

Canvas de diseño en el marco del modelo de pensamiento complejo

Título de la experiencia formativa
Emprendimiento Educativo para la
Inclusión Social

Autor(es)
Carlos Enrique George-Reyes/Edgar
Omar López-Caudana/Azeneth Patiño

<p>01 Objetivo de aprendizaje El participante aprenderá a idear una propuesta de emprendimiento educativo mediante el método 4I-4C orientada a contribuir en el logro de la inclusión social.</p>	<p>04 Componentes y contenidos en la frontera del conocimiento Enfoque en la resolución de problemas del mundo real: Se invitará a los participantes a abordar problemas del mundo real mediante la aplicación de conceptos científicos y tecnológicos relacionados con el emprendimiento educativo. Esto ayudará a que comprendan la relevancia de la ciencia en su vida cotidiana y cómo puede contribuir al progreso de la sociedad, en particular en el campo educativo.</p>	<p>06 Interacción y co-creación Introducción al tema. Desarrollo Aplicación del método 4I-4C. Trabajo individual: Aprendizaje de conceptos clave. Trabajo colaborativo: Estrategia de aprendizaje basado en problemas, ideación para la propuesta de resolución de problemas, presentación de propuestas.</p>	<p>08 Evidencia de aprendizaje Canvas con evidencia del proceso de ideación de la propuesta de solución. Video (pitch) con la presentación de la propuesta.</p>
<p>02 Competencia de pensamiento complejo Se promoverán las subcompetencias de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico • Pensamiento sistémico • Pensamiento científico • Pensamiento innovador 	<p>05 Estrategia activa y tecnologías Se utilizará como estrategia el aprendizaje basado en problemas, se utilizará como tecnología disruptiva la robótica social y realidad virtual en el escenario de plataformas de aprendizaje web.</p>	<p>07 Recursos Educativos Abiertos (REA) REA que acompañan la experiencia formativa Audio: podcast con explicación de conceptos. Texto: documentos, presentaciones, enlaces a páginas web y artículos científicos. Imagen: infografías. Vídeo: videos con robots sociales y con entrevistas a expertos. Multimedia: experiencia de realidad virtual. Plataforma: página web.</p>	<p>09 Instrumentos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrumento eComplexity (Likert pensamiento complejo). • em-complexity (Likert emprendimiento y pensamiento complejo).
<p>03 Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) y reto Contribuye a desarrollar el ODS10 – Reducción de desigualdades, mediante el escalamiento de la competencia de pensamiento complejo y el desarrollo de habilidades de design thinking. El reto es ofrecer oportunidades de formación extracurriculares que mejoren los aprendizajes obtenidos en la escuela con el fin de habilitar a los estudiantes para idear propuestas de inclusión social en el campo educativo.</p>	<p>11 Aprendizaje a lo largo de la vida Este aprendizaje permitirá a los participantes conocer los conceptos básicos de emprendimiento educativo por medio de sus subcomponentes (social, científico y tecnológico) y aplicarlos desde el enfoque del pensamiento complejo con el fin de crear propuestas que ofrezcan soluciones a las problemáticas que se presentan en el contexto educativo.</p>		<p>12 Riesgos potenciales Riesgo: Acceso limitado a internet por parte de los participantes. Solución: Creación de un manual para la aplicación de la experiencia de forma offline.</p>
<p>10 Inclusión y diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> •Estilos de aprendizaje: se diseñarán diferentes tipos de REA para que el acceso a la información pueda ser visual, sonora y mediante esquemas gráficos. •Se diseñará una versión on-line y off-line de la experiencia. •Se traducirá al idioma inglés, de acuerdo a la población atendida se podrá traducir a otro idioma o lengua. 			