

Emprende Canvas: Del Problema a la Propuesta de Valor

Economía, Administración & Contaduría | Administración | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes universitarios desarrollen habilidades clave en la gestión y creación de emprendimientos mediante la identificación de oportunidades de negocio y el diseño colaborativo del Modelo de Negocio Canvas. A través de actividades prácticas basadas en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y herramientas de Design Thinking, los estudiantes analizarán problemas reales del entorno y construirán propuestas de valor claras y diferenciadoras, integrando los bloques fundamentales del Canvas. Este enfoque facilita la conexión entre teoría y práctica, promoviendo competencias emprendedoras que pueden aplicar en contextos reales y futuros proyectos. Además, el trabajo en equipo y la coevaluación fomentan un aprendizaje activo, crítico y autónomo, ampliando la comprensión del ecosistema emprendedor y la capacidad para innovar en escenarios dinámicos y competitivos.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar problemas o necesidades no satisfechas en un segmento de mercado definido.
- Formular una propuesta de valor clara, innovadora y diferenciadora basada en el análisis de problemas reales.
- Estructurar en equipo los componentes esenciales del Modelo Canvas para un proyecto emprendedor.

Recursos Necesarios

- Hojas tamaño carta o rotafolios (1 por grupo)
- Marcadores de colores (varios por grupo)
- Post-its o notas adhesivas (varios por grupo)
- Plantillas impresas del Modelo Canvas (1 por grupo)
- Computadora o tablet con acceso a internet (opcional para consulta rápida)
- Proyector para presentación inicial
- Cuaderno o dispositivo para tomar notas

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre conceptos de emprendimiento y modelo de negocio.
- Habilidades para trabajo colaborativo y comunicación efectiva.
- Experiencia previa en análisis básico de mercado o estudios de caso.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica que el objetivo es aprender a detectar oportunidades reales y diseñar un modelo de negocio viable mediante una propuesta de valor concreta usando el Modelo Canvas. Destaca la importancia para emprender con éxito y resolver necesidades reales.

Activación de conocimientos previos

Docente: Presenta un caso breve real (ejemplo: un emprendimiento local que detectó una necesidad en el mercado y diseñó su modelo Canvas). Luego pregunta: “¿Qué problema detectaron en ese caso? ¿Cómo creen que una propuesta de valor clara puede hacer la diferencia?”

Estudiantes: Responden en plenaria con ideas breves, compartiendo ejemplos personales o conocidos.

Motivación y enganche

Docente: Muestra un dato impactante: “El 42% de los nuevos emprendimientos fracasan porque no identifican bien la necesidad del cliente”. Propone el reto: “Hoy diseñaremos una propuesta de valor que realmente responda a una necesidad identificada”.

Contextualización

Docente: Conecta el tema con la vida cotidiana del estudiante: “¿Cuántos han pensado en una idea de negocio pero no saben cómo estructurarla o validarla? Hoy aprenderán una herramienta que usan los mejores emprendedores para hacerlo.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Expone brevemente (máximo 7 minutos) los bloques clave del Modelo Canvas: segmentos de clientes, propuesta de valor, canales, relaciones, fuentes de ingreso, recursos clave, actividades clave, socios clave y estructura de costos. Usa ejemplos claros y visuales. Explica cómo se usan para validar una idea de emprendimiento.

Actividad 1: Identificación de Problemas y Necesidades

- **Objetivo:** Identificar problemas o necesidades no atendidas en un segmento de mercado.
- **Instrucciones:**
 - Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 personas.

- Solicita que elijan un segmento de mercado o contexto cercano (ejemplo: estudiantes universitarios, comunidad local, etc.).
- Realizan una lluvia de ideas para identificar 3 problemas o necesidades relevantes y no satisfechas en ese segmento.
- Escriben cada problema en un post-it y lo pegan en el rotafolio.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Mapa visual con problemas identificados
- **Tiempo:** 12 minutos
- **Rol del docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guía: “¿Es un problema real? ¿A quién afecta? ¿Por qué creen que no está resuelto?”

Transición

Docente: Resume las ideas principales y conecta con la siguiente actividad: “Ahora que conocen los problemas, vamos a diseñar propuestas de valor que sean claras y que atiendan esas necesidades.”

