

Programa Inspira

Laura Camila Olaya Sichaca

Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito

Ingeniería industrial

Claudia Yadira Rodríguez Ríos

Bogotá

Diciembre 2022

CONTENIDO

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	3
FORTALEZAS DEL PROGRAMA	4
OPORTUNIDADES DE MEJORA	5
RECOMENDACIONES	5
Logística.....	5
Modalidad del programa	6
Comunicación	6
Materiales de clase.....	6
Pedagogía.....	7
Preparación mentor- estudiantes de colegio.....	7
Evaluación mentor y estudiantes.....	7
REFERENCIAS	8

RESUMEN

Aunque no hay una definición exacta de emprendimiento, en este caso se hablara de este como implicación de convertir una idea nueva en una innovación exitosa utilizando habilidades, visión, creatividad, persistencia y exposición al riesgo. Las entidades estudiantiles con el tiempo han buscado fomentar el emprendimiento, desde la formación de materias que permitan desarrollar habilidades y conocimientos técnicos para poder emprender hasta la estructuración de actividades enfocadas en la implementación de los conocimientos adquiridos para demostrar de forma práctica los pasos base del emprendimiento.

El objetivo de este proyecto es inspirar y acompañar a los estudiantes de los grados 9°, 10° y 11° en el desarrollo de proyectos de innovación y emprendimiento bajo la modalidad de mentorías realizadas por estudiantes universitarios de la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito; las mentorías permiten transferir conocimientos y experiencias de los estudiantes universitarios a los estudiantes del colegio para desarrollar proyectos desafiantes de i + e.

INTRODUCCIÓN

Una de las múltiples definiciones del emprendimiento es el proceso de diseñar, lanzar y administrar un nuevo negocio, que generalmente comienza como una pequeña empresa o una emergente, ofreciendo a la venta un producto, servicio o proceso. Existen varios tipos de emprendimiento como lo son: el emprendimiento empresarial, el emprendimiento cultural, el emprendimiento social, entre otros, cada uno tiene un objetivo distinto pero todos buscan agregar valor a un aspecto en concreto. El presente informe consolida el trabajo realizado con los estudiantes del colegio la enseñanza a lo largo del segundo semestre, trabajo basado en mentorías dictadas por estudiantes universitarios de la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito, donde se busca acompañar y guiar a los estudiantes del colegio a desarrollar emprendimientos bajo la metodología del Design Thinking, el proceso consta de 5 fases, donde las fases 1 y 2 (Informarse y comprender) son abordadas por los profesores titulares del colegio en el primer

trimestre académico, una vez vistas estas fases se asignan grupos de estudiantes a los mentores (Estudiantes universitarios de la escuela) para abordar las fases restantes (idear, crear y comunicar) con el fin de obtener una vez culminado el periodo académico los emprendimientos abordados por los estudiantes del colegio.

Lo temas abordados en el informe serán: Fortalezas del programa, oportunidades de mejora y recomendaciones teniendo en cuenta aspectos como: logística, modalidad del programa, comunicación, materiales de clase, pedagogía, preparación (Mentor/estudiantes del colegio), evaluación (Mentor/estudiantes del colegio), entre otros.

FORTALEZAS DEL PROGRAMA

Permitir a los estudiantes de la escuela obtener el énfasis de emprendimiento por medio de la modalidad de mentorías, donde se desarrollan habilidades blandas (manejo de estudiantes, trabajo en equipo, capacidad de respuesta, adaptabilidad, creatividad, pensamiento crítico, entre otras) y habilidades técnicas (elaboración de informes, entrega de resultados, manejo de plataformas digitales para presentaciones, escritura y edición, entre otras).

Adaptabilidad en la logística de las mentorías: realizarlas de forma virtual permite a los mentores y estudiantes del colegio tomar las clases de forma más global evitando contratiempos que serían más difíciles de resolver si fuesen presenciales, con un aprovechamiento del tiempo al evitar traslados.

Tiempo del programa: al ser un programa de un semestre permite que estudiantes de decimo semestre puedan optar por el énfasis, convirtiéndolo en una de las principales opciones al tomar la decisión de realizarlo.

Mantener activa la idea del emprendimiento en los estudiantes universitarios, ya que constantemente están pensando en ideas para realizar las mentorías, ideas encaminadas al desarrollo de emprendimientos, se está hablando de un entorno más práctico y de ejecución.

Metodología Design Thinking: basarse en esta metodología para enfocar el programa permite presentar mentorías a los estudiantes del colegio de forma bien estructurada bajo unos

lineamientos que trabajan la creatividad y la innovación evitando sesgos a la hora de obtener ideas que pueden ser útiles para el desarrollo de los proyectos.

Descubrir las ventajas de emprender: al estar constantemente trabajando en un emprendimiento tanto los mentores como los estudiantes del colegio pueden tener cerca las ventajas que conlleva emprender, donde se mantiene el objetivo del programa.

OPORTUNIDADES DE MEJORA

Trabajar de la mano con más colegios.

Participar con los proyectos fuera de la universidad, ya que se realiza un trabajo con los estudiantes, una oportunidad de mejora sería no solo presentar los proyectos en la universidad sino que también existan otros momentos y entornos de exposición para los emprendimientos, donde no solo se vea el emprendimiento como el proyecto final si no que el programa inspira sea parte de la evaluación (Que el proyecto final a mostrar sea el proceso que se realizó para llegar al emprendimiento).

Se puede obtener un mejor resultado en el desarrollo de los emprendimientos y del desarrollo del programa si se abarca una estructura bilateral y única del cronograma y los temas a tratar, ya que como se mencionó anteriormente es difícil aplicar las técnicas vistas si antes de empezar las mentorías ya tienen una solución al problