

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Innovación Social	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	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.
Periodo	7	EAP	Asignatura general

COMPETENCIA	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO	NIVEL
Aprendizaje experiencial y colaborativo 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.	Construcción de saberes a partir del trabajo colaborativo y multidisciplinario	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
Ciudadanía glocal 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.	Respeto y valoración de la diversidad	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
	Consideración de aspectos éticos y ciudadanos de su actuar profesional	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
	Conocimiento de entornos locales y globales	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 ciudadanía democráticas.	3
Mentalidad emprendedora Muestra iniciativa, capacidad de innovación, liderazgo, creatividad e interés por crear valor en todo proyecto o actividad que emprende.	Liderazgo	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

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	Innovación y creatividad	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
	Iniciativa e interés en emprender proyectos o actividades	Realiza actividades o proyectos de mejora por iniciativa e interés propios, mostrando automotivación y desarrollando estrategias de evaluación y seguimiento.	3

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	Presentación del docente y estudiantes Presentación de la asignatura (sílabo) Qué es la innovación social	I: 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. D: presentación de caso (cinco minutos de lectura individual). Luego, una reflexión grupal para co-crear el concepto de Innovación Social (por slido o mentimeter). C: videos de innovadores sociales definiendo qué es innovación social para ellos (Isa Glaser, Noni, etc.).	Leen el caso propuesto, reflexionan y redactan una definición de Innovación social. Desarrollan la evaluación diagnóstica	Estudio de Casos Aprendizaje Colaborativo	Revisión del sílabo Revisión de las PPT de la semana	
	2P	Objetivos de desarrollo sostenible	I: 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 (http://www.pods.pe/) D: dar ejemplos específicos para que identifiquen y relacionen los problemas más macro (ODS	+ Los estudiantes ven los videos de los ODS + Desarrollan la encuesta propuesta	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>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-emprendimientos (en el sector privado, o desde el sector público (Innóvate Perú, MineduLab) y la importancia de la articulación entre sectores para abordar los ODS. Presentar videos para abordar la importancia de los ODS. C: 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	Ejemplos de innovación social alineados a ODS (trabajo de casos)	<p>I: 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. D: investigar en grupos de dos durante la clase iniciativas de innovación alineadas a ODSs. Hacer presentaciones de tres minutos por equipo: 1. Iniciativa, 2. A qué ODSs está alineada, 3. Por qué es importante C: reflexión grupal sobre la importancia de abordar y alinear esfuerzos a los ODSs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Los estudiantes investigan en parejas para encontrar iniciativas de innovación social alineadas a ODS + Desarrollan una presentación de tres minutos por equipo 	Aprendizaje experiencial	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Liderazgo e innovación social	<p>I: 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. Videos de emprendedores e innovadores sociales D: Reflexión individual: que los estudiantes recuerden y escriban características que pueden resaltar o que más les llama la atención de líderes cercanos que admiren. Compartir las características identificadas entre pares y darse retroalimentación. C: Reflexión general sobre qué es el liderazgo para la innovación social. Qué características identifican en los líderes del video y en los que admiran y tienen cerca.</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Los estudiantes miran los videos de emprendedores e innovadores sociales. + Comparten las características de los emprendedores vinculadas al liderazgo en parejas. 	Aprendizaje experiencial	
3	2P	Líderes como exploradores y equipos complementarios	<p>I: El líder es el que se hace cargo. Abordar y co-crear concepto de liderazgo para la innovación social (desmitificar el enfoque de que el líder es un "héroe". El líder es el que se hace cargo). D: Explicación del concepto de liderazgo emprendedor. El líder emprendedor es el que se enfoca en valorar el camino de la exploración constante: nadie puede saber todo y tomar</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Los estudiantes reflexionan individualmente y en parejas sobre la presentación del docente sobre el liderazgo emprendedor. + Comparten las reflexiones individuales sobre los 	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

			perfectas decisiones todo el tiempo. La complejidad y el cambio constante implica que el liderazgo debe construirse en el día a día, en la experimentación constante. C: Reflexión individual: Piensen en un momento en el que hayan tenido una experiencia liderando un equipo o liderando una iniciativa. ¿Cuáles fueron sus principales aprendizajes?	aprendizajes que tuvieron liderando. + Elaboran en parejas la infografía para el PA1A..		
	2P		I. La importancia de la complementariedad y el trabajo en equipo. La complementariedad y diversidad de enfoques permite la innovación. D. 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. C. Reflexión grupal: Aprender a trabajar en equipo y a reconocer el valor de la complementariedad es una habilidad crítica del liderazgo emprendedor.	+ 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.	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
4	2P	La importancia del propósito y de conectar la visión con una motivación auténtica	I: 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. D: ¿Qué 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? C: 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.	+ Reflexionan sobre el propósito y el proceso para encontrarlo, y cómo se conecta su historia de vida con sus pasiones. + Avanzan en parejas el PA1B, la infografía, identifican una problemática que los motive, vinculada a un ODS. Grafican un árbol de causas (no de efectos, sólo entre 3 a 4 causas de dicho problema), muestran algunos datos de la problemática en el país y en el mundo.	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Liderando con un propósito claro, que movilice y conecte	D: Movilizar a otros a través de identificar sus propias motivaciones es fundamental para llevar a cabo iniciativas de innovación social. C: Reflexión grupal: ¿Por qué aprender a liderar a partir de entender las motivaciones de otras personas es fundamental para lograr impacto social?	+ Reflexionan sobre el propósito y el proceso para encontrarlo, y cómo se conecta su historia de vida con sus pasiones. + Entregan el PA1B (realizado en parejas).	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

			C1 -SC1 Trabajo en parejas (infografía) / Rúbrica de evaluación			
--	--	--	--	--	--	--

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	Duración en horas	16
-----------------	-----------------------------	--------------------	---	---	--------------------------	----

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

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	Inspirándonos de otros proyectos	<p>I: 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>D: Presentación del tema : Proyectos que inspiran . Se absuelve dudas de los estudiantes</p> <p>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 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>C: 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	Preparándonos para empatizar	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: problema (5')</p> <p>D: Se revisa la teoría de Design Thinking y se hace énfasis en el proceso de Empatización y cómo hacer una guía de entrevistas.</p> <p>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.</p> <p>Intro sobre feedback. Presentar a otro grupo los stakeholders de sus problema y sus guías de entrevista para recibir feedback. Feedback en grupo de a dos.</p>	<p>+ Identifican los stakeholders o actores relevantes para entrevistar.</p> <p>+ Realizan la guía de entrevistas para al menos un actor. Practican la entrevista para ajustar detalles.</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>Tarea → hacer al menos una entrevista por grupo de stakeholders con la herramienta desarrollada en clase para la siguiente sesión.</p> <p>C: Reflexionar sobre el proceso de feedback en parejas</p>			
6	2P	Empatizando (afinando y practicando)	<p>I: 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>- D: A partir de las entrevistas realizadas en equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Se sistematiza las entrevistas * Se mejora la herramienta a partir de los aprendizajes recogidos. <p>-Se vuelve a hacer el plan de entrevistas. Si hubiera tiempo, se puede usar el tiempo para coordinar las entrevistas.</p> <p>- Presentación ante la clase de su plan de entrevistas.</p> <p>Tarea→ Traer las entrevistas sistematizadas</p> <p>C: Reflexión grupal sobre el proceso de iteración/ajuste de la entrevista.</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	Revisión de las PPT de la semana
	2P	Insights (hallazgos)	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: empatizar (5')</p> <p>D: Se revisa el proceso de sistematización (herramienta + mapa de empatía) en grupos, se completa lo que pueda estar faltando. Se guía la búsqueda de hallazgos con preguntas guía. Presentación a la clase de los hallazgos.</p> <p>C: Reflexión sobre el proceso de empatizar en el proceso de aprender más del problema y de las personas afectadas.</p>	<p>+ Revisan en grupos el proceso de sistematización (herramienta + mapa de empatía). En cada grupo, encuentran hallazgos, y luego los presentan en clase.</p>	Aprendizaje colaborativo	
7	2P	Insights (hallazgos) /Co-creación	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: insights</p> <p>D: Con los hallazgos se comienza a plantear ideas de solución al problema planteado (proceso divergente). Se identifican usuarios con los que se podría co-crear.</p> <p>C: Reflexión sobre el proceso de co-creación</p>	<p>+ Definen el hallazgo principal, y la pregunta generadora que se desprende de este.</p> <p>+ En grupos, Identifican usuarios con los que se podría co-crear.</p> <p>+ Se hace un calentamiento de ideación (tres brazos, la copa, etc.)</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Co-creación	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto la clase anterior: cocreación(5')</p> <p>D: Los estudiantes se dividen en grupos. Identifican usuarios con los que se podría co-crear. (5) Empiezan a generar ideas que respondan a la pregunta generadora. Primero cada uno escribe 4 ideas, luego las comparten, y van generando más. (20')</p> <p>Votan y convergen en las ideas que más les gustan, para llegar a una sola (15')</p> <p>Los estudiantes vuelven al grupo general y el docente facilita una reflexión sobre el proceso de co-creación (10')</p> <p>Se selecciona la idea que el equipo cree más viable, innovadora y con el mayor impacto y se le da forma y sostenibilidad en el tiempo. Se explica el uso de la herramienta para plasmar la idea seleccionada.</p> <p>C: Reflexión del proceso de selección de una idea (criterios) y la herramienta.</p> <p>C1 -SC2 Trabajo en parejas (infografía) / Rúbrica de evaluación</p>	<p>+ Empiezan a generar ideas que respondan a la pregunta generadora. Primero cada uno escribe individualmente 4 ideas en un drive compartido, luego las comparten, y van generando más. + Votan y convergen en las ideas que más les gustan, para llegar a una sola + Los estudiantes vuelven al grupo general y el docente facilita una reflexión sobre el proceso de co-creación</p> <p>Se revisa en clase la rúbrica de la evaluación parcial, con la plantilla que deben entregar llena.</p>	Aprendizaje colaborativo	
8	2P		<p>EVALUACIÓN PARCIAL Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</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. C:- Reflexión del peer- feedback</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		Revisión de las PPT de la semana
	2P		<p>EVALUACIÓN PARCIAL Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</p> <p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Reflexión: ¿cómo el feedback de mis compañeros mejoró el entregable?</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		

