren los usuarios.

## Presentación del producto o servicio

Para un emprendimiento de venta de frutas y verduras que se entregarán a domicilio, un equipo de estudiantes propone la representación gráfica de su marca. Esta servirá para la publicidad en medios físicos y virtuales. Los pedidos se harán mediante llamadas o mensajes de texto. A continuación, se describe la marca.

Esta representación consiste en el diseño de una canasta de compras.

¿A cuál de las siguientes representaciones se le parece más?



**Al isologo**



**Al isotipo**



**Al imagotipo**

### Logotipo

Representación gráfica que está compuesta de palabras, letras, abreviaciones.



### Isotipo

Es conocido como símbolo, imagen o icono que hace a una marca reconocible sin necesidad de estar acompañado de otro elemento.



### Imagotipo

Representación gráfica de una marca en la que se combinan el icono y el texto en una única composición. Se pueden separar los elementos y siguen funcionando.



### Isologo

También conocido como isologotipo, unifica imagen y tipografía en un mismo elemento.

\*No pueden dividirse los elementos que conforman el Isologo



## Condiciones seguras en el ambiente de trabajo

Durante una sesión de aprendizaje, el docente presenta a los equipos de trabajo un conjunto de señales de seguridad. Luego, les pide que identifiquen las características de las señales de seguridad.

Un equipo de estudiantes selecciona un conjunto de señales de seguridad con las siguientes características: triangular con borde de color negro, fondo de color amarillo y pictograma negro. ¿Cuál es el mensaje que transmiten las señales con dichas características?

**a**

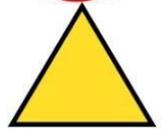
Prohíben la realización de ciertas actividades

**b**

Obligan el uso de determinados equipos de seguridad en un área de trabajo

**c**

Advierten la presencia de peligros y riesgos en un área de trabajo

Color de seguridad	Color de Contraste	Color del Símbolo	Forma Geométrica	Significado
ROJO	BLANCO	NEGRO		PROHIBICIÓN
AMARRILLO	NEGRO	NEGRO		ADVERTENCIA
VERDE	BLANCO	BLANCO		SALVAMENTO
AZUL	BLANCO	BLANCO		OBLIGACIÓN

# PRINCIPIOS, TEORÍAS Y ENFOQUES VINCULADOS A LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE EPT



El propósito de un docente es que los estudiantes, organizados en equipos, apliquen técnicas para la solución de conflictos. Para ello, como parte de una de las actividades, les pide que comenten cómo solucionan los conflictos en su equipo de trabajo.

¿Qué busca promover el docente al plantear esta actividad?

**a** Generar el conflicto cognitivo en

**b** Activar los saberes previos en los

**c** Desarrollar la retroalimentación en lo



En una sesión de aprendizaje cuyo propósito es que los estudiantes evalúen los efectos de las actividades productivas en el ambiente, se produce el siguiente diálogo:

**Docente:** ¿De qué manera los negocios de la localidad podrían contribuir a la reducción de su impacto negativo en el ambiente? ¿Conoces algún ejemplo?

**Carmela:** Profesora, en mi zona hay una mecánica que lava moto basura ecológicos para los colegios de la zona. Opino que con esa negativo del ambiente.

**Docente:** Comprendo, Carmela. Pero, respecto de los procesos q ambiente? ¿usan agua potable para el lavado? ¿cómo eliminan los

**Carmela:** Yo he visto que usan agua del caño y la suciedad de los

**Docente:** Entonces, ¿te parece que es suficiente en este caso don

Que proceso pedagógico promueve principalmente la docente en el c

**a**

**Explorar los saberes previos**

**b**

**Generar conflicto cognitivo**

**c**

**Transferencia de los aprend**

Adaptado de los Instrumentos de Evaluación aplicados por el MINEDU en l

## CONFLICTO COGNITIVO

Es el desequilibrio de las estructuras mentales que se produce cuando se enfrenta al estudiante con algo que no puede comprender o explicar con sus conocimientos previos. Puede tener diversas intensidades.

Provoca en el estudiante la imperiosa necesidad de hacer algo por resolver la situación que le produjo tal desequilibrio.

Momento	Proceso pedagógico	¿Qué busca?	¿Cómo hacer?	¿Cómo saber si el proceso está bien realizado
Inicio	Problematización o conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar un desequilibrio cognitivo.</li> <li>• Cuestionar los saberes previos.</li> <li>• Motivar a que los estudiantes investiguen, busquen información.</li> <li>• Que los estudiantes se planteen interrogantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear situaciones problemáticas.</li> <li>• Generar dudas que les exija investigar, buscar información.</li> <li>• ¿Qué estrategias podemos emplear?</li> <li>• Preguntas y respuestas.</li> <li>• Exploración bibliográfica.</li> <li>• Resolviendo problemas.</li> <li>• Trabajos cooperativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pretender que los estudiantes aprendan.</li> <li>• Respetando los estilos de aprendizaje.</li> <li>• Los estudiantes asumen el reto.</li> <li>• Los estudiantes están viendo una situación problemática.</li> <li>• La estrategia genera en los estudiantes el deseo de buscar información y/o solucionar el problema.</li> </ul>