Actividad 2: Formulación de Propuesta de Valor

- **Objetivo:** Formular una propuesta de valor clara y diferenciadora.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo selecciona uno de los problemas identificados.
 - Construyen una propuesta de valor que explique cómo su emprendimiento resolverá ese problema de forma única.
 - Escriben la propuesta en una tarjeta o post-it.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Propuesta de valor escrita
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Facilita con preguntas: “¿Qué beneficios aporta? ¿Por qué es diferente a otras soluciones? ¿Quiénes serán los beneficiarios?”

Transición

Docente: Señala: “Con la propuesta de valor definida, vamos a estructurar el modelo Canvas para entender todo el negocio.”

Actividad 3: Diseño del Modelo Canvas en Equipo

- **Objetivo:** Estructurar los componentes principales del Modelo Canvas para el proyecto seleccionado.
- **Instrucciones:**
 - Entrega a cada grupo una plantilla impresa del Modelo Canvas.

- Guían el llenado de cada bloque basado en su propuesta de valor y problema identificado.
- Discuten y asignan ideas a cada bloque, usando post-its para facilitar ajustes.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Modelo Canvas completo por grupo
- **Tiempo:** 18 minutos
- **Rol del docente:** Observa, hace preguntas clave: “¿Cómo se relacionan los bloques? ¿Qué recursos son indispensables? ¿Quiénes son socios clave?” Apoya en clarificar dudas.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Invitarles a preparar una breve explicación para compartir con la clase o a buscar ejemplos reales que validen su propuesta.
- Para estudiantes con dificultades: Ofrecer apoyo directo, simplificar preguntas, usar ejemplos concretos y guiar paso a paso el llenado del Canvas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: Solicita que cada grupo presente en máximo 2 minutos su propuesta de valor y modelo Canvas. Luego, realiza un resumen colectivo resaltando los puntos clave aprendidos.

Reflexión metacognitiva

Docente: Plantea las siguientes preguntas para discusión o escritura breve:

- ¿Qué problema identificaron y por qué es importante?
- ¿Cómo su propuesta de valor responde a esa necesidad de forma diferenciada?
- ¿Qué aprendieron sobre la importancia del Modelo Canvas para estructurar un emprendimiento?

Retroalimentación

Docente: Brinda comentarios constructivos en función de la claridad, coherencia y creatividad de las propuestas y del modelo Canvas. Destaca fortalezas y áreas de mejora para futuros proyectos.

Transferencia

Docente: Relaciona lo aprendido con próximos pasos en el curso y con la aplicación práctica en proyectos reales o personales de emprendimiento.

Tarea o reto

Docente: Invita a los estudiantes a observar un negocio cercano o en línea, identificar su propuesta de valor y comparar con el modelo Canvas que aprendieron. Preparar una breve reflexión para la próxima sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Durante la fase de inicio con preguntas y análisis del caso real.
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo mediante observación, preguntas guía y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** En la fase de cierre con la presentación del Modelo Canvas y la reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar problemas o necesidades reales y relevantes (Objetivo 1).
- Claridad y diferenciación en la formulación de la propuesta de valor (Objetivo 2).
- Estructuración coherente y completa de los bloques principales del Modelo Canvas (Objetivo 3).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar la identificación de problemas y propuesta de valor.
- Rúbrica para valorar el Modelo Canvas presentado (coherencia, creatividad, completitud).
- Observación directa durante actividades en grupo.
- Autoevaluación y coevaluación entre estudiantes tras presentaciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapa visual de problemas detectados en los grupos.
- Propuesta de valor escrita y fundamentada.
- Modelo Canvas completo y presentado en equipo.
- Participación en reflexiones y discusión sobre el proceso.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Mentimeter (Sustitución)

Implementación: Utilizar Mentimeter para realizar preguntas interactivas sobre el caso presentado y activar los conocimientos previos. Los estudiantes responden desde sus dispositivos móviles o computadoras, permitiendo al docente visualizar respuestas en tiempo real.

Contribución: Facilita la participación activa y rápida recopilación de ideas, promoviendo la reflexión inicial sobre problemas y propuestas de valor. Apoya el objetivo de identificar problemas reales mediante interacción inmediata.

- **Herramienta:** Kahoot! (Aumento)

Implementación: Aplicar un cuestionario gamificado con preguntas sobre estadísticas y conceptos clave relacionados al fracaso de emprendimientos y la importancia de la propuesta de valor.

