

**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 glocal</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.

**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
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas			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	Presentación del docente y estudiantes Presentación de la asignatura (sílabo)  Qué es la innovación social	<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) Evaluación de entrada. (hacerla digitalmente). Se explica el propósito y la estructura de la asignatura. <b>D:</b> presentación de caso (cinco minutos de lectura individual). Luego, una reflexión grupal para co-crear el concepto de Innovación Social (por sólido o mentimeter). <b>C:</b> videos de innovadores sociales definiendo qué es innovación social para ellos (Isa Glaser, Noni, etc.).	<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	<b>I:</b> se da la bienvenida a los estudiantes, se revisa lo visto en la clase anterior. Se da a conocer el propósito de la sesión. 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> ) <b>D:</b> dar ejemplos específicos para que identifiquen y relacionen los problemas más macro (ODS generales) con iniciativas específicas (Recidar, casos cercanos a estudiantes). Explicar cómo puede haber emprendimientos que nacen en la sociedad civil (vistos en el punto anterior), intra-empresarios (en el sector privado, o desde el sector público (Innovate Perú, MineduLab) y la importancia de la articulación entre sectores para abordar los ODS.	<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			

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.

MODALIDAD PRESENCIAL

			<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>			
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 co- activo. El docente mediante ppts 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 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	

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.

MODALIDAD PRESENCIAL

3	2P	Liderar el cambio	<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 <a href="#">video</a> motivador sobre liderar el cambio desde acciones pequeñas.</p> <p><b>D:</b> El docente presenta en ppt la importancia de liderar el cambio. Luego organiza equipos de tres estudiantes para responder las siguientes preguntas de reflexión: ¿Qué acciones podrías realizar para iniciar un cambio? ¿Por qué es importante liderar el cambio a partir de uno mismo?</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>	<p>+ Los estudiantes se dividen en equipos de tres y comparten sus reflexiones luego de haber visto el video y responden las preguntas</p> <p>+ - Trabaja Guía de trabajo 3</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisar ppt de la semana Revisar lectura para la próxima clase:
	2P		<p><b>I.</b> La importancia de la complementariedad y el trabajo en equipo. La complementariedad y diversidad de enfoques permite la innovación.</p> <p><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.</p> <p><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.</p> <p>+ 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.</p> <p><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?</p> <p><b>C:</b> Se realiza la consolidación y síntesis del tema Se forman equipos de trabajo para identificar un</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

MODALIDAD PRESENCIAL

			problema social o ambiental que los movilice a crear impacto.			
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.</p> <p><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>	+ Reflexionan sobre el propósito y el proceso para encontrarlo, y cómo se conecta su historia de vida con sus pasiones.	Aprendizaje colaborativo		

<b>Unidad 2</b>	<b>Nombre de la unidad:</b>	Problema y empatía	<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.	<b>Duración en horas</b>	16
-----------------	-----------------------------	--------------------	---	---	--------------------------	----

Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas			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 Luego en equipos , determinan con precisión y sustentan las 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</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

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.

MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>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>			
	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	
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.</p> <p>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>+ Revisan en grupos el proceso de diseño centrado en el usuario.</p>	Aprendizaje colaborativo	

## MODALIDAD PRESENCIAL

			<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. <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>En cada grupo, encuentran hallazgos, y luego los presentan en clase.</p>		
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') <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. <b>C:</b> Reflexionar sobre el proceso de feedback en parejas</p>	<p>+ Identifican los stakeholders o actores relevantes para entrevistar. + Realizan la guía de entrevistas para al menos un actor. 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') Reflexión: ¿cómo les fue en las entrevistas? (mentee/slido) que les funcionó y que no les funcionó - <b>D:</b> A partir de las entrevistas realizadas en equipo: 1. * Se sistematiza las entrevistas 2. * Se mejora la herramienta a partir de los aprendizajes recogidos. -Se vuelve a hacer el plan de entrevistas. Si hubiera tiempo, se puede usar el tiempo para coordinar las entrevistas. - Presentación ante la clase de su plan de entrevistas. Tarea→ Traer las entrevistas sistematizadas</p>	<p>+ Afinan la guía de entrevista para todos los stakeholders, y comparten aprendizajes al haber probado la primera guía. + Realizan su plan de entrevistas, pues la siguiente sesión ya tienen que tener .</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.

MODALIDAD PRESENCIAL

			C: Reflexión grupal sobre el proceso de iteración/ajuste de la entrevista.			
8	2P		<p><b>EVALUACIÓN PARCIAL</b>  <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p> <p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto en la primera mitad del ciclo (10')</p> <p>D: 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.</p> <p>C:- Reflexión del peer- feedback</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		Revisión de las PPT de la semana
	2P		<p><b>EVALUACIÓN PARCIAL</b>  <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></p> <p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Reflexión: ¿cómo el feedback de mis compañeros mejoró el entregable?</p> <p>D: Presentación en clase de los trabajos, incluyendo las mejoras. Espacio para preguntas del docente y los estudiantes.</p> <p>C: Reflexión sobre las presentaciones.</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		

**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
<b>S e m a n a</b>	<b>Horas / Tipo de sesión</b>	<b>Temas y subtemas</b>	<b>Actividades síncronas</b>			<b>Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)</b>	
			<b>Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)</b>	<b>Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)</b>	<b>Metodología</b>		
<b>9</b>	<b>2P</b>	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</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	

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.