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

			D: Presentación en clase de los trabajos, incluyendo las mejoras. Espacio para preguntas del docente y los estudiantes. C: Reflexión sobre las presentaciones.			
--	--	--	---	--	--	--

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Implementación del proyecto	Resultado de aprendizaje de la unidad:	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.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclasses)			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	Prototipado (prueba de concepto)	<p>I: Recapitulativo de los procesos anteriores. 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>D: Cada equipo describe, basado en la fase anterior: * al usuario y su problema * la solución que han planteado * 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. 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>C: Cada equipo presenta su concepto de prototipo y las barreras y/o dificultades que tuvieron al momento del prototipado.</p>	<p>+ Reflexionan sobre el significado e importancia del prototipado. + En grupos, realizan su prototipo con herramientas mostradas por el docente. (puede ser una plantilla en drive por ejemplo) Presentan sus prototipos y reciben feedback del docente y de los equipos.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana	
	2P	-Testing y Feedback	<p>I: El docente presenta ejemplos de técnicas y herramientas de testeo disponibles para validar un concepto. D: Los equipos elaboran herramientas (ficha, matriz, etc) de objetivos, definición de usuarios y</p>	<p>En grupos, preparan sus herramientas para testear sus prototipos, al igual que la validación de concepto.</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>métodos de recolección de feedback que mejor se acople a su prototipo. Enseguida aplican la técnica elegida en un testeo en el "mundo real" Los resultados serán presentados en la siguiente clase.</p> <p>C: Los equipos presentan el diseño de sus estrategia de testeo y recolección de feedback. Se debate entre equipos junto con el docente. Esto permite el intercambio de buenas prácticas e iniciativas.</p>			
10	2P	-Mejora del concepto	<p>I: Los equipos presentan un resumen (max. 3 minutos) de los aprendizajes e insights obtenidos: tanto del proceso de testeo (BDD).</p> <p>D: Los equipos analizan los aprendizajes e insights obtenidos en el proceso de testeo, los priorizan en función a su impacto, y definen la mejoras concretas que realizarán en sus proyectos (backlog).</p> <p>C: Los equipos presentarán y sustentarán la mejoras que se realizarán y el impacto que tendrá en la puesta en marcha del MVP.</p>	<p>+ Cada grupo presenta un resumen (máx. 3 minutos) de los aprendizajes e insights obtenidos: tanto del proceso de testeo (BDD).</p> <p>+ priorizan los hallazgos más relevantes. Para realizar las mejoras.</p> <p>+ En grupos preparan el PA3A: Euna presentación PPT sobre el proceso de prototipado, cómo definieron su idea final, como lograron que el prototipo explique con claridad la idea, qué información recogieron en el testeo del prototipo, qué feedback recibieron y qué aprendieron del proceso.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	-Implementando nuestro prototipo (MVP)	<p>I: El docente expone la metodología para elaborar un MVP, planificación de recursos y de ejecución, técnica para elaborar un pitch. Expone también las bases de la feria de proyectos.</p> <p>D: 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>C: Los equipos presentarán el plan de ejecución del proyecto (bocetos, recursos necesarios, Gantt, aliados, etc.)</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>	Aprendizaje colaborativo	
11	2P	-Feria de proyectos (world café)	<p>I: El docente presenta el proceso desarrollado, los resultados esperados y los equipos participantes..</p> <p>D: 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 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>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			C: Los equipos reciben feedback de los participantes .	+ Los equipos reciben feedback de los participantes. Los grupos pueden recibir feedback de lo avanzado para el PA3A.		
	2P	- BDD de todo el proceso de prototipado	I: El docente felicita a los estudiantes por su buen desempeño. D: Los equipos se reúnen para hacer un BDD donde se resumen lo Bueno, lo Difícil y lo Diferente que hubieran hecho. Los equipos redactan un artículo de 1 página sobre su experiencia y hallazgos. C: Exponen los BDD y se anima a publicar en redes sociales las experiencias que han tenido.	Los equipos se reúnen para hacer un BDD donde se resumen lo Bueno, lo Difícil y lo Diferente que hubieran hecho.	Aprendizaje colaborativo	
