

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Nombre de la asignatura</b>	Innovación Social	<b>Resultado de aprendizaje de la asignatura:</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de formular una propuesta de solución creativa a un problema social u reto en su comunidad; considerando las diferencias culturales y sociales, el trabajo en equipo, metas e intereses comunes, la influencia positiva en las personas, aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, a través de un plan de acción que aborde el problema, el reto y la oportunidad de mejora.
<b>Periodo</b>	7	<b>EAP</b>	Asignatura general

COMPETENCIA	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO	NIVEL
<b>Aprendizaje experiencial y colaborativo</b> Construye conocimiento a partir de la experiencia directa e indirecta desarrollada o adquirida mediante el trabajo colaborativo con o sin el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), siendo parte de redes y comunidades multidisciplinares.	<b>Construcción de saberes a partir del trabajo colaborativo y multidisciplinario</b>	Construye sus aprendizajes a partir del trabajo colaborativo, participando activamente en equipos de trabajo, redes y comunidades de aprendizaje, mediadas o no por TIC, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar metas comunes	3
<b>Ciudadanía global</b> Se interrelaciona responsablemente con los demás buscando impactar positivamente en un entorno global y local, respetando y valorando la diversidad y considerando los aspectos éticos y ciudadanos de su actuar profesional.	<b>Respeto y valoración de la diversidad</b>	Reconoce el valor que tienen las diferencias culturales, sociales, políticas e ideológicas en la construcción de una ciudadanía democrática, se muestra respetuoso de todas ellas y argumenta en defensa del respeto de dichas diferencias.	3
	<b>Consideración de aspectos éticos y ciudadanos de su actuar profesional</b>	Analiza y evalúa los aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, tomando en cuenta las consecuencias de sus decisiones personales, académicas o profesionales.	3
	<b>Conocimiento de entornos locales y globales</b>	Analiza el impacto de los procesos de globalización en diferentes ámbitos de la vida social tanto a nivel local como global para la construcción de ciudadanías democráticas.	3
<b>Mentalidad emprendedora</b> Muestra iniciativa, capacidad de innovación, liderazgo, creatividad e interés por crear valor en todo proyecto o actividad que emprende.	<b>Liderazgo</b>	Muestra capacidad para influir positivamente en las personas o equipos identificando y comunicando apropiadamente las metas comunes y contribuyendo a su propio desarrollo académico. Reconoce sus fortalezas y genera acciones para potenciarlas; reconoce sus debilidades y genera acciones para superarlas.	3
	<b>Innovación y creatividad</b>	Genera ideas o soluciones nuevas, innovadoras y originales a los problemas, evaluando todas las variables que intervienen, diseñando un plan de acción con el fin de mejorar y modificar los procesos establecidos. Sabe cómo estimular las propuestas de nuevas ideas.	3
	<b>Iniciativa e interés en emprender proyectos o actividades</b>	Realiza actividades o proyectos de mejora por iniciativa e interés propios, mostrando automotivación y desarrollando estrategias de evaluación y seguimiento.	3

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 1		Nombre de la unidad:	Innovación social	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando metas e intereses comunes respecto a problemas ciudadanos que lo motiven.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
1	2P	<p>Presentación del docente y estudiantes</p> <p>Presentación de la asignatura (sílabo)</p> <p>Qué es la innovación social</p>	<p><b>I:</b> Bienvenida: pregunta de reflexión general ¿Cómo podríamos crear soluciones relevantes a desafíos globales importantes para las personas? (podemos usar Slido, Mentimeter, o afines para las respuestas)</p> <p>Evaluación de entrada. (hacerla digitalmente). Se explica el propósito y la estructura de la asignatura.</p> <p><b>D:</b> presentación de caso (cinco minutos de lectura individual). Luego, una reflexión grupal para cocrear el concepto de Innovación Social (por sólido o mentimeter).</p> <p><b>C:</b> videos de innovadores sociales definiendo qué es innovación social para ellos (Isa Glaser, Noni, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Leen el caso propuesto, reflexionan y redactan una definición de Innovación social.</li> <li>+ Desarrollan la evaluación diagnóstica</li> </ul>	Estudio de casos	Revisión del sílabo Revisión de las PPT de la semana	
