

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Nombre de la asignatura</b>	Laboratorio de Liderazgo e Innovación intermedio	<b>Resultado de aprendizaje de la asignatura:</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir colaborativamente una propuesta de solución creativa frente a un desafío dado que genere valor, aplicando metodologías de innovación y ejerciendo un liderazgo dentro del equipo de trabajo.
<b>Ciclo</b>	3	<b>EAP</b>	Estudios Generales

Competencia	Descripción de la competencia	Nivel	Descripción de nivel
<b>Pensamiento y Acción Emprendedora</b>	Transforma problemas en oportunidades aplicando metodologías de innovación, creando valor, obteniendo soluciones innovadoras y de impacto positivo.	2	Construye colaborativamente una propuesta de solución creativa frente a un desafío dado, que genere valor, aplicando metodologías de innovación, y ejerciendo un liderazgo dentro del equipo de trabajo.

Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)
1	2P	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la asignatura y el sílabo</li> <li>- Enmarcado de la asignatura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión el estudiante identifica la relevancia de la asignatura para su desarrollo personal y profesional.</li> </ul>	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Motivación, presentación del docente y bienvenida.</li> <li>- Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión con nombres</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión y un video de testimonios de estudiantes que pasaron anteriormente por el laboratorio.</li> <li>- <b>D:</b> Introducción al Laboratorio de Liderazgo e Innovación intermedio (encuadre).</li> <li>- Invitación: Este es un espacio de experimentación, para probar distintas formas de hacer las cosas, de conocimiento a través de aprender haciendo y aprender siendo. La mayor parte de su aprendizaje vendrá de las experiencias que van a vivir. Los invitamos a reconocer que sus compañeros son una fuente de aprendizaje ya que en este laboratorio aprenderemos como individuos y como equipos.</li> <li>- Presentación guías de participación en el laboratorio (PPT)</li> <li>- Se solicita a los estudiantes escribir una guía de participación personal que quisiera mantener consigo mismo hasta el final de la asignatura ¿cómo le gustaría participar durante las sesiones?</li> <li>- Se conforman parejas para compartir sobre su guía de participación personal.</li> <li>- El docente hace recuerdo de la propuesta de valor UC, los mantras culturales y pregunta su recuerdan el mantra cultural que escribieron en el primer laboratorio.</li> <li>- Se solicita a manera individual escribir su propio mantra acompañado de una reflexión de por qué este será su mantra para sumarlo a su experiencia "CONTI" durante este ciclo.</li> <li>- El docente presenta video sobre Emprende UC</li> <li>- Plenaria: Se abre el diálogo para que los que deseen lean su mantra en voz alta.</li> <li>- <b>C:</b> Se presenta el a la virtual y las evaluaciones que se realizarán durante el ciclo.</li> <li>- Se lleva a cabo la evaluación diagnóstica.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Preguntas de los y las estudiantes.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA</b> <b>Evaluación individual teórica / Prueba objetiva</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación asignatura PPT</li> <li>- Video <a href="https://emprende.ucontinental.edu.pe/">https://emprende.ucontinental.edu.pe/</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar la evaluación diagnóstica que se encuentra en el aula virtual (Completar antes de la próxima sesión).</li> <li>- Revisa la presentación PPT de la sesión.</li> <li>- Mira el video sobre el sílabo de la asignatura.</li> <li>- Revisar material en el aula virtual:</li> <li>- video Beyond sustainability: A call for regeneration <a href="https://goo.su/IAzBI">https://goo.su/IAzBI</a></li> <li>- Leer al menos uno de los tres artículos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahl, D. C. (2021, marzo 24). Prólogo de 'diseñando culturas regenerativas'. Medium. <a href="https://goo.su/DM8uX">https://goo.su/DM8uX</a></li> <li>• Wahl, D. C. (2021b, mayo 31). ¿Qué son las culturas regenerativas, y que importancia tienen? Medium. <a href="https://goo.su/8i9fF">https://goo.su/8i9fF</a></li> </ul> </li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	- Culturas regenerativas - Guía de trabajo 1	- Al finalizar la sesión el estudiante identifica los elementos claves para impulsar una cultura regenerativa en su entorno.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: El docente organiza 4 equipos y se asigna a cada equipo un elemento: Agua, Fuego, Tierra y Aire. El docente explica la dinámica de trabajo en equipo.</li> <li>- El docente pide a los estudiantes que cierran los ojos y docente lee la bendición Náhuatl.</li> <li>- En sus equipos, hacer una lluvia de ideas y anotar las cualidades y características de su elemento</li> <li>- Cada equipo presenta su elemento al resto del aula</li> <li>- Reflexión personal escrita. Luego de las presentaciones, elige un elemento que te gustaría encarnar. Cuáles de sus cualidades y características te gustaría explorar en tu forma de ser, y por qué.</li> <li>- Introducción a las culturas regenerativas. El docente presenta PPT y plantea las preguntas</li> <li>- ¿Cuál es la diferencia entre la sostenibilidad y la regeneración?</li> <li>- ¿Qué son las culturas regenerativas?</li> <li>- ¿Por qué se habla de ellas en plural?</li> <li>- Presenta a Daniel Whal, uno de los pensadores principales en este ámbito y autor de "Diseñando Culturas Regenerativas"</li> <li>- Principios claves</li> <li>- Ejercicio: Creamos un mapa mental colectivo.</li> <li>- Se pide que piensen en acciones concretas y actitudes que se pueden realizar para promover la confianza en: en uno mismo, en los demás (compañeros de aula y de equipo), en el entorno.</li> <li>- Los estudiantes deben subir su lista al aula virtual.</li> <li>- En plenaria se dialoga sobre los ejercicios realizados y aprendizajes obtenidos sobre el tema.</li> <li>- C: Preguntas de los estudiantes. Se presenta el rol de los delegados de curso.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación en PPT</li> <li>- Guía de trabajo 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahl, D. C. (2020, diciembre 30). ¡Únete a la re-generación! Diseñando culturas regenerativas. Age of Awareness. <a href="https://goo.su/fFvQkS">https://goo.su/fFvQkS</a></li> </ul> <p>- Revisar la PPT del aula virtual.</p>
2	2P	- Ambientes para pensar	- Al finalizar la sesión el estudiante reconoce la importancia de generar calidad de pensamiento y, aplica los componentes principales del método ambientes para pensar.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- D: Se presenta el tema: Ambientes para pensar.</li> <li>- Componentes principales de Ambientes para pensar</li> <li>- Se realiza ejercicio en duplas para comprender qué ambientes para pensar va más allá del espacio físico. También habla de nuestro cuerpo y cómo estamos físicamente, como eso afecta nuestros pensamientos.</li> <li>- En plenaria comparten sus reflexiones sobre el tema.</li> <li>- C: Docente hace una síntesis de lo aprendido.</li> <li>- Elección del delegado de asignatura</li> <li>- Preguntas de los estudiantes</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- <a href="#">Música Mindfulness</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar material en el aula virtual</li> <li>- Anotarse en la lista de voluntarios que brindan inspiración.</li> </ul>
	2P	- Ambientes para pensar: ejercicio - Guía de trabajo 2	- Ambientes para pensar.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: El docente organiza a los estudiantes en duplas para realizar el ejercicio de la guía de trabajo 2.</li> <li>- C: En plenaria se comparte aprendizajes sobre el ejercicio.</li> <li>- Cerramos con la pregunta ¿qué te llevas de la sesión de hoy?</li> <li>- Espacio para preguntas.</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de trabajo 2</li> </ul>	
3	2P	- Diseño centrado en el usuario	- Al finalizar la sesión el estudiante comprende la necesidad de identificar retos para transformarlos en oportunidad, a partir del	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta propósito de la sesión</li> <li>- D: El docente presenta el tema: Design Thinking</li> <li>- Fases de Design Thinking.</li> <li>- Se utiliza Slido.com para la lluvia de ideas ¿Qué es un reto de innovación?</li> <li>- Docente presenta elementos de un reto de innovación</li> <li>- El docente propone la organización de equipos de trabajo para iniciar el diseño y desarrollo del reto de innovación a realizar. Se plantea también el enfoque interdisciplinario para identificar y definir los retos.</li> <li>- C: Se hace una síntesis del tema. Se abre el diálogo para las reflexiones finales.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes.</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Video sobre Design Thinking</li> <li>- <a href="http://www.slido.com">www.slido.com</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisar material de la sesión <a href="#">Guía de Design Thiking</a></li> <li>- Leer para siguiente sesión Kaospilot. (2021). <a href="#">Manual Diseño de Experiencias</a>. Kaospilot. Pp. 17 y 18.</li> </ul>