MODALIDAD PRESENCIAL

			nuestro proceso? El docente pasa por todas las salas y absuelve dudas.			
	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 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=-GaA_CIV3_Q">https://www.youtube.com/watch?v=-GaA_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. 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>	En grupos, preparan su PREGUNTA GENERADORA.	Aprendizaje colaborativo	
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.</p> <p>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.</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

MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>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>			
	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> <li>- Mash up</li> </ul> <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 co creación para generar respuestas. Documentan y guardan sus evidencias.</p>	<p>+ Los equipos ponen en marcha el proceso de ideación</p> <p>+ Los equipos presentarán el avance antes de terminar la sesión de la semana 10 .</p>	Aprendizaje colaborativo	
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</p>	<p>+ Los equipos de trabajo pueden recibir feedback de lo avanzado para el PA3A.</p>	Aprendizaje colaborativo	

MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>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>			
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 formulen 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>	<p>Revisión de las PPT de la semana Lectura: y participación en el foro: EL método ABR para la innovación</p>
	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 formulen mejoras a su idea de solución basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.</p> <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> <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b></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>	<p>Aprendizaje colaborativo</p>	

## 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
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas			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.? 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></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	

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.

MODALIDAD PRESENCIAL

			<p><b>C:</b> Cada equipo presenta su concepto de prototipo y las barreras y/o dificultades que tuvieron al momento del prototipado.</p>			
	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 <del>para la feria de proyectos</del></p>	<p>+ Los equipos ponen en marcha la planificación e implementación de su proyecto. Elaboran un MVP y un pitch para la feria de proyectos</p> <p>+ Los equipos presentarán el plan de ejecución del proyecto (bocetos, recursos necesarios, Gantt, aliados, etc.)</p> <p>Los equipos presentarán el plan de ejecución del proyecto (bocetos, recursos necesarios, Gantt, aliados, etc.)</p>	Aprendizaje basado en retos (ABR)	
14	2P	-Testing y Feedback	<p><b>FASE: VALIDACIÓN:</b></p> <p><b>I:</b> la o el docente presenta ejemplos de técnicas y herramientas de testeo disponibles para validar un concepto.</p> <p><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.</p> <p>Enseguida aplican la técnica elegida en un testeo en el "mundo real"</p> <p><b>FASE IMPLEMENTACIÓN</b></p> <p>Los resultados serán presentados en la siguiente clase.</p> <p><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>	<p>+ En grupos, preparan sus herramientas para testear sus prototipos, al igual que la validación de concepto.</p> <p>+ Los estudiantes comparten sus avances en un dashboard</p>	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.</p> <p><b>D:</b> las y los docentes formulen mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.</p> <p><b>C:</b> Debate sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar.</p>	<p>+ Las y los estudiantes formulen mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente.</p> <p>+ Debaten sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar.</p>	Aprendizaje basado en retos (ABR)	

MODALIDAD PRESENCIAL

			<b>C2 – SC2</b> <b>Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</b>	+ Los grupos cargan en el aula virtual el PA3B		
15	2P	Modelos de negocio y sostenibilidad	<p><b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y revisamos lo visto en la sesión previa</p> <p><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?</p> <p><b>C:</b> Se comparten los aprendizajes o nubes de palabra por grupos</p>	<p>+ Los estudiantes reflexionan sobre la pregunta ¿de qué manera creo que puedo/quiero agregar valor al problema a través de un modelo de negocio?</p> <p>+ En parejas, comparten sus respuestas, y de qué forma quisieran generar valor en su entorno.</p> <p>+ Los estudiantes cargan el PA3B en el aula virtual.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	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 cómo su proyecto será sostenible en el tiempo. de tomando como base la información proporcionada.</p> <p>- <b>C:</b> Los equipos presentan en clase sus observaciones y propuesta sobre el modelo de negocio y la para lograr sostenibilidad, como cierre de su proyecto de innovación social, y se reflexiona sobre lo realizado en el curso.</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 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	Pitch de la solución	<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> Presentaciones</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

MODALIDAD PRESENCIAL

	2P		<b>EVALUACIÓN FINAL</b> <b>Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación</b>  <b>I:</b> Se da la bienvenida a los estudiantes y se muestra el orden en el que se deben dar las presentaciones <b>D:</b> Presentaciones <b>C:</b> Luego de cada presentación hay una ronda de feedback	+ Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		
--	----	--	---	--	--	--