	2P	Objetivos de desarrollo sostenible	<p><b>I:</b> se da la bienvenida a los estudiantes, se revisa lo visto en la clase anterior.</p> <p>Se da a conocer el propósito de la sesión.</p> <p>Qué son los objetivos de desarrollo sostenible y cómo se están abordando en Perú (<a href="http://www.pods.pe/">http://www.pods.pe/</a>)</p> <p><b>D:</b> dar ejemplos específicos para que identifiquen y relacionen los problemas más macro (ODS generales) con iniciativas específicas (Recabar, casos cercanos a estudiantes).</p> <p>Explicar cómo puede haber emprendimientos que nacen en la sociedad civil (vistos en el punto anterior), intraemprendimientos (en el sector privado, o desde el sector público (Innovate Perú, MineduLab) y la importancia de la articulación entre sectores para abordar los ODS.</p> <p>Presentar videos para abordar la importancia de los ODS.</p> <p><b>C:</b> aplicación de encuesta para seleccionar ODS que despiertan mayor interés: ¿con qué ODS te sientes más comprometido(a) en función a su relevancia en el país y en tu comunidad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los estudiantes ven los videos de los ODS</li> <li>+ Desarrollan la encuesta propuesta</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo		

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

2	2P	Emprendimiento social	<p><b>I:</b> Se da la Bienvenida a los estudiantes y se reflexiona lo visto en la sesión anterior (Feria de proyectos)</p> <p><b>D:</b> Se genera espacio (15') para reflexionar sobre qué es lo que entienden y saben los estudiantes sobre el emprendimiento en general. Luego se introduce el concepto de emprendimiento social ¿qué lo hace diferente del emprendimiento? Luego, profundizamos en algunas definiciones de emprendimiento social y en ejemplos concretos. Se muestra también la diferencia con el activismo</p> <p><b>C:</b> En grupos, respondemos las siguientes preguntas para reflexionar ¿por qué son relevantes los emprendimientos sociales? ¿Qué habilidades son vitales para poder desarrollar un emprendimiento social? ¿Cómo elegir un problema a resolver? (elegir dos preguntas para presentar una reflexión final.</p> <p>Tarea: analizar los videos de este link: <a href="http://social.yourstory.com/2014/03/14-ted-talks-power-social-entrepreneurship-helping-solve-worlds-biggest-problems-part-2/">http://social.yourstory.com/2014/03/14-ted-talks-power-social-entrepreneurship-helping-solve-worlds-biggest-problems-part-2/</a>. Elegir uno</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los estudiantes participan a través del chat o audio, realizando una reflexión sobre las preguntas realizadas.</li> <li>+ En parejas o grupos reflexionan y responden las preguntas planteadas por el docente.</li> <li>+ Debaten y reflexionan sobre el tema analizado</li> </ul>	Aprendizaje experiencial	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Liderazgo multidimensional	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior Se da a conocer el propósito de la sesión. Se Realiza una pregunta para generar una lluvia de ideas y propiciar la participación y motivación de los estudiantes: ¿Que entendemos por liderazgo multidimensional?</p> <p><b>D:</b> El docente presenta un video sobre liderazgo coactivo. El docente mediante PPT explica de forma detallada la definición de liderazgo multidimensional.</p> <p><b>C:</b> Se realiza la consolidación y síntesis del tema Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo lo aprendieron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los estudiantes se dividen en parejas (grupo del PA3B) y comparten momentos en su vida donde hayan estado en la dimensión interior, en el campo y en el frente.</li> <li>+ Vuelven al grupo general y comparten sus aprendizajes y reflexiones.</li> </ul>	Aprendizaje experiencial	
3	2P	Liderazgo multidimensional	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior Se da a conocer el propósito de la sesión. Se presenta un video sobre liderazgo multidimensional y los estudiantes reflexionan y aportan</p> <p><b>D:</b> El docente presenta mediante PPT las cinco dimensiones del liderazgo multidimensional Los estudiantes mediante un trabajo de reflexión responden a la pregunta de: ¿qué tipo de liderazgo multidimensional crees que eres?</p> <p><b>C:</b> Se realiza la consolidación y síntesis del tema Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo lo aprendieron</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los estudiantes se dividen en parejas y comparten momentos en su vida donde hayan estado en la dimensión detrás y al lado.</li> <li>+ En grupos de 4-5, se preparan para la evaluación final: tienen que elaborar video que contenga una conversación con un emprendedor o intraemprendedor social, puede ser hecha por el grupo (Zoom o Meets por ejemplo) El video debe</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				<p>contener una conclusión a partir del diálogo realizado. Preparan las preguntas a realizarle al emprendedor elegido.</p>		
	2P	Liderazgo multidimensional	<p><b>I.</b> La importancia de la complementariedad y el trabajo en equipo. La complementariedad y diversidad de enfoques permite la innovación. <b>D.</b> Reflexión individual: Piensen en un momento en el que hayan tenido una experiencia en un equipo muy exitosa y de mucho aprendizaje. Cuáles fueron las características que hicieron que el equipo fuera exitoso. Hacer la misma reflexión sobre un equipo del que hayan participado y que no tuvo tan buenos resultados. Formar equipos de dos para la entrega del producto académico. <b>C.</b> Reflexión grupal: Aprender a trabajar en equipo y a reconocer el valor de la complementariedad es una habilidad crítica del liderazgo emprendedor.</p>	<p>+ Reflexionan sobre los componentes de trabajo en equipo exitoso. + Presentan avances en parejas y se dan retroalimentación sobre la infografía para el PA1A. Terminan en parejas el PA1A y lo cargan en el aula virtual.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
4	2P	La importancia del propósito y de conectar la visión con una motivación auténtica	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto en la clase anterior. Se da a conocer el propósito de la sesión. <b>D:</b> ¿Cuál es el propósito?, los pasos para descubrir nuestras motivaciones y cómo se relaciona tu pasión / propósito con la identificación de un problema o reto social. Los estudiantes de forma individual reflexionan sobre: ¿Cuál es mi historia ¿¿Con qué desafíos conecto? ¿Por qué? <b>C:</b> Se realiza la consolidación y síntesis del tema Se forman equipos de trabajo para identificar un problema social o ambiental que los movilice a crear impacto.</p>	<p>+ Reflexionan sobre el propósito y el proceso para encontrarlo, y cómo se conecta su historia de vida con sus pasiones.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Liderando con un propósito claro, que movilice y conecte	<p><b>D:</b> Movilizar a otros a través de identificar sus propias motivaciones es fundamental para llevar a cabo iniciativas de innovación social. <b>C:</b> Reflexión grupal: ¿Por qué aprender a liderar a partir de entender las motivaciones de otras personas es fundamental para lograr impacto social?</p>	<p>+ Reflexionan sobre el propósito y el proceso para encontrarlo, y cómo se conecta su historia de vida con sus pasiones.</p>	Aprendizaje colaborativo	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Problema y empatía	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en un equipo de trabajo, identificando una problemática socio-ambiental para abordarla desde la innovación social, empatizando, encontrando descubrimientos y generando ideas.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
5	2P	Inspirándose de otros proyectos	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Recordamos lo aprendido la sesión anterior, formación de equipos y la problemática que se ha escogido en los grupos (10')</p> <p>Inspirándose en otros proyectos: Hackatones y otras fuentes de proyectos.</p> <p><b>D:</b> Presentación del tema: Proyectos que inspiran. Se absuelve dudas de los estudiantes</p> <p>Luego en equipos, determinan con precisión y sustentan la problemática elegida con su equipo, el impacto que este tiene para la sociedad y los principales actores.</p> <p>En equipos, los estudiantes identifican al menos tres proyectos de innovación social nacional o internacional, que abordan una problemática similar que los motiva y explican de qué trata el proyecto y por qué los inspira. (30' de búsqueda + 30' ppt).</p> <p>Presentación por cada equipo</p> <p><b>C:</b> reflexionan sobre el proceso de definición de la problemática</p>	<p>+ Observan los videos e imágenes de los proyectos de innovación.</p> <p>+ En grupos de 4-5 estudiantes, identifican al menos tres proyectos de innovación social nacional o internacional, que abordan una problemática similar que los motiva y explican de qué trata el proyecto y por qué los inspira.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana	
	2P	Inspirándose de otros proyectos	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Recordamos lo aprendido la sesión anterior, formación de equipos y la problemática que se ha escogido en los grupos (10')</p> <p><b>D:</b> Presentación del tema: Proyectos que inspiran. Se absuelve dudas de los estudiantes</p> <p>Luego en equipos, determinan con precisión y sustentan las problemáticas elegidas con su equipo, el impacto que este tiene para la sociedad y los principales actores.</p> <p>En equipos, los estudiantes realizan la presentación por cada equipo de los temas escogidos durante la sesión anterior.</p> <p><b>C:</b> reflexionan sobre la importancia de tomar la inspiración de proyectos ya existentes a nivel nacional e internacional.</p>	<p>+ Presentación (exposición) de los proyectos elegidos por cada equipo mostrando las motivaciones, inspiración y relevancia de cada problema.</p> <p>+ En grupos y habiendo revisado el material de clase planteamos preguntas que motiven el debate y análisis.</p>	Aprendizaje colaborativo		

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

6	2P	Definiendo el problema	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Recordamos lo aprendido la sesión anterior,</p> <p><b>D:</b> Presentación del tema: Definiendo el problema. importancia de definir el problema con claridad usando herramientas para identificar causas y consecuencias. En equipos, los estudiantes elaboran un árbol de causas por cada problema identificado.</p> <p><b>C:</b> reflexionan sobre el proceso de definición de la problemática</p>	<p>+ Conversatorio: ¿Será importante poder identificar y definir correctamente el problema? ¿Por qué? - Se fomenta la participación activa de los estudiantes.</p> <p>+ Se establece y se comprende la importancia de definir correctamente el problema así como el impacto que esto tiene en los pasos siguientes del proceso de innovación social.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Design Thinking	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: empatizar (5')</p> <p><b>D:</b> Se revisa la técnica Design Thinking como base donde se soportan todas las iniciativas de Innovación Social. Se guía la búsqueda de hallazgos con preguntas guía. Presentación a la clase de los hallazgos.</p> <p><b>C:</b> Reflexión sobre el proceso del diseño centrado en el usuario, su importancia y relevancia en el proceso de innovación social.</p>	<p>+ Revisan en grupos el proceso de diseño centrado en el usuario. En cada grupo, encuentran hallazgos, y luego los presentan en clase.</p>	Aprendizaje colaborativo	
7	2P	Preparándonos para empatizar	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: problema (5')</p> <p><b>D:</b> Se revisa la teoría de Design Thinking y se hace énfasis en el proceso de Empatización y cómo hacer una guía de entrevistas. Como ya tenemos el problema, debemos identificar a quién vamos a entrevistar (usar un mapa de Stakeholders) para aprender del problema. Hacer una guía de entrevista para cada grupo de stakeholders. Determinar la cantidad de personas a entrevistar. Intro sobre feedback. Presentar a otro grupo los stakeholders de sus problemas y sus guías de entrevista para recibir feedback. Feedback en grupo de a dos. Tarea → hacer al menos una entrevista por grupo de stakeholders con la herramienta desarrollada en clase para la siguiente sesión.</p> <p><b>C:</b> Reflexionar sobre el proceso de feedback en parejas</p>	<p>+ Identifican los stakeholders o actores relevantes para entrevistar.</p> <p>+ Realizan la guía de entrevistas para al menos un actor.</p> <p>Practican la entrevista para ajustar detalles.