12	2P	- Estudio de casos de prototipado 1	I: El docente propone a los estudiantes elegir un emprendimiento social exitoso y su solución. D: Los estudiantes investigan sobre su historia, los perfiles de sus miembros, sus usuarios. Analizan los posibles procesos de prototipado que realizaron (ingeniería inversa) C: Los estudiantes hacen un debate sobre los factores que lo hicieron exitoso	+ Los estudiantes revisan el estudio de caso compartido por el docente. + Analizan las preguntas y en parejas comparten sus ideas. + Participan en un debate sobre los factores que lo hicieron exitoso	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana
	2P	- Aplicación de mejoras al prototipo	I: El docente hace un recuento de lo aprendido en este módulo. D: Los estudiantes formulan mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente. C: Debate sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar. C2 – SC1 Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación	+ Los estudiantes formulan mejoras a su prototipo basándose en el BDD y el estudio de caso realizado anteriormente. + Debaten sobre iniciativas de emprendimiento social que les gustaría realizar. + Los grupos cargan en el aula virtual el PA3A.	Aprendizaje colaborativo	

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 formular una propuesta reflexionando acerca del liderazgo, cómo influye positivamente en las personas y en sus equipos de trabajo, generando valor a través de su propósito.	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	Qué es el emprendimiento social	<p>I: Se da la Bienvenida a los estudiantes y se reflexiona lo visto en la sesión anterior (Feria de proyectos)</p> <p>D: 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>C: 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. Tarea: analizar los videos de este link: http://social.yourstory.com/2014/03/14-ted-talks-power-social-entrepreneurship-helping-solve-worlds-biggest-problems-part-2/. Elegir uno de los videos para reflexionar en la siguiente sesión</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Los estudiantes participan a través del chat o audio, realizando una reflexión sobre las preguntas realizadas. + En parejas o grupos reflexionan y responden las preguntas planteadas por el docente. + Debaten y reflexionan sobre el tema analizado 	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana	
	2P	Intraemprendimiento social	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes. Y se revisa lo visto en la clase anterior (Emprendimiento social y la reflexión sobre los videos)</p> <p>Se da a conocer el propósito de la sesión.</p> <p>Se realiza una pregunta para generar una lluvia de ideas y propiciar la participación y motivación de los estudiantes: ¿Qué entendemos por intraemprendimiento social?</p> <p>D: El docente mediante ppts explica de manera detallada sobre la definición de intraemprendimiento social, la importancia, beneficios y características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Los estudiantes reflexionan en torno a la pregunta planteada por el docente + En equipos de 3 buscan ejemplos de intraemprendimiento social a nivel nacional e internacional. Los estudiantes explican los ejemplos resaltando 	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>Se presenta un video sobre ejemplos de intraemprendimiento social. Los estudiantes en equipos de 3 buscan ejemplos de intraemprendimiento social a nivel nacional e internacional. Los estudiantes explican los ejemplos resaltando los beneficios, ventajas, proceso, etc del intraemprendimiento social. C: Se realiza la consolidación y síntesis del tema Metacognición: se formula la reflexión de qué aprendieron y cómo lo aprendieron.</p>	<p>los beneficios, ventajas, proceso, etc del intraemprendimiento social. + Exponen los ejemplos de intraemprendimiento social desarrollados en equipos de trabajo. + En grupos, preparan el PA3B: una infografía que contenga: i) qué es un emprendimiento social ii) qué es el intraemprendimiento social; iii) diferencias entre emprendimiento social y activismo; iv) algunos ejemplos de emprendimientos e intraemprendimientos sociales.</p>		
14	2P	Liderazgo multidimensional	<p>I: 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? D: El docente presenta un video sobre liderazgo co-activo. El docente mediante ppts explica de forma detallada la definición de liderazgo multidimensional. C: 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 parejas (grupo del PA3B) y comparten momentos en su vida donde hayan estado en la dimensión interior, en el campo y en el frente. + Pueden recibir feedback del docente sobre el PA3B. + Vuelven al grupo general y comparten sus aprendizajes y reflexiones.</p>	Aprendizaje colaborativo	Revisión de las PPT de la semana