Contribución: Refuerza la motivación y el compromiso de los estudiantes mediante gamificación, haciendo más efectiva la conexión con el contexto real del curso. Mejora la retención de información relevante para contextualizar el aprendizaje.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Miro o Mural (Modificación)

Implementación: Utilizar un tablero colaborativo digital para que los grupos estructuren en tiempo real el Modelo Canvas, donde cada bloque puede ser llenado y editado por todos los miembros simultáneamente.

Contribución: Permite rediseñar la actividad tradicional de papel y lápiz en un espacio dinámico, interactivo y visual que facilita el trabajo colaborativo y la organización de ideas. Apoya el objetivo de estructurar los componentes del Canvas en equipo.

- **Herramienta:** ChatGPT (Redefinición)

Implementación: Cada grupo puede consultar ChatGPT para obtener sugerencias personalizadas sobre cómo formular propuestas de valor basadas en los problemas identificados, además de recibir retroalimentación para mejorar la claridad y diferenciación de sus ideas.

Contribución: Introduce un asistente IA que guía y potencia el pensamiento crítico y creativo, permitiendo una interacción nueva donde el estudiante recibe apoyo inmediato para validar y enriquecer su propuesta. Esto va más allá del trabajo colaborativo tradicional.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Google Forms con rúbrica integrada (Aumento)

Implementación: Aplicar una encuesta para la coevaluación entre grupos, donde los estudiantes evalúan propuestas de valor de sus pares con criterios claros. El docente puede analizar resultados para retroalimentar.

Contribución: Mejora la efectividad del proceso de coevaluación con una herramienta digital que facilita la recopilación y análisis de feedback. Promueve la reflexión crítica y el aprendizaje colaborativo.

- **Herramienta:** Video feedback con Loom o Flipgrid (Modificación)

Implementación: Los grupos graban un breve video explicando su propuesta de valor y modelo Canvas para compartir con el docente y compañeros, quienes pueden dejar comentarios.

Contribución: Rediseña la forma tradicional de presentación y retroalimentación, incorporando elementos audiovisuales que mejoran la comunicación y permiten una retroalimentación más rica y personalizada.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptar ejemplos y casos:** Asegurar que los ejemplos de emprendimientos presentados en la fase de inicio incluyan diversos contextos culturales, socioeconómicos y de género. Por ejemplo, presentar emprendimientos liderados por mujeres, personas con discapacidad o de comunidades indígenas.

Impacto: Fomenta la identificación y valoración de distintas realidades y perspectivas, enriqueciendo la comprensión y motivando a estudiantes con diferentes orígenes.

- **Formación de grupos diversos:** Al formar los equipos de trabajo, promover la heterogeneidad en cuanto a género, habilidades, origen y experiencias. Esto puede hacerse asignando grupos de forma intencionada para garantizar diversidad.

Impacto: Favorece la inclusión y el intercambio de ideas variadas, mejorando la calidad de la propuesta de valor y el aprendizaje colaborativo.

- **Lenguaje inclusivo y accesible:** Usar un lenguaje sencillo y claro durante la explicación de conceptos y actividades, evitando jergas o tecnicismos innecesarios. Incluir definiciones escritas y visuales para apoyar a estudiantes con diferentes niveles de dominio del idioma o capacidades cognitivas.

Impacto: Facilita la comprensión para todos los estudiantes, reduciendo barreras lingüísticas y cognitivas.

Equidad de Género

- **Desafiar estereotipos en ejemplos y casos:** Incluir en la presentación inicial y en la gamificación ejemplos de emprendedores y emprendedoras exitosas, rompiendo roles tradicionales de género (por ejemplo, mujeres en tecnología, hombres en servicios comunitarios).

Impacto: Promueve modelos positivos y equitativos que motivan a estudiantes de todos los géneros a participar activamente y desafiar prejuicios.

- **Distribución equitativa de roles en equipos:** Durante las actividades colaborativas, sugerir que los equipos roten roles (líder, presentador, anotador) para que no se reproduzcan roles de género tradicionales, evitando que unas personas queden en roles pasivos o secundarios.

Impacto: Fomenta la participación activa y el desarrollo de habilidades en todos los miembros, independientemente de su género.

- **Reflexión sobre género y mercado:** Incluir una pregunta orientadora en la lluvia de ideas para que los estudiantes consideren cómo las necesidades y oportunidades de mercado pueden estar influenciadas por cuestiones de género (ejemplo: productos o servicios dirigidos a mujeres, hombres u otros géneros).