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	<b>2P</b>	- Entender el problema	pensamiento de diseño.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta el proyecto que harán en equipos: Reto "Experiencia UC"</li> <li>- A través de una PPT se presenta una serie de casos de inspiración para innovar.</li> <li>- El docente solicita desarrollar la guía de trabajo 3 para analizar y definir que retos se encuentran en el entorno más cercano. Definiendo el problema. importancia de definir el problema con claridad usando herramientas para identificar causas y consecuencias.</li> <li>- Al finalizar el trabajo el docente pregunta: acerca del Reto "Experiencia UC": de lo que se ha identificado,</li> <li>- En plenaria se presentan los retos identificados por equipo.</li> <li>- C: El docente realiza una síntesis de la actividad desarrollada</li> <li>- Finalmente, se realiza preguntas de metacognición: ¿Qué fue lo que aprendiste? ¿Consideras que es importante identificar un reto de innovación en la UC?</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Guía de trabajo 3	- Revisar material informativo y complementario en el aula virtual.
<b>4</b>	<b>2P</b>	- Empatizando	- Al finalizar la sesión el estudiante aplica el proceso de empatización para identificar las reales necesidades del usuario analizando data e información.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: El docente retoma algunos elementos de la sesión anterior y se dialoga sobre la lectura previa. El docente explica que se inicia la primera fase de Design Thinking: Empatizar.</li> <li>- El docente presenta los tipos de retos de innovación y define los equipos que trabajarán hasta el final del proyecto. Se revisa la teoría de Design Thinking y se hace énfasis en el proceso de Empatización y cómo hacer una guía de entrevistas.</li> <li>- Docente presenta distintos métodos de recolección de información (entrevistas, observación, investigación de escritorio como lectura de casos.</li> <li>- Se presenta las herramientas que se utilizarán: mapa de empatía (herramienta para colocar insumos de investigación) Cuadro Benchmarking.</li> <li>- Se presenta qué es el Benchmarking.</li> <li>- Los equipos definen a qué perfil de usuario van a entrevistar, usan el mapa de empatía y desarrollan una guía de preguntas</li> <li>- C: Plenaria: aprendizajes que se llevan de la sesión de hoy.</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Video <a href="#">Mapa de Empatía</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisa la presentación PPT de la sesión.</li> <li>- Lectura: <a href="#">Manual U1 Laboratorio de Innovación pp. 23 a 28.</a></li> </ul>
	<b>2P</b>	- Proceso de innovación		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta el proceso de innovación</li> <li>- Se organizan los equipos de trabajo a solicitud del docente para desarrollar la actividad de la Guía de trabajo 4: Bechmarking análisis o cuadro comparativo</li> <li>- Los equipos presentan sus aprendizajes luego de la actividad realizada.</li> <li>- C: El docente hace una síntesis del tema tratado.</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul> <p><b>C1 – SC1</b> <b>Trabajo colaborativo: ficha de entrevista y mapa de empatía / Rúbrica de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Guía de trabajo 4</li> </ul>	- Entrega la evaluación del C1-SC1 por el aula virtual

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Entendiendo mi entorno		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de organizar en equipos de trabajo la información recolectada sobre el reto identificado para la comprensión del contexto desde distintas perspectivas.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
5	2P	- Seguridad y confianza para crear equipos	- Al finalizar la sesión el estudiante reconoce la importancia de crear espacios seguros y de confianza para desarrollar equipos inteligentes y con libertad para expresarse.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta video Construyendo un lugar de trabajo psicológicamente Seguro.</li> <li>- Docente presentación el tema y se explica sobre el significado de Seguridad psicológica y la investigación realizada por el proyecto Aristóteles de Google.</li> <li>- Docente presenta elementos de la comunicación en el equipo: verbal y no verbal.</li> <li>- Se pide a los estudiantes realizar una lista de acciones de comunicación verbal o no verbal que recuerden hayan existido mientras trabajaban en equipo. ¿cómo se sintieron con esas acciones? ¿cómo respondieron a esas acciones?</li> <li>- C: El docente plantea preguntas para discusión y se realiza una síntesis conjunta de los temas vistos en la sesión.</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Video: Construyendo un lugar de trabajo psicológicamente seguro. <a href="https://goo.su/ppqN">https://goo.su/ppqN</a>	- Revisan el material informativo de la semana	
	2P	- Conflictos saludables		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta video "No pierdas la perspectiva" y presenta el tema sobre reconocer la importancia de abordar los conflictos en el equipo.</li> <li>- El docente organiza a los equipos de trabajo y les solicita desarrollar la actividad de la Guía de trabajo 5</li> <li>- C: Se comparten aprendizajes luego de la actividad realizada. Reflexiones de cada equipo.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Video "No pierdas la perspectiva" <a href="https://goo.su/N8sAHX">https://goo.su/N8sAHX</a>	- Guía de trabajo 5	
6	2P	- Identificando patrones e insights	- Al finalizar la sesión el estudiante descubre insights encontrando patrones a partir de las entrevistas realizadas a usuarios	Aprendizaje basado en investigación (ABI)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D Docente presenta el tema.</li> <li>- El docente plantea la pregunta ¿Qué es un insights? A través de una lluvia de ideas usando Slido. Luego explica cómo determinar los insights relevantes, con el enfoque Design Thinking y ABI al recopilar y analizar información.</li> <li>- Se solicita a los estudiantes analizar los hallazgos encontrados en el reto que vienen trabajando.</li> <li>- C: Se realiza la consolidación y síntesis del tema</li> <li>- Se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo lo aprendieron.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Presentación PPT - Análisis de información - <a href="http://www.slido.com">www.slido.com</a>	- Revisar material en el aula virtual - Realizar el formulario sobre <a href="#">inteligencia emocional</a>	
	2P	- Definiendo patrones e insights		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: El docente organiza a los equipos de trabajo y solicita el desarrollo de la actividad de la Guía de trabajo 6.</li> <li>- C: Se cierra la sesión con reflexiones sobre lo aprendido con preguntas ¿Qué te sorprendió sobre los hallazgos e insights encontrados en tu reto? ¿Qué de nuevo aprendiste hoy?</li> <li>- Un voluntario lee algo inspirador</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Presentación PPT - Guía de trabajo 6	- Visualizar video The Power emotional intelligence. <a href="https://goo.su/k0K9w">https://goo.su/k0K9w</a>	
7	2P	- Equipos inteligentes	- Al finalizar la sesión el estudiante comprende los elementos claves que permitan diseñar acciones para desarrollar equipos inteligentes.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Se abre la sesión con lluvia de ideas sobre que consideran es un equipo inteligente.</li> <li>- El docente presenta el concepto de equipos inteligentes.</li> <li>- Importancia de construir equipos que aportan desde sus habilidades, fortalezas y vulnerabilidad, así como desarrollar espacios seguros de trabajo, en confianza y libertad.</li> <li>- Se visualiza video: Proyecto Aristóteles.</li> <li>- Se relevan algunos elementos claves del proyecto Aristóteles (investigación).</li> <li>- Los estudiantes en duplas dialogan a partir del video presentado. Presentan algunas ideas principales.</li> <li>- C: Se plantean preguntas para la reflexión y en conjunto se hace una síntesis de los puntos más importantes de la sesión.</li> <li>- Un voluntario lee algo inspirador</li> <li>- Espacio para preguntas de los estudiantes.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Presentación PPT - Video <a href="#">Proyecto Aristóteles</a>	- Entrega de C1-SC2 en el aula virtual	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	<b>2P</b>	- Fortalecer nuestro equipo		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Docente organiza a los equipos y solicita el desarrollo de la actividad de la Guía de trabajo 7.</li> <li>- Trabajo en equipo de tres integrantes, comparten sus reflexiones y presentan dos elementos que consideran más importante para desarrollar equipos inteligentes.</li> <li>- Equipos presentan sus aprendizajes e ideas de la actividad desarrollada. <b>C:</b> Docente realiza una síntesis del trabajo de hoy. Con un Slido.com se pregunta ¿Qué me llevo hoy de la sesión?</li> </ul> <p><b>C1 – SC2</b> <b>Trabajo colaborativo: cuadro comparativo (Benchmark analysis) / Rúbrica de evaluación</b></p>	- Guía de trabajo 7	
<b>8</b>	<b>2P</b>	- Pregunta generadora	- Al finalizar la sesión el estudiante define el reto de innovación a partir de una pregunta generadora.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Docente presenta el tema y elementos claves.</li> <li>- Se visualiza el video "Herramienta ¿Cómo podríamos...?"</li> <li>- Docente explica la importancia de plantear la pregunta generadora recordando el proceso de investigación realizado y los insights obtenidos anteriormente.</li> <li>- Se pide reunirse a los equipos para revisar los avances de su investigación hasta el momento.</li> <li>- <b>C:</b> Plenaria se dialoga ¿Qué necesitamos para hallar buenos insights en nuestro proceso y plantear preguntas generadoras claves?</li> <li>- Voluntario lee algo inspirador</li> <li>- Espacio para preguntas</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Video: Herramienta ¿Cómo podríamos? <a href="https://goo.su/Cn0wHQ">https://goo.su/Cn0wHQ</a></li> <li>- Guía de trabajo 8</li> </ul>	- Subir al aula virtual Evaluación parcial.
	<b>2P</b>	- ¿Cómo podríamos? Diseñando nuestra pregunta generadora		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Se refuerzan los conceptos previos centrando el desarrollo en la ideación, su concepto e importancia.</li> <li>- Se propone la práctica "Activando nuestro pensamiento divergente" para calentar el pensamiento creativo. Se comienza a definir las primeras preguntas generadoras, de las cuales luego elegiremos una. Se plantea ¿Cómo podría solucionar la problemática de mi entorno que mejore la calidad de vida de las personas??</li> <li>- <b>C:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN PARCIAL</b> <b>Trabajo colaborativo: primer avance del proyecto/ Rúbrica de evaluación</b></p>	- Trabajo en equipo	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Creando una solución		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de cocrear una alternativa de solución que genere valor para que sea puesta a prueba		Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)		Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
9	2P	- Sistematizando información	- Al finalizar la sesión el estudiante analiza y procesa la información obtenida identificando insights claves para generar las ideas de solución.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Docente inicia recordando los elementos del proceso de diseño y la etapa en la que se encuentran los equipos.</li> <li>- Se retoman algunos conceptos, y luego el docente facilita el análisis del material obtenido del proceso de investigación: entrevistas, hallazgos e insights.</li> <li>- Proceso de retroalimentación a los equipos.</li> <li>- <b>C:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>		- Presentación PPT - Video <a href="#">Identificando insights</a>	- Ver video para la próxima clase <a href="#">Confianza Creativa</a>	
	2P	- Patrones obtenidos		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> El docente organiza a los equipos para desarrollar la actividad de la Guía de trabajo 9.</li> <li>- <b>C:</b> Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>		- Guía de trabajo 9		
10	2P	- Confianza creativa	- Al finalizar la sesión el estudiante derrumba mitos sobre la creatividad y fortalece su confianza creativa	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Docente presenta lluvia de ideas sobre la creatividad.</li> <li>- Presentación del tema. confianza creativa</li> <li>- Docente explica los conceptos de Confianza creativa y la importancia de desarrollar el pensamiento de diseño.</li> <li>- Se presentan los 5 principios para pensar como un diseñador</li> <li>- Se profundiza en el desarrollo de la confianza creativa para diseñar soluciones frente a retos identificados.</li> <li>- Se realiza el ejercicio personal para identificar cómo están llevando a cabo estos principios y qué deben mejorar.</li> <li>- En parejas comparten y se hacen preguntas clarificadoras.</li> <li>- <b>C:</b> Metacognición: Se reflexiona sobre lo aprendido y los hallazgos comunes encontrados.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>		- Presentación PPT	- Material de clase - Presentaciones	
	2P	- Mitos sobre la creatividad		Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> Docente pide utilizar hojas bond y propone el reto de crear un sombrero. Cada estudiante debe crear un sombrero usando su creatividad.</li> <li>- Luego organiza a los equipos para desarrollar la actividad de la Guía de trabajo 10.</li> <li>- <b>C:</b> Plenaria se presentan lo trabajado en equipo. Aprendizajes obtenidos de la actividad.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>		- Guía de trabajo 10		
11	2P	- Cocreación	- Al finalizar la sesión el estudiante aplica técnicas de ideación y cocreación para diseñar una solución al reto de innovación identificado	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- <b>D:</b> El docente presenta lo que es una cocreación, y el método 365. Se realizan en los grupos, para generar ideas para resolver el reto elegido en la semana 4.</li> <li>- Se mejora la idea, y cada grupo se prepara para presentar</li> <li>- <b>C:</b> En plenaria los equipos comparten sobre la experiencia de cocrear.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>		- Presentación PPT - PPT <a href="#">Plantilla Ficha de la Idea</a> - Guía de trabajo 11	- Material de la clase - 	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	- Mapa de la experiencia		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- D: Explicación del C2-SC1. Presentar rúbrica.</li> <li>- En equipo crean el mapa de experiencia de su usuario</li> <li>- C: En plenaria presentan los avances del mapa de usuario. Comparten hallazgos.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Guía de trabajo 11		
12	2P	- Propuesta de valor	- Al finalizar la sesión el estudiante diseña la propuesta de valor de la solución ideada	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión</li> <li>- El docente comparte el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta el marco para diseñar la propuesta de valor de la solución planteada.</li> <li>- Ejercicio colaborativo sobre lluvia de ideas en equipo: Qué es la creación de valor para ti. ¿qué significa diseñar una propuesta de valor para los usuarios identificados.</li> <li>- Presentan en plenaria sus reflexiones y aportes por equipo</li> <li>- C: Comparten en plenaria sus hallazgos encontrados sobre la creación de valor.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	- Presentación PPT	- Entrega de C2-SC1	
	2P	- Lienzo propuesta de valor		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Los estudiantes organizan el aula en media luna</li> <li>- Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente presenta la definición de creación de valor y como esta se vincula con una propuesta de valor.</li> <li>- Docente presenta video ¿Qué es una propuesta de valor?</li> <li>- En equipo desarrollan diseñan el lienzo de propuesta de valor.</li> <li>- C: En plenaria presentan los avances de su lienzo de Propuesta de valor o en siglas PDV.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video <a href="#">Propuesta de valor</a></li> <li>- Guía de trabajo 12</li> </ul>		
					<b>C2 – SC1 Trabajo colaborativo: segundo avance del proyecto / Rúbrica de evaluación</b>			

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Innovando en mi entorno		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de construir en equipo su propuesta innovadora para comunicarla a través de un pitch a partir de la validación de un prototipo.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
13	2P	- Prototipo	- Al finalizar la sesión el estudiante construye un prototipo a partir de la solución definida.	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión.</li> <li>- Organizan el espacio del aula con los estudiantes.</li> <li>- D: El docente presenta una serie de prototipos que tiene Fab Lab. Se dialoga sobre los diferentes prototipos ¿qué piensan de estos prototipos? ¿qué piensan al respecto de construir prototipos para sus proyectos?</li> <li>- Docente presenta la importancia de contar con plan para construir el prototipo.</li> <li>- Ejercicio: En equipo crean el plan para construir el prototipo, utilizan <a href="#">plantilla del Plan de prototipo</a>.</li> <li>- C: Qué aprendizajes te llevas hoy luego de la experiencia vivida sobre el crear un prototipo.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video: <a href="#">Prototipo ¿Qué es y para qué sirve?</a></li> <li>- Presentación PPT</li> </ul>	- Revisión de los recursos en el aula virtual	
	2P	- Prototipado		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Se presentan los diferentes tipos de prototipos para que los estudiantes definan cual realizarán</li> <li>- Los equipos inician el proceso de prototipado</li> <li>- En plenaria presentan su prototipo. Se recuperan aprendizajes luego de construir el prototipo, ¿qué hubieras hecho diferente?</li> <li>- Los equipos testean su prototipo Guía de trabajo 13.</li> <li>- C: A través de la herramienta Kahoot se plantea una trivía sobre la experiencia de prototipado. Retroalimentación del docente para cerrar la sesión.</li> <li>- Preguntas de los estudiantes, avisos.</li> <li>- Voluntario lee una frase inspiradora.</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de trabajo 13</li> </ul>		
14	2P	- Construyendo la historia de nuestra solución	- Al finalizar la sesión el estudiante aplica la técnica de Storytelling para construir el pitch final de la solución propuesta.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Se presenta el video Los Maestros (cuentacuentos)</li> <li>- A partir del video se abre el dialogo para compartir que elementos recuerdan más al escuchar al Cuentacuentos. El docente introduce el marco del Storytelling y como esta herramienta puede ayudarlos a preparar su presentación final.</li> <li>- Ejercicio: En equipo definen crear una historia para contarla.</li> <li>- C: En plenaria los equipos comparten sus reflexiones al momento de crear la historia.</li> <li>- Espacio para preguntas</li> <li>- Voluntario lee algo inspiracional</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Video <a href="#">Cuenta Cuentos</a></li> </ul>	- Revisar material previo	
	2P	- Storytelling y pitching		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Docente Presenta que es un Pitch y cómo podríamos trabajar en ello, organiza a los equipos y les pide que planteen que desean contar de la solución que han diseñado.</li> <li>- Cada equipo tiene 5 minutos para presentar la solución.</li> <li>- C: En plenaria se plantean hallazgos comunes en la creación del Storytelling</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video sobre Pitch</li> <li>- Guía de trabajo 14</li> </ul>		
15	2P	- Iteración y testeo	- Aprender del proceso de iteración recuperando aprendizajes sobre la validación del prototipo con los usuarios para mejorar el prototipo.	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: Motivación, se presenta el propósito de la sesión</li> <li>- D: Los equipos se preparan para testear la solución diseñada, definen al usuario con el que realizarán el testeo, utilizan las etapas El equipo utiliza el test de usabilidad para interactuar con los usuarios. Al observar el comportamiento del usuario anotar:</li> <li>- Problemas existentes al usar el prototipo.</li> <li>- Teorizar acerca de posibles soluciones.</li> <li>- Iterar el prototipo para la mejora de este.</li> <li>- Generar evidencias con base en la investigación de usabilidad del prototipo.</li> <li>- Analizar información o datos.</li> <li>- Conclusiones sobre el test.</li> <li>- C: Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul> <p><b>C2-SC2</b>  <b>Trabajo colaborativo: resumen ejecutivo de proyecto y publicación en el blog de los laboratorios de liderazgo e innovación en el blog de los laboratorios de liderazgo e innovación / Rúbrica de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video <a href="#">Loop de aprendizaje</a></li> </ul>	- Entrega de C2-SC2	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

	<b>2P</b>	- Loop de aprendizaje		Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Se da a conocer el propósito de aprendizaje de la sesión y se recuerda lo aprendido de la sesión anterior</li> <li>- <b>D:</b> Los grupos testean sus prototipos con usuarios, en clase presentan sus hallazgos y aprendizajes recabada en la malla receptora de información.</li> <li>- <b>C:</b> Se realiza la consolidación y síntesis del tema</li> <li>Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo lo aprendieron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación PPT</li> <li>- Guía de trabajo 15</li> </ul>	
<b>16</b>	<b>2P</b>	- Comunicando la solución	- Al finalizar la sesión el estudiante aplica Conectar comunicación asertiva, efectiva y empática al momento de realizar feedback	Aprendizaje experiencial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b> Dinámica de conexión, se presenta el propósito de la sesión. Hilo conductor.</li> <li>- <b>D:</b> Se presentan tema y video motivador: Los cuatro pilares de la comunicación efectiva.</li> <li>- Se realiza ejercicios en equipo reflexionando sobre la comunicación efectiva y cómo podría aplicarse al trabajo en el equipo.</li> <li>- <b>C:</b> Reflexiones y recomendaciones examen final</li> <li>- Metacognición, síntesis y retroalimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Los cuatro pilares de la comunicación efectiva <a href="https://goo.su/0wU7ctE">https://goo.su/0wU7ctE</a></li> </ul>	- Suben al aula virtual la PPT de su proyecto final.
	<b>2P</b>				<p><b>EVALUACIÓN FINAL</b></p> <p><b>Trabajo colaborativo: Presentación oral y entrega final del proyecto/ Rúbrica de evaluación</b></p>		