

#Dienlínea UNIA: guía para una docencia innovadora en red





Virtualización de programas bajo enfoque innovador

Tutorización en línea

Evaluación en línea

Enfoques metodológicos innovadores

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación



Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación

ANTONIO VICIANA PÉREZ



Presentación

En la actualidad, en el uso de nuevas metodologías para la creación de proyectos, la tendencia es elegir aquella que conduce a una mayor eficiencia en el desarrollo y ejecución de estos, a través de la visualización de datos, el trabajo colaborativo y la visión integral de factores.

Al inicio de este capítulo se expondrá el funcionamiento de la metodología Canvas aplicado a los modelos de negocio desde una perspectiva empresarial basándonos en el modelo creado por Alex Osterwalder denominado *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010) conocido por **Business Model Canvas (BMC)**.



Aquellas personas interesadas en profundizar sobre el **Business Model Canvas** pueden consultar el libro *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010).

A posteriori, daremos a conocer la metodología del **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** o en su traducción del inglés como **Project Based Learning (PBL)** y su aplicación a proyectos educativos por parte del alumnado y docentes.

El cambio en la metodología de la enseñanza en los centros educativos está empezando a ser palpable. Tradicionalmente el rol del profesorado consistía en ser el centro de la experiencia educativa y ofrecer clases magistrales a los alumnos, los cuales sólo tienen que atender a dichas materias y recibir información que el docente aporta. Actualmente el método del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), está ganando terreno en las aulas como herramienta educativa más eficiente.

El método del Aprendizaje Basado en Proyectos se fundamenta en la elaboración de proyectos que dan respuesta a preguntas o problemas de la vida real. Como consecuencia, esta metodología dota al alumnado de una serie de estrategias y competencias para resolver estos problemas, haciendo partícipe a los mismos del proceso educativo junto a los docentes. El trabajo continuo de investigación mediante esta

metodología cumple con los objetivos de aprendizaje en un entorno de motivación por parte del alumnado.

La ejecución del ABP se materializa documentalmente en a través de la **técnica Canvas en el ABP** mediante dos modelos propuestos y comprenderemos su funcionamiento a través de varios ejemplos.

Por último, pero no menos importante, se proponen herramientas interactivas (Genially, Canvanizer) que existen actualmente para facilitar el uso de la metodología promoviendo la colaboración de los usuarios.

Objetivos

- Comprender el alcance de la metodología Canvas en entornos empresariales y docentes.
- Reflexionar sobre las dimensiones de la creación de proyectos en la docencia.
- Estructurar las principales metodologías educativas a través del uso de Canvas y de aprendizaje basado en proyectos.
- Comprender la función y saber ejecutar los aspectos fundamentales del diseño de la metodología Canvas y ABP en el ecosistema educativo.

Contenido básico/ideas clave

1 Canvas Business Model y su aplicación al entorno educativo

1.1 Conceptualización del Canvas Business Model (BMP)

Tal y como hemos señalado al comienzo de este bloque, actualmente la tendencia, a la hora de establecer metodologías analíticas para la ejecución de un proyecto o evaluación de modelos de negocios, en la mayoría de los casos, es elegir aquellas que conducen a una mayor eficiencia en el desarrollo y ejecución de los mismos, a través de la visualización de datos, el trabajo colaborativo y la visión integral de factores.

En estas primeras líneas vamos a centrar el enfoque del uso del modelo Canvas en el estudio de modelos de negocio tal y como definió Alex Osterwalder en el libro *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010) conocido por **Business Model Canvas, en adelante, (BMC)**.



Virtualización de programas bajo enfoque innovador

Tutorización en línea

Evaluación en línea

Enfoques metodológicos innovadores

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación



¿El libro *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010) se escribió en línea a través de una plataforma abierta en la que colaboraron 470 autores de 45 países?

EL BMC es una herramienta analítica que refleja las fortalezas y debilidades de un negocio en un vistazo (lienzo). De esta forma obtenemos una visión global, con visión 360°, de nuestro modelo de negocio de manera rápida y sencilla. La herramienta principal para plasmar nuestro modelo de negocio es el lienzo.

Es necesario recordar que el **Modelo de Negocio** es un primer paso para validar la idea de negocio de una persona emprendedora o empresa. El objetivo de un modelo de negocio es describir como una **empresa crea, distribuye y captura valor** tal y como señala Javier Megías (2012).

Por otro lado, el Plan de Negocio es parte complementaria y se realiza en fases posteriores a la validación del Modelo de negocio. Lo que pretende el Plan de negocio es reducir la incertidumbre y asemejarse lo más fielmente posible a los parámetros de la realidad con el objetivo de reducir posibles desviaciones.

El BMC requiere pensar profundamente sobre cada uno de sus puntos:

- ¿Este es mi segmento de clientes?
- ¿El canal que he elegido es el correcto para llegar a ese segmento de clientes?
- ¿Por qué es mi segmento de clientes?
- ¿Tiene sentido esta estructura de ingresos?
- ¿Cómo voy a trabajar ese canal?
- Etc.

Las **ventajas** en el uso de BMC son:

- Método colaborativo. Distintos *stakeholders* pueden aportar información. Promueve el trabajo en equipo.
- Bajo coste. No requiere de grandes inversiones más allá del coste horario.
- Visual. Posibilita visualizar gran cantidad de información de un solo vistazo.
- Fácil. Conceptos y metodología sencilla.

- Fomenta la creatividad y el análisis: desde múltiples puntos de vista.
- Fácilmente modificable. El cambio en ideas o enfoques pueden ser ejecutados sin que afecte al conjunto del BMC (Pivotar).
- El BMC es propuesto como método muy visual, práctico y fácil para diseñar modelos de negocio. Se trata pues de una especie de lienzo o plantilla de formato horizontal en la que hay diferenciadas dos zonas y representadas cada una de las nueve áreas claves de una empresa, según veremos a continuación.

EN RESUMEN

En síntesis, se trata de una herramienta que resulta muy intuitiva y sencilla que permite desarrollarla de múltiples formas, tanto en sesiones colaborativas, como individuales y aplicación en incontables proyectos.



1.2 El lienzo BMC como herramienta

El lienzo BMC se divide en **dos grandes zonas**. Por un lado, la **derecha**, donde se colocan las áreas más relacionadas con las emociones y la creatividad: las propuestas de valor, los canales de comercialización, la relación con los clientes, los segmentos y la fuente de ingresos. Por otro lado, en la zona **izquierda** se ubica la parte más racional del negocio, es decir, las actividades, los socios, los recursos, y la estructura de costes.

A su vez, la **estructura del lienzo del BMC** comprende **9 casillas** como adelantamos. El orden de implementación de la información en la herramienta es el que se detalla a continuación:

- 1 **Segmentos de mercado (el quién, análisis externo)**. Define nuestro *target* o el mercado objetivo al que nos dirigimos. Detalla todo lo que sabemos sobre el segmento de cliente al que va enfocado nuestro producto o servicio.
- 2 **Propuesta de valor (el qué)**. Una de las casillas más importantes puesto que define qué necesidad satisfacemos sobre nuestro segmento de mercado, qué productos y servicios ofrecemos y qué nos diferencia de la competencia. Se posiciona en la zona central del Canvas para darle el peso y la importancia que requiere. Es vital definir correctamente la propuesta de valor.
- 3 **Canales de comunicación y distribución (el quién, análisis externo)**. Nos define cómo hacemos llegar nuestra propuesta de valor a nuestros clientes tanto físicamente como la manera de dar a conocer nuestro producto o servicio a nuestros clientes.



- Relación con el cliente (el quién, análisis externo).** Definimos esta parte del Canvas como la manera que tenemos de captar nuevos clientes y cómo nos relacionamos con los que ya tenemos.
- Flujo de ingresos (el cuánto, análisis externo).** Nos define la forma en la que generamos recursos económicos a través de nuestra propuesta de valor. Debemos detallar las formas posibles de recaudar esos recursos económicos.
- Recursos clave (el cómo, análisis interno).** Aquí vamos a analizar los recursos más importantes que son necesarios para desarrollar nuestra propuesta de valor. Sin esos recursos (tangibles e intangibles) no podríamos llevar a cabo nuestra propuesta de valor.
- Actividades clave (el cómo, análisis interno).** Analizamos en este apartado las actividades más relevantes que son necesarias para desarrollar nuestra propuesta de valor.
- Asociaciones clave (el cómo, análisis interno).** Daremos una relación de aquellos socios y proveedores, que serán más importantes para el desarrollo de nuestra idea de negocio. Aquí la palabra clave, define perfectamente qué socios debemos detallar.
- Estructura de costes (el cuánto, análisis interno).** Detallaremos aquellos costes más relevantes y que nos afectan directamente y en gran medida.

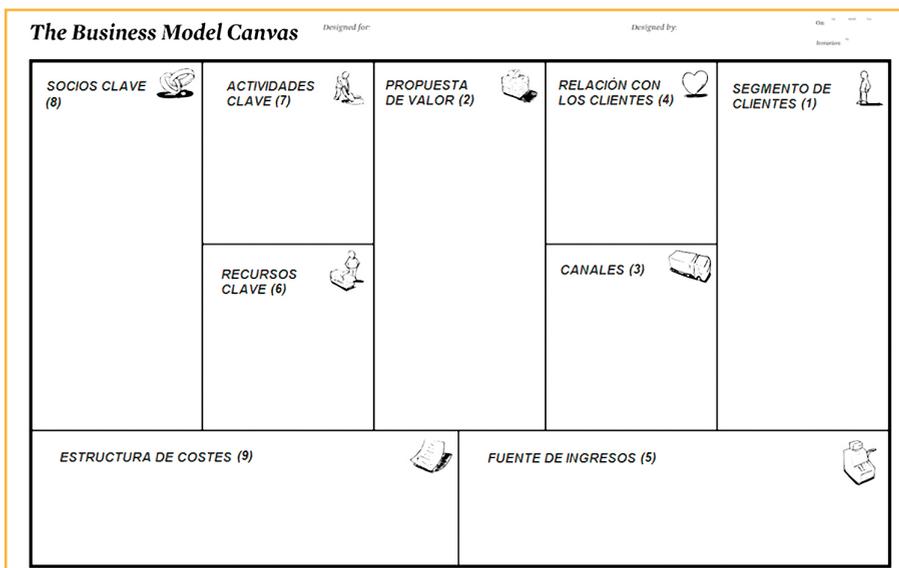


Imagen 1. Plantilla Canvas. Fuente: Elaboración propia basado en *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010).

Este vídeo de Trabajar desde casa (2 de octubre de 2014) se muestra de forma sencilla el concepto de cada una de las nueve celdas que componen el Canvas y su aplicación para describir un modelo de negocio: [youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8](https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8)



Una de las grandes ventajas del BMC reside en que, al ser una metodología novedosa, podemos **customizar la herramienta conforme a nuestros intereses u objetivos**. Incluyendo su adaptación a entornos educativos, lo que requerirá. una serie de cambios en las casillas, puesto que el carácter económico desaparece. El resultado sería similar al que se muestra a continuación.

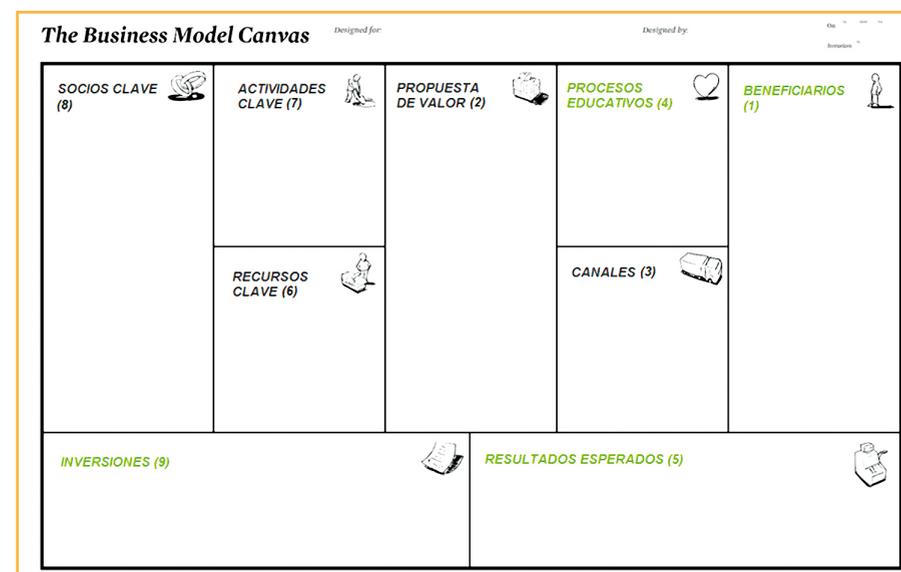
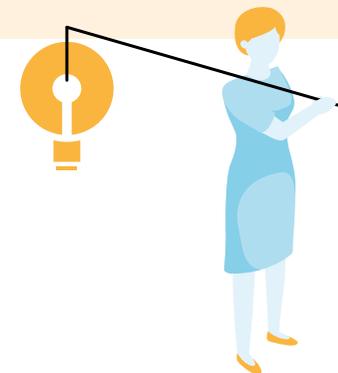


Imagen 2. Plantilla Canvas adaptada a entornos educativos. Elaboración propia adaptado al entorno educativo del Canvas *Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010).

A continuación, se muestra un Canvas inspirado en el BMC pero adaptado al entorno educativo con una propuesta de valor o proyecto basado en el fomento de la lectura desde edades tempranas.



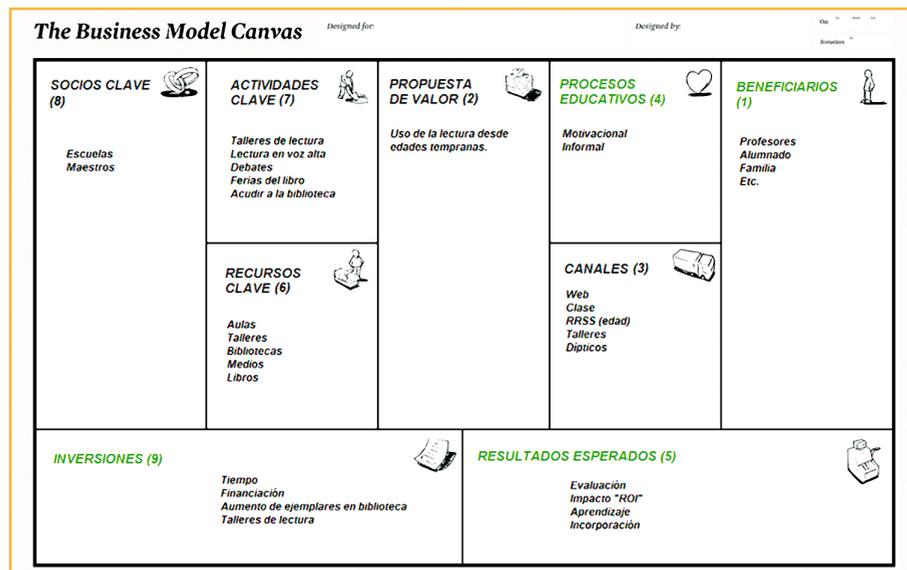


Imagen 3. Canvas fomento lectura. Elaboración propia adaptada al entorno educativo del *Canvas Business Model Generation* (Alexander Osterwalder y Yves Pigneur, 2010).

1.3 Variaciones del BMC: Lean Startup y Lean Canvas

El BMC es una técnica extraordinaria para empresas o proyectos maduros, pero ¿si no tengo una empresa? ¿y si lo que tengo es sólo una idea? La forma de llevar al mercado una *startup* es completamente diferente a la estrategia de ejecución de una compañía consolidada. Para ello Eric Ries, de manera análoga, creó el método **Lean Startup**.

Lean Startup es una metodología utilizada para desarrollar negocios y productos. Está diseñada para acortar los ciclos en la creación de productos mediante hipótesis para medir el progreso, lanzamientos de productos iterativos para obtener un *feedback* de los usuarios o potenciales clientes y aprendizaje validado para medir cuánto se ha aprendido. Se fundamenta en la creación de un producto mínimo viable (PMV) y en su testeo en el mercado.

Maurya A. (2014) diseñó un método donde mezcla ambos mundos (LEAN+BMC), y en el que, en mi opinión, ejecuta un gran ejercicio al ofrecernos una herramienta para que las *startups* puedan diseñar modelos de negocio: el **Lean Canvas**.

Podemos definir el Lean Canvas como una herramienta de visualización de modelos de negocio diseñada para empresas de nueva creación o *startups*. Esta metodología está inspirada en el Lean Startup de Eric Ries, que tal y como hemos definido

anteriormente, está centrada en generar nuevas ideas y crear un PMV para verificar que el producto tiene aceptación en el mercado.

Comparándolo con el Canvas de Osterwalder (BMC), el **Lean Canvas** de Ash Maurya posee algunas diferencias que podemos observar a continuación.

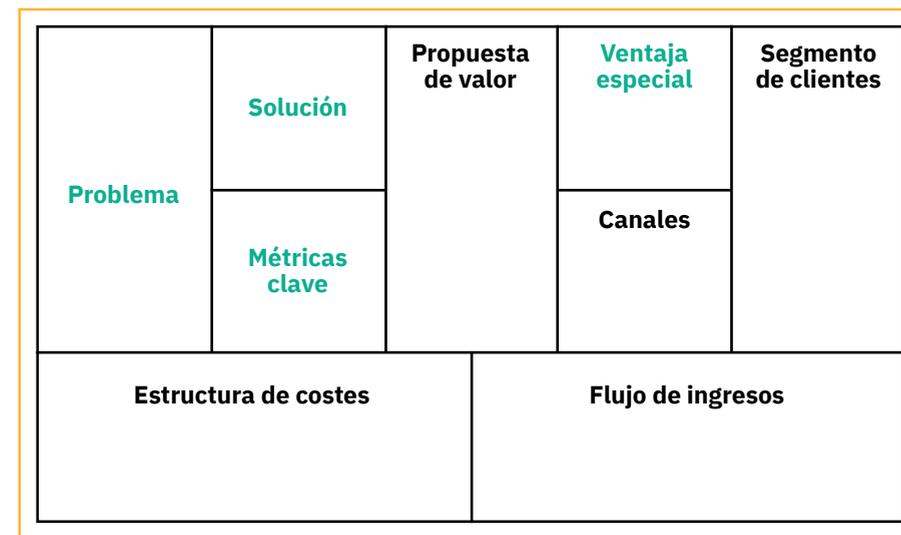


Imagen 4. Comparativa BMC y Lean Canvas. Elaboración propia a partir del LEAN CANVAS (Maurya A., 2014).

Tanto el BMC, *Lean Startup* como ABP, que posteriormente veremos, son herramientas que sintetizan gran cantidad de información mostrando los conceptos e ideas fundamentales en un lienzo facilitando así su comprensión de una manera visual y sencilla.

2 Doble función del Canvas: recurso en el aula y herramienta para el diseño de proyectos educativos

Una de las peculiaridades de la metodología Canvas, según se ha visto, es que es una herramienta muy versátil. Así pues, también en educación su uso puede realizarse desde distintas perspectivas con respecto a sus usuarios o, dicho de otra forma, para atender a diversos objetivos.

Por un lado, podemos utilizar esta herramienta **como recurso didáctico en el aula** con el fin de fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva colaborativa, visual y global. El uso de la herramienta Canvas requiere de un proceso de investigación y colaboración por parte del alumnado que puede ser desarrollado en el marco de asignaturas de contenido económico y de emprendimiento. Desde el punto



Virtualización de programas bajo enfoque innovador

Tutorización en línea

Evaluación en línea

Enfoques metodológicos innovadores

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación



de vista del usuario de la herramienta, en este caso del alumnado, éste podrá utilizar esta metodología, por ejemplo, para el estudio de modelos de negocios en asignaturas de carácter económico o de creación de empresas. El emprendimiento se está considerando cada vez más como una competencia transversal del alumno y el fomento de la cultura emprendedora es común a la gran mayoría de centros educativos.

Por otro lado, si consideramos al profesorado como usuario de la misma, el uso del BMC puede ir **enfocado al desarrollo de Proyectos de Innovación, Investigación, Empresas de base tecnológica, Prototipos y productos mínimos viables, Gestión de centros educativos...**



El Canvas es, así, en resumen, una interesante herramienta tanto para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje como para fomentar el diseño y/o desarrollo de proyectos educativos de I+D+i.

EN
RESUMEN

Ya se habló del potencial del BMC como metodología y de sus fortalezas. A continuación, se mencionan ventajas específicas de su uso desde la perspectiva, respectivamente, del alumnado y del docente.

2.1 Ventajas para el alumnado

En primer lugar, desde la perspectiva de los estudiantes, el BMC:

- Método colaborativo. Favorece la socialización entre el alumnado y el trabajo en equipo, competencias fundamentales actualmente.
- Favorece el *visual thinking* o aprendizaje visual, es decir, visualización organizada de ideas expresadas en dibujos sencillos acompañados de palabras clave para favorecer el proceso de aprendizaje.
- Posibilita el *learning by doing* o aprender haciendo, es decir, una metodología basada en la experiencia de forma práctica.
- Aporta una visión integral. La gran mayoría de los factores intervinientes en el modelo de negocio están presentes en la metodología de forma que es considerada como una de las herramientas más completas.
- Herramienta fácil, basada en conceptos simples y una metodología sencilla.
- Facilita la creatividad y el análisis desde múltiples puntos de vista.
- Es, además, flexible y fácilmente modificable.

2.2 Ventajas para el profesorado

Desde una perspectiva docente, el profesorado posee una herramienta motivadora que impulsa el aprendizaje del estudiantado de una manera sencilla, eficaz, colaboradora y de bajo coste.

Además de las propias como usuario genérico en cuanto a **proyectos externos**:

- Método colaborativo. Promueve el trabajo en equipo. Metodología que ayuda a generar y compartir el fin de un objetivo común mejorando los resultados y la comunicación del alumnado.
- Herramienta motivadora. Incrementa la motivación entre el alumnado, lo que genera mayor compromiso y dedicación en el proceso de aprendizaje.
- Favorece la competitividad entre el alumnado. Una competitividad adecuada favorece el deseo de superación y evolución del alumnado sin que motive un ambiente negativo y de tensión.
- Visión 360°. Su uso permite evaluar todos los conceptos intervinientes de manera holística Aspectos como la comunicación, investigación, exposición en público, análisis de variables cuantitativas y cualitativas, entre otros son considerados y evaluados mediante esta metodología.
- Socializa. El alumnado como individuo se integra y forma parte del grupo asumiendo las normas, valores, actitudes, etcétera, lo que facilita el desempeño del profesorado en un ambiente de productividad y compañerismo en el aula.
- Facilita creatividad y análisis. La investigación y análisis de multitud de variables intervinientes en el proyecto motiva gran cantidad de puntos de vistas y conclusiones, favoreciendo la creatividad por parte del alumnado en cuanto a soluciones propuestas para el proyecto planteado. Esta situación implica una mayor participación de todos los alumnos, facilitando así la labor del profesorado y favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3 El aprendizaje basado en proyectos (ABP) como método

3.1 Conceptualización y ventajas

El aprendizaje basado en proyectos (en adelante ABP), una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en la actualidad a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.



En el ABP, la gran peculiaridad es que **los alumnos se transforman en protagonistas principales de su propio aprendizaje** y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos mismos los responsables de realizar la planificación y elaborar el producto para resolver la pregunta guía o problema a resolver. El objetivo del docente es guiarlos y orientarlos a lo largo del proceso.

El ABP permite la **elección y la implicación de los estudiantes**, facilita el empoderamiento de los mismos y los hace protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Pero quizás lo más importante es la **socialización**, algo que en una metodología más directa no se trabaja y que a todas luces resulta necesario potenciar desde la escuela. El desarrollo de un proyecto permite una socialización más rica porque comporta movimientos no sólo en el aula, sino hacia dentro (participaciones de agentes expertos o de las propias familias) y hacia fuera de la misma (dirigido a la comunidad a lo que está fuera del centro mediante la propia difusión).

De forma análoga, las ventajas en el uso de metodologías anteriormente descritas en general coinciden con las ventajas en el uso del ABP:

- Aprendizaje activo.
- Inclusión hace partícipe a la totalidad del alumnado.
- Socialización rica.
- Evaluación como proceso de forma continua.
- Diseño abierto y flexible.
- Interdisciplinariedad.



3.1 Implementación del ABP: distintas fases y prototipos del proyecto

Como toda metodología, es necesario completar una serie de **fases** para una correcta implementación que a continuación se enumera.

- 1 **Activación.** Se trata del punto de partida del proyecto. El docente preparará un evento inicial, en el que explicará el contexto en el que se va a desarrollar dicho proyecto. Puede ser mediante un vídeo, una noticia de actualidad en un periódico digital, una fotografía... *A posteriori*, lanza la **pregunta guía**, protagonista principal del ABP. Se diseñan acciones que consigan que el alumnado se involucre y sienta que decide su aprendizaje.

Seguidamente, el profesor explica qué productos tienen que elaborar y qué aprendizajes se espera que logren en ese proceso. Una de las virtudes del ABP es que se actúa; no se entrena, se juega. Es ahí cuando enfrentas al sujeto directamente a la acción cuando pones a prueba las competencias. Pero para eso resulta imprescindible captar la voluntad del alumnado, la intención. En la fase de activación puede tener dos momentos: **Motivación e Intención**. Para llevar a cabo el ABP de manera óptima resulta necesario crear un contexto que sea capaz de atraer la atención del alumnado, que active la emoción y la razón. Los docentes necesitan observar al alumnado y conocer sus intereses. El éxito del uso de la herramienta reside en conseguir unir esos intereses con los contenidos de la materia para que se produzca el aprendizaje.

- 2 **Planificación.** Un proyecto ABP requiere una preparación bien planificada. Debemos cuidar todos los aspectos que intervienen en el proceso: material, el producto final, actividades, forma de evaluación, agrupaciones que vamos a utilizar, las salidas fuera del centro o las capacidades de cada estudiante para la toma de un rol específico durante el proyecto. Todos y cada uno de los elementos intervinientes deben estar minuciosamente planificados.
- 3 **Investigación.** Resulta necesario que el alumnado sea consciente de lo que sabe y de lo que necesita saber. El docente debe asegurarse de que su alumnado sepa realizar esas búsquedas. El alumnado no sólo buscará en Internet, sino que también recurrirá, entre otras, a fuentes orales, realizando entrevistas, o bien haciendo trabajo de campo, realizando fotografías o grabando vídeos. Durante toda la investigación, el alumnado tendrá que trabajar en equipo, comunicarse y colaborar. El entorno, la comunidad, archivos, familias, etc. ofrece una fuente de información viva.
- 4 **Realización y desarrollo.** Tenemos que ser conscientes que, en un proyecto llevado a cabo a través del ABP, no solo se adquieren competencias de una disciplina, sino también a elaborar productos reales. En la realización y desarrollo podemos contar con expertos, que orienten y den consejos. Es probable que nuestro producto no sea el definitivo a la primera de la misma forma que ocurre en el mundo real, esto nos permite detectar las fortalezas y debilidades del mismo.
- 5 **Presentación.** Es hora de presentarlo ante una audiencia externa: esto da sentido real al proceso y aumentará el compromiso del alumnado con la tarea y con la calidad del resultado. Se trata de realizar una presentación de calidad (medios audiovisuales, etc.) y darle difusión a la misma.



4 El Lienzo como herramienta en ABP

Recordemos que el ABP es una metodología colaborativa, sencilla, inclusiva, abierta, flexible e interdisciplinar. Aprovecharemos las cualidades que nos ofrece la metodología Canvas, en cuanto a visualización y sencillez, y adaptaremos el ABP a un lienzo con una visión integral. Existen varias versiones para adaptar el ABP a un lienzo y, en definitiva, es una metodología abierta por lo novedoso de la herramienta.

Planteamos una **primera propuesta** para completar un Canvas de forma secuencial en el orden que a continuación se detalla:

- 1 Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. La elección del tema debe ir ligado a la realidad del alumnado. Les debe motivar a aprender y permitir desarrollar los objetivos cognitivos y competenciales.
- 2 Formación de los equipos que van a ejecutar el Canvas.
- 3 Definición del producto o reto final. Necesitamos establecer el producto que debe desarrollar el alumnado en función de las competencias que se quiera desarrollar.
- 4 Planificación. Pídeles que presenten un plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.
- 5 Investigación. Tanto cuantitativa como cualitativamente.
- 6 Análisis y síntesis de la investigación realizada.
- 7 Elaboración del producto.
- 8 Presentación del producto. Exposición ante terceros acerca de lo que han aprendido y la respuesta propuesta a la pregunta guía o reto.
- 9 Respuesta colectiva a la pregunta inicial.
- 10 Evaluación y autoevaluación. Rúbrica ofrecida anteriormente o autoevaluación.



En este artículo de Aula Planeta (2015) en el que se basa la enumeración anterior se explican más detalladamente estos pasos para aplicar el APB: aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos

4.1 El ABP en Canvas

Recordemos que existen varios modelos de adaptación del ABP al Canvas. Nos detendremos en el desarrollado por Conecta 13 (2015) (ver imagen inferior).

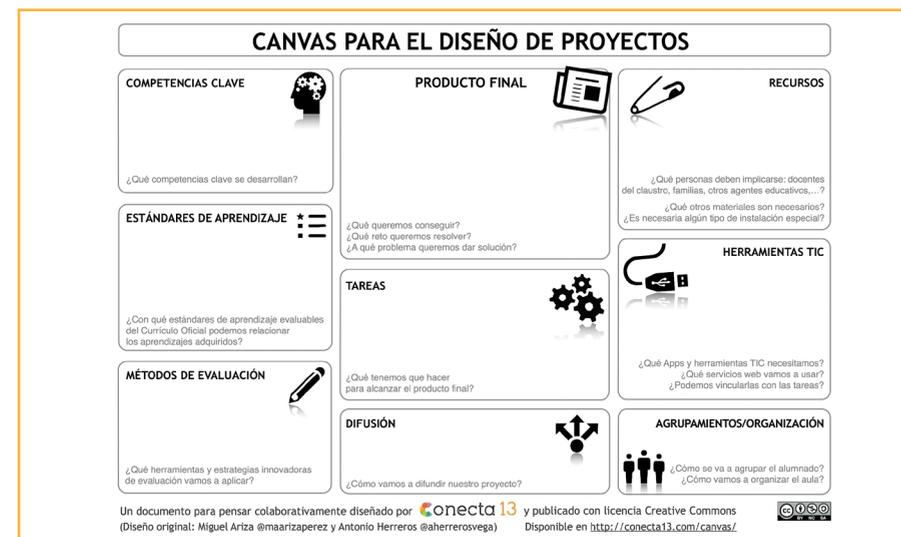


Imagen 5. Adaptación del ABP a un CANVAS realizado por Conecta13 (2015). Fuente: conecta13.com.

Esta segunda propuesta nos permite dibujar cómo será nuestro proyecto. En concreto, con esta metodología podemos construir en nueve pasos complementarios un proyecto de aprendizaje en el cual se consideren todas las claves del ABP.

El CANVAS ABP está organizado en **tres columnas**:

- En la zona **izquierda** del Canvas se recoge la relación entre el proyecto de aprendizaje y el currículo, a través de las competencias claves y los estándares de aprendizaje, además de definir uno de los pilares fundamentales de un buen proyecto, la evaluación, entendida siempre como un proceso constante de toma de datos para poder regular el aprendizaje.
- En la parte **central** se define la base del proyecto: el producto final, las tareas que permiten llegar a ese producto y cómo se realizará la estrategia de difusión del mismo.
- Por último, en la zona **derecha** señalaremos la estructura del proyecto a través de los recursos necesarios, el uso de las TIC y los agrupamientos y la gestión del aula que contemplemos en el diseño del proyecto de aprendizaje.



Virtualización de programas bajo enfoque innovador

Tutorización en línea

Evaluación en línea

Enfoques metodológicos innovadores

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de innovación



A continuación señalamos una relación de ejemplos reales de proyectos realizados mediante ABP y llevados a cabo en diversas aulas y para distintos niveles educativos.

- **ABP «Rincón Chef».** Canvas de ABP en edades tempranas para diseñar un rincón del Chef dentro del aula y crear un proyecto colaborativo. Genially. [view.genial.ly/5ca79cbda5f6ee6c1431152e/horizontal-infographic-review-canvas-abp](https://www.genial.ly/5ca79cbda5f6ee6c1431152e/horizontal-infographic-review-canvas-abp)
- **ABP «La importancia de reciclar».** Canvas de ABP Creación de un proyecto donde se fomente el reciclaje desde edades tempranas mediante charlas divulgativas y un video informativo. Genially. [view.genial.ly/5bc31c2e3292ef649e9ddd69/interactive-content-canvas-abp-intef](https://www.genial.ly/5bc31c2e3292ef649e9ddd69/interactive-content-canvas-abp-intef)
- **ABP «FIRST Tech Challenge».** Canvas de ABP FIRST Tech Challenge es un programa dirigido a jóvenes entre 16 y 18 años centrado en ofrecer una experiencia única y estimulante en la que los equipos deben diseñar, construir, programar y dirigir robots para participar en los torneos en formato de alianza. [view.genial.ly/5f75668eb3bb1f0d011a6569/horizontal-infographic-review-canvas-abp-lego-league](https://www.genial.ly/5f75668eb3bb1f0d011a6569/horizontal-infographic-review-canvas-abp-lego-league)
- **ABP «Película Ciencia Ficción».** Canvas de ABP Creación de una película de ciencia ficción en la que participen todos los roles técnicos (guionista, cámaras, etc...) en la creación de la misma. docs.google.com/drawings/d/1nJWDXA9qQhsNPb7f3ND-MWqAvqslVviK0FWcPI5tfmlQ/edit



EJEMPLO

Ejemplos/temáticas de aplicación

1 Canvas como herramienta en enseñanza-aprendizaje

Business Model Canvas

Planteamos el estudio de los diferentes modelos de negocio de las grandes tecnológicas (Google, Amazon, Apple). El análisis de las 9 casillas que componen el BMC conseguirá que entienda cómo generar valor en el mercado comprendiendo su modelo de negocio.

Ideamos como actividad la realización de un BMC para un proyecto emprendedor en el ámbito del comercio electrónico. Comprenderás cómo los conceptos aplicables a cada casilla varían sustancialmente en un modelo empresarial digital frente al convencional.

BMC en aula con lienzo adaptado

Proponemos la realización de un Canvas inspirado en el BMC pero adaptado al entorno educativo con una propuesta de valor o proyecto basado en la diversidad cultural en el centro educativo.

2 Canvas ABP para diseño de proyectos de innovación/i+d+i

El fin del ABP es motivar al alumnado de manera que el aprendizaje que obtengan provenga del camino realizado hasta llegar a dar respuesta a la pregunta clave. ¿Ser *youtuber* es una profesión de éxito? Aquí podrás, como docente, dotar de conocimientos a los alumnos en materia de competencias digitales a través de la investigación, datos, charlas, presentación y defensa.

Desde una perspectiva como docente, y con la metodología aportada en la presente guía, proponemos la aplicación del ABP a través de un Canvas, para dar respuesta a una pregunta guía dentro de un plan educativo que se quiera implantar en el centro educativo. Por ejemplo, el uso de la técnica de *flipped classroom* en las distintas materias que se imparten en el centro.

3 Canvas para desarrollar proyectos colaborativos innovadores en gestión

De manera análoga, animamos al lector a que aplique la técnica Canvas en ABP para el desarrollo de un proyecto colaborativo entre docentes de un mismo departamento cuyo fin sea la optimización de la información generada en las evaluaciones de los alumnos, extrapolable al resto del centro.

Referencias y recursos complementarios

Referencias bibliográficas

Arpí, C., Ávila, P., Baraldés, M., Benito, H., Gutiérrez, M^a J., Orts, M., Rigall, R. y Rostan, C. (2012). El ABP: origen, modelos y técnicas afines. *Aula de Innovación Educativa*, 216: 14-18. web2.udg.edu/ice/doc/xids/aula_educativa_1.pdf

aulaPlaneta (2 de diciembre de 2015). Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en diez pasos [post]. *aulaPlaneta*. aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos

Conecta 13 (2015). Canvas para el diseño de proyectos [post]. conecta13.com/canvas

Jauregui, L. (13 de febrero de 2018). La Metodología del ABP como recurso didáctico [post]. *Didactia*. didactia.grupomasterd.es/blog/numero-12/metodologia-aprendizaje-basado-en-proyectos-abp



Virtualización de programas bajo enfoque innovador

Tutorización en línea

Evaluación en línea

Enfoques metodológicos innovadores

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

Maurya, A., Ries, E. y Marqués, M. (2014). *Running Lean: Cómo iterar de un plan A a un plan que funcione*. Repositorio Digital Re-UNIR.

reunir.unir.net/handle/123456789/4885

Megías, J. (30 de octubre de 2012). Lean Canvas, un lienzo de modelos de negocio para startups [post]. Javiermegias.com. javiermegias.com/blog/2012/10/lean-canvas-lienzo-de-modelos-de-negocio-para-startups-emprendedores

Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio: un manual para visionarios, revolucionarios y redactores* (Primera edición). Deusto.

Ries, E. (2012). *El método Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua*. Deusto.

Trabajar desde casa (2 de octubre de 2014). Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico [vídeo]. Youtube.

youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8

Trujillo, F (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Ministerio de Educación de España. sede.educacion.gob.es/publiventa/aprendizaje-basado-en-proyectos-infantil-primaria-y-secundaria/educacion-infantil-y-primaria-educacion-secundaria-material-didactico/20588

Viciana, A. (2020). Modelo Canvas para ABP y diseño de proyectos de Innovación. [REA Webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2020-21. dspace.unia.es/handle/10334/5549

Recursos complementarios

Canvanizer [página web]. canvanizer.com

Diego, R. (20 de mayo de 2016). Canvas para el diseño de proyectos [post]. Rauldiego.es. rauldiego.es/canvas-para-el-diseno-de-proyectos

Edutopia (s. f.). Project-Based Learning. *Edutopia*. edutopia.org/project-based-learning

Ruiz, D. (13 de junio de 2020). Aprendizaje basado en Proyectos [interactivo]. Genially. view.genial.ly/5ee3fe4058db040dade9ef84/learning-experience-didactic-unit-abp

Universia.net (8 de junio de 2016). ¿Qué es y en qué consiste el Project Based Learning? [post]. Universia.net. universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/que-que-consiste-project-based-learning-1160146.html

Recursos de aprendizaje y actividades innovadoras en red