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Empatizando	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: problema (5')</p> <p>Reflexión: ¿cómo les fue en las entrevistas? (mentee/slido) que les funcionó y que no les funcionó</p> <p>- <b>D:</b> A partir de las entrevistas realizadas en equipo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>* Se sistematiza las entrevistas</li> <li>* Se mejora la herramienta a partir de los aprendizajes recogidos.</li> </ol> <p>-Se vuelve a hacer el plan de entrevistas. Si hubiera tiempo, se puede usar el tiempo para coordinar las entrevistas.</p>	<p>+ Afinan la guía de entrevista para todos los stakeholders, y comparten aprendizajes al haber probado la primera guía.</p> <p>+ Realizan su plan de entrevistas, pues la siguiente sesión ya tienen que tener .</p>	Aprendizaje colaborativo	

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>- Presentación ante la clase de su plan de entrevistas. Tarea→ Traer las entrevistas sistematizadas <b>C:</b> Reflexión grupal sobre el proceso de iteración/ajuste de la entrevista.</p>			
<b>8</b>	<b>2P</b>		<p><b>EVALUACIÓN PARCIAL</b> <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p> <p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto en la primera mitad del ciclo (10') <b>D:</b> Teoría de presentaciones efectivas. Presentación de TA2 a otro equipo y viceversa. Se da y recibe feedback basado en la rúbrica. Se da un espacio para la mejora de los trabajos. <b>C:</b> Reflexión del peer- feedback</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		Revisión de las PPT de la semana
	<b>2P</b>		<p><b>EVALUACIÓN PARCIAL</b> <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p> <p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes. Reflexión: ¿cómo el feedback de mis compañeros mejoró el entregable? <b>D:</b> Presentación en clase de los trabajos, incluyendo las mejoras. Espacio para preguntas del docente y los estudiantes. <b>C:</b> Reflexión sobre las presentaciones.</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Unidad 3</b>		<b>Nombre de la unidad:</b>	Implementación del proyecto	<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de formular una propuesta de solución creativa a la problemática socio-ambiental identificada en la unidad 2, implementándola y logrando el aprendizaje en el proceso.	<b>Duración en horas</b>	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
9	2P	Insights (hallazgos) y preguntas generadoras	<p><b>I:</b> Recapitulativo de los procesos anteriores. El docente realiza una dinámica donde los estudiantes comparten lo aprendido en la Unidad 2. Se explica la importancia de respetar el proceso y se expone de manera concreta lo restante del proceso. Todos trabajan en una pizarra colaborativa o también un mentimeter para responder las preguntas: ¿Qué es insight? ¿A qué llamamos insight? ¿En qué áreas se usan los insights? ¿Por qué es fundamental hablar de insights en Innovación Social? Se discuten las respuestas y se da retroalimentación. Se absuelven dudas antes de continuar.</p> <p><b>D:</b> Se explica la etimología de la palabra insight, se revisan casos de éxito que empezaron con un insight. Se propone la práctica "El uso del traje de apicultor" (diapositiva 7 de la sesión 9) para explicar la importancia de un buen insight. Se plantea el debate "Insight vs Observación", se explican las diferencias. Se revisan ejemplos de insights y luego se procede a la lectura del siguiente artículo: <a href="https://www.interaction-design.org/literature/article/8-must-know-insights-to-conquer-design-thinking">https://www.interaction-design.org/literature/article/8-must-know-insights-to-conquer-design-thinking</a></p> <p><b>C:</b> Cada equipo se reúne para debatir y contestar ¿Qué necesitamos para hallar buenos insights en nuestro proceso? El docente pasa por todas las salas y absuelve dudas.</p>	<p>+ Reflexionan sobre el significado e importancia de los insights. + En grupos discuten las fuentes de consulta para hallar insights.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana	
	2P	Insights (hallazgos) y preguntas generadoras	<p><b>I:</b> El docente hace una recuperación de saberes de la clase pasada con la pregunta ¿Qué es un insight? Se verifica la</p>	<p>En grupos, preparan su PREGUNTA GENERADORA.</p>	Aprendizaje colaborativo		

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.



## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>importancia que todos los grupos tengan claro lo necesario para empezar a detectar insights.</p> <p><b>D:</b> Luego de escuchar las respuestas de los equipos, el docente consolida aprendizajes e indica que la llave para hallar insights está en la PREGUNTA GENERADORA.</p> <p>Se revisa el caso de Procter &amp; Gamble para abordar la importancia de haber definido correctamente el problema que dará paso a las siguientes fases (diapositiva 17 de la sesión 9)</p> <p>Se observa y discute el video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-GgA_CIV3_Q">https://www.youtube.com/watch?v=-GgA_CIV3_Q</a></p> <p><b>C:</b> Los equipos se reúnen en sus salas de meet establecidas para escribir la definición de su problema y plantear su PREGUNTA GENERADORA.</p> <p>Se cierra la sesión e invita a discutir el video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=e3ychw_C_el">https://www.youtube.com/watch?v=e3ychw_C_el</a></p>			
10	2P	Ideación	<p><b>I:</b> Recapitulativo de los procesos anteriores. El docente realiza una dinámica donde los estudiantes comparten lo aprendido en la semana 9. Se explica la importancia de respetar el proceso y se explica de manera concreta lo restante del proceso. Todos trabajan en una pizarra colaborativa o también un mentimeter para responder las preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>¿Qué es idear?</b></li> <li>• <b>¿Cuándo vamos a idear?</b></li> <li>• <b>¿Qué necesitamos para empezar a idear?</b></li> </ul> <p><b>D:</b> Se refuerzan los conceptos previos centrando el desarrollo en la ideación, su concepto e importancia. Se propone la práctica "Activando nuestro pensamiento divergente" (diapositiva 7 de la sesión 9) para calentar el pensamiento creativo. Se explican las fases de la ideación y la creación. El docente controla la siguiente dinámica: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zAVunXT4YYg">https://www.youtube.com/watch?v=zAVunXT4YYg</a> (pausa y retrocede cuando sea necesario). Importante verificar que todos avancen juntos.</p> <p><b>C:</b> Los equipos se reúnen.</p>	+ Cada grupo presenta ante la clase sus avances incluyendo la pregunta generadora y recibe retroalimentación de los demás equipos.	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Ideación	<p><b>I:</b> El docente recuerda lo revisado en la sesión anterior, incidiendo que la fase de la ideación necesita respetar el pensamiento de todos por igual.</p> <p><b>D:</b> Se explican las técnicas de ideación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainwriting</li> <li>- Brainstorming</li> </ul>	+ Los equipos ponen en marcha el proceso de ideación + Los equipos presentarán el avance antes de terminar la sesión de la semana 10 .	Aprendizaje colaborativo	

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>- Mash up</p> <p>Se explica la manera de gestionar la información obtenida producto de las técnicas de ideación.</p> <p><b>C:</b> A partir de su pregunta generadora, los equipos usan al menos 2 técnicas de cocreación para generar respuestas. Documentan y guardan sus evidencias.</p>			
11	2P	Co-creación con la comunidad/público	<p><b>I:</b> El docente revisa las etapas y fases del Diseño Centrado en el Usuario y desarrolla la fase de co-creación basado en la comunidad / público, con el propósito de obtener la idea solución.</p> <p><b>D:</b> Los equipos de trabajo revisan sus proyectos entre sí.</p> <p><b>C:</b> Los equipos de trabajo reciben feedback de los participantes.</p>	<p>+ Los equipos presentan sus proyectos entre sí y a los invitados (idealmente representante de los interesados de la institución o grupo beneficiario y estudiantes de colegios).</p> <p>+ Los equipos reciben feedback de los participantes.</p> <p>+ Los grupos pueden recibir feedback de lo avanzado para el PA3A.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Co-creación con la comunidad/público	<p><b>I:</b> El docente felicita a los estudiantes por su buen desempeño.</p> <p><b>D:</b> Los estudiantes se reúnen para hacer un debate de la idea de solución que han obtenido con sus equipos de trabajo y recibir una retroalimentación del resto de equipos de trabajo.</p> <p><b>C:</b> A partir de la posible idea solución, se preparan para la mejora de la idea con sus equipos de trabajo.</p>	<p>+ Los equipos de trabajo pueden recibir feedback de lo avanzado para el PA3A.</p>	Aprendizaje colaborativo	
12	2P	Mejora de las Ideas	<p><b>I:</b> El docente propone a los equipos de trabajo las posibles mejoras a la idea solución de la problemática social o ambiental elegida.</p> <p><b>D:</b> Los estudiantes investigan sobre metodologías (Sombreros de Bono, Scamper, Matriz Morfológica de Diseño) para discusiones y toma de decisiones con sus respectivos equipos de trabajo.</p> <p><b>C:</b> Los estudiantes hacen un debate sobre los factores que lo hicieron exitoso</p> <p>Se presenta el reto ABR y se dan a conocer los recursos de apoyo para los estudiantes.</p>	<p>+ Los estudiantes formulan mejoras a la idea de solución basándose en el análisis de las metodologías para implementarlas.</p> <p>+ Los estudiantes revisan el estudio de caso compartido por el docente.</p> <p>+ Los equipos de trabajo analizan lo obtenido aplicando las metodologías para discutir y tomar decisiones.</p>	<p>Aprendizaje colaborativo</p> <p>Aprendizaje basado en retos (ABR)</p>	Revisión de las PPT de la semana Lectura: y participación en el foro: EL método ABR para la innovación
	2P	Mejora de las Ideas	<p><b>I:</b> El docente hace un recuento de lo aprendido en este módulo.</p> <p><b>D:</b> Los estudiantes formulan mejoras a su idea de solución basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.</p>	<p>+ Los equipos se reúnen para hacer un BDD donde se resumen lo Bueno, lo Difícil y lo Diferente que hubieran hecho.</p> <p>+ Los grupos cargan en el aula virtual el PA3A.</p>	Aprendizaje colaborativo	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			<p><b>C:</b> Los miembros de los equipos de trabajo se reúnen para incentivar la inspiración para iniciar el proceso de diseño del prototipo.</p> <p><b>PA- 3A: C2 – SC1</b></p> <p><b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p>			
--	--	--	---	--	--	--

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Emprendimiento social	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar la propuesta de solución creativa, aprender de la misma, y reflexionar sobre el modelo de negocio y estrategia de crecimiento respectiva.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
13	2P	Prototipado (prueba de concepto)	<p><b>I:</b> Recapitulativo de los procesos anteriores. Lanzamiento del reto: la o el docente presenta para toda la clase: definición de prueba de concepto como una dinámica lúdica y de exploración: la importancia de la prueba de concepto como fase previa del prototipado, sus objetivos, el proceso y el entregable. Se verifica que todos han comprendido estas definiciones.</p> <p><b>D:</b> Cada equipo describe, basado en la fase anterior: * a la persona usuaria y su problema * la solución que han planteado</p> <p><b>FASE: IDEACIÓN-SOLUCIÓN</b> * ¿qué funcionalidades básicas desean implementar para probar su hipótesis.?</p> <p>Esto se realiza en la sesión general para que se inspiren entre ellos y recibir feedback de todos los equipos. la o el docente hace ingresar a los equipos a sus respectivos espacios colaborativos / mesa de trabajo. En estos espacios los equipos tienen a su disposición varias herramientas de prueba de concepto: enlaces a herramientas virtuales y técnicas de prototipado físico. Inicia la sesión de prototipado con un cronómetro para controlar los tiempos.</p> <p><b>FASE PROTOTIPADO</b> <b>C:</b> Cada equipo presenta su concepto de prototipo y las barreras y/o dificultades que tuvieron al momento del prototipado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Reflexionan sobre el significado e importancia del prototipado.</li> <li>+ En grupos, realizan su prototipo con herramientas mostradas por el docente. (puede ser una plantilla en drive por ejemplo)</li> <li>+ Presentan sus prototipos y reciben feedback del docente y de los equipos.</li> <li>+ Comparten el aprendizaje logrado en la fase</li> </ul>	Aprendizaje basado en retos	Revisión de las PPT de la semana	
	2P	-Implementando nuestro prototipo (MVP)	<p><b>I:</b> la o el docente expone la metodología para elaborar un MVP, planificación de recursos y de ejecución, técnica para elaborar un pitch.</p> <p><b>D:</b> Los equipos ponen en marcha la planificación e implementación de su proyecto. Elaboran un MVP y un pitch</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los equipos ponen en marcha la planificación e implementación de su proyecto. Elaboran un MVP y un pitch para la feria de proyectos</li> </ul>	Aprendizaje basado en retos (ABR)		

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los equipos presentarán el plan de ejecución del proyecto (bocetos, recursos necesarios, Gantt, aliados, etc.)</li> <li>Los equipos presentarán el plan de ejecución del proyecto (bocetos, recursos necesarios, Gantt, aliados, etc.)</li> </ul>		
14	2P	-Testing y Feedback	<p><b>FASE: VALIDACIÓN:</b>  <b>I:</b> la o el docente presenta ejemplos de técnicas y herramientas de testeo disponibles para validar un concepto.  <b>D:</b> Los equipos elaboran herramientas (ficha, matriz, etc.) de objetivos, definición de usuarios y métodos de recolección de feedback que mejor se acople a su prototipo.            Enseguida aplican la técnica elegida en un testeo en el "mundo real"</p> <p><b>FASE IMPLEMENTACIÓN</b>            Los resultados serán presentados en la siguiente clase.  <b>C:</b> Los equipos presentan el diseño de su estrategia de testeo y recolección de feedback. Se debate entre equipos junto con la o el docente. Esto permite el intercambio de buenas prácticas e iniciativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ En grupos, preparan sus herramientas para testear sus prototipos, al igual que la validación de concepto.</li> <li>+ Los estudiantes comparten sus avances en un dashboard</li> </ul>	Aprendizaje basado en retos (ABR)	Revisión de las PPT de la semana
	2P	- Aplicación de mejoras al prototipo	<p><b>I:</b> la o el docente hace un recuento de lo aprendido en este módulo.  <b>D:</b> las y los docentes formulan mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.  <b>C:</b> Debate sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar.</p> <p><b>C2 – SC2</b>  <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Las y los estudiantes formulan mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.</li> <li>+ Debaten sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar.</li> <li>+ Los grupos cargan en el aula virtual el PA3B</li> </ul>	Aprendizaje basado en retos (ABR)	
15	2P	Modelos de negocio	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y revisamos lo visto en la sesión previa  <b>D:</b> Se presenta la ppt con los modelos de negocios de tal manera que permita generar una propuesta de valor (soluciona un problema, satisface necesidades, genera beneficios a los clientes) Dinámica grupal, sobre elaboración de un modelo de negocios (Modelo Business Canvas). Luego responder a la pregunta ¿de qué manera creo que puedo/quiero agregar valor al problema a través de un modelo de negocio?  <b>C:</b> Se comparten los aprendizajes o nubes de palabra por grupos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Los estudiantes reflexionan sobre la pregunta ¿de qué manera creo que puedo/quiero agregar valor al problema a través de un modelo de negocio?</li> <li>+ En parejas, comparten sus respuestas, y de qué forma quisieran generar valor en su entorno.</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana

## HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				+ Los estudiantes cargan el PA3B en el aula virtual.		
	2P	Estrategias de escalabilidad y sostenibilidad	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y se revisa lo visto en la clase anterior.</p> <p><b>D:</b> En equipos establecen estrategias de escalabilidad y sostenibilidad al proyecto de innovación social que se está realizando para poder agregar valor. Tomando como base la información proporcionada.</p> <p>- <b>C:</b> Los equipos presentan en clase sus estrategias de escalabilidad y sostenibilidad, como cierre de su proyecto de innovación social, y se reflexiona sobre lo realizado en el curso. Video final inspirador</p> <p><b>C2 – SC2</b> <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p>	<p>+ Los estudiantes reflexionan sobre la pregunta ¿Es necesario la escalabilidad y sostenibilidad en un modelo de negocio, por qué?</p> <p>En forma voluntaria los equipos comparten a la clase sus respuestas, que permitirán afianzar el aprendizaje del tema tratado.</p>	Aprendizaje colaborativo	
16	2P		<p><b>EVALUACIÓN FINAL</b> <b>Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación</b></p> <p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y se muestra el orden en el que se deben dar las presentaciones</p> <p><b>D:</b> A partir del producto académico 4, equipos entre 4 o 5 personas deberán haber realizado una entrevista a un emprendedor y editado un video con los elementos más importantes de la entrevista y con las conclusiones de la misma. La conversación tiene que incluir preguntas interesantes sobre cómo aplican el liderazgo (vinculado a las cinco dimensiones) en la innovación social, y mostrar visualmente los puntos o principios principales de la misma.</p> <p><b>C:</b> Luego de cada presentación de video hay una ronda de feedback</p>	+ Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		Revisión de las PPT de la semana
	2P		<p><b>EVALUACIÓN FINAL</b> <b>Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación</b></p> <p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y se muestra el orden en el que se deben dar las presentaciones</p> <p><b>D:</b> A partir del producto académico 4, equipos entre 4 o 5 personas deberán haber realizado una entrevista a un emprendedor y editado un video con los elementos más importantes de la entrevista y con las conclusiones de la misma. La conversación tiene que incluir preguntas interesantes sobre cómo aplican el liderazgo (vinculado a las cinco dimensiones) en la innovación social, y mostrar visualmente los puntos o principios principales de la misma.</p>	+ Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			C: Luego de cada presentación de video hay una ronda de feedback			
--	--	--	--	--	--	--