Impacto: Sensibiliza sobre la importancia de la equidad de género en el emprendimiento y en la identificación de oportunidades reales.

Inclusión

- **Acceso y materiales adaptados:** Proveer el Modelo Canvas y otros materiales en formatos accesibles (digital editable, impresos con letra grande, contrastes adecuados) para estudiantes con discapacidades visuales o dificultades motrices.

Impacto: Garantiza que todos los estudiantes puedan participar plenamente en las actividades sin limitaciones físicas o sensoriales.

- **Flexibilidad en la participación:** Ofrecer opciones para que estudiantes con barreras de comunicación puedan aportar, por ejemplo, mediante aportes escritos, uso de tecnología asistida o roles dentro del equipo que se ajusten a sus fortalezas.

Impacto: Facilita la inclusión activa y equitativa, respetando las necesidades individuales.

- **Evaluación inclusiva y coevaluación:** Incorporar rúbricas claras y flexibles para la coevaluación que valoren la colaboración, la creatividad y la inclusión de perspectivas diversas, no solo el resultado final. Permitir autoevaluación y espacios para feedback constructivo.

Impacto: Promueve un ambiente de respeto y aprendizaje conjunto, valorando diferentes formas de contribuir y aprendiendo de la diversidad del grupo.

Modificaciones específicas a actividades existentes

- **Gamificación inicial:** Incluir preguntas o retos que destaquen la diversidad cultural o de género en emprendimientos, invitando a reflexionar cómo estas variables influyen en las oportunidades y problemas detectados.
- **Lluvia de ideas guiada:** Durante la lluvia de ideas, usar dinámicas que permitan la participación equitativa (por ejemplo, “turnos de palabra” o “pase la palabra”), evitando que voces dominantes eclipsen a otras.
- **Trabajo en equipo:** Proveer roles claros y rotativos para asegurar que cada miembro tenga responsabilidades y oportunidades de contribuir, considerando necesidades especiales.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- **Materiales multimedia variados:** Videos subtitrulados, infografías, y guías visuales para complementar la exposición oral, facilitando el acceso a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje y necesidades.
- **Uso de plataformas digitales accesibles:** Para la presentación del Modelo Canvas y la coevaluación, utilizar herramientas que permitan la colaboración remota y tengan opciones de accesibilidad (lectores de pantalla, ampliación de texto).
- **Evaluación formativa con feedback diverso:** Incorporar evaluaciones orales, escritas y autoevaluaciones para captar distintos modos de expresión y aprendizaje, asegurando que cada estudiante pueda demostrar sus avances de forma justa.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
-----------	---------------	-----------	---------------	------------------

Participación Activa en la Gamificación Inicial	Participa con entusiasmo, propone ideas originales y fomenta la interacción del grupo.	Participa con interés, aporta ideas relevantes y colabora con sus compañeros.	Participa de forma limitada, con pocas ideas y reacción pasiva a las actividades.	No participa o muestra desinterés evidente durante la actividad.
Disposición para la Lluvia de Ideas (Brainstorming)	Está abierto a nuevas ideas, escucha activamente y contribuye con varias propuestas pertinentes.	Escucha a los demás y aporta algunas ideas relacionadas al tema.	Muestra dificultades para aportar ideas o escuchar otras propuestas.	No aporta ideas, interrumpe o muestra actitud negativa.
Colaboración en el Trabajo en Equipo	Involucra a todos los miembros, facilita el diálogo y contribuye al consenso del grupo.	Colabora con sus compañeros y respeta las opiniones ajenas.	Participa solo cuando se le solicita y no fomenta la integración del grupo.	Se aísla, interfiere o dificulta el trabajo colaborativo.
Actitud y Responsabilidad	Llega puntual, preparado y mantiene una actitud positiva durante toda la fase inicial.	Llega a tiempo y muestra disposición para trabajar aunque con leve distracción.	Llega tarde o con falta de preparación pero intenta participar.	Llega tarde, no está preparado y su actitud afecta negativamente la dinámica.

Instrucciones para la evaluación: El docente observará la participación y disposición de cada estudiante durante la fase inicial (gamificación y lluvia de ideas) y asignará una puntuación por cada criterio. Se podrá complementar con notas de coevaluación para favorecer la auto y heteroevaluación entre compañeros.