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	2P	Liderazgo multidimensional	<p>I: 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>D: El docente presenta mediante ppts 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>C: 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 parejas y comparten momentos en su vida donde hayan estado en la dimensión detrás y al lado.</p> <p>+ 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 contener una conclusión a partir del diálogo realizado. Preparan las preguntas a realizarle al emprendedor elegido.</p>	Aprendizaje colaborativo	
	2P	Generando valor en nuestro entorno a partir de un propósito.	<p>I Se da la bienvenida a los estudiantes y revisamos lo visto en la sesión previa</p> <p>D: Se presenta la ppt con las distintas maneras de poder crear valor en nuestro entorno (voluntariados, emprendimientos, organizaciones, empresas) Dinámica individual sobre el valor del individuo y el valor de la suma de las partes (Concepto de interdependencia). Luego responder a la pregunta ¿de qué manera creo que puedo/quiero agregar valor en mi entorno?</p> <p>C: 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 en mi entorno?</p> <p>+ En parejas, comparten sus respuestas, y de qué forma quisieran generar valor en su entorno. Los estudiantes cargan el PA3B en el aula virtual.</p>	Aprendizaje colaborativo	
15	2P	Generando valor en nuestro entorno a partir de un propósito.	<p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes y se revisa lo visto en la clase anterior.</p> <p>D: Se invita a un emprendedor social para que nos cuente cómo fue su viaje a la hora de emprender desde la perspectiva de los vínculos que ha ido formando en el tiempo y la importancia de los mismos (vínculos con otros, con uno mismo y con el entorno) para poder agregar valor. ¿Cómo se fueron dando esas experiencias de vinculación a lo largo de la evolución de su emprendimiento?. A partir de la teoría y la conversación con el emprendedor, se dividen en grupos para simular mapeo de stakeholders (actores de interés) claves para agregar valor a una propuesta de solución de una problemática de su entorno</p>	<p>+ Los estudiantes reflexionan sobre lo compartido por el emprendedor. Voluntarios luego puede compartir sus videos para recibir feedback del docente y de sus compañeros.</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.

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			<p>- C: Se comparten aprendizajes por grupos y se hace un cierre integrando los aprendizajes de todo el curso (el docente facilita esta conversación). Se hace una encuesta corta en tiempo real para identificar cuáles son los intereses (de solución de problemas alineados a los ODS) de los estudiantes Video final inspirador</p> <p>C2 – SC2 Trabajo colaborativo (PPT) / Rúbrica de evaluación</p>			
16	2P		<p>EVALUACIÓN FINAL Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación</p> <p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes y se muestra el orden en el que se deben dar las presentaciones D: 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. C: 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>EVALUACIÓN FINAL Trabajo colaborativo / Rúbrica de evaluación</p> <p>I: Se da la bienvenida a los estudiantes y se muestra el orden en el que se deben dar las presentaciones D: 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. C: Luego de cada presentación de video hay una ronda de feedback</p>	Los estudiantes siguen las indicaciones y desarrollan la evaluación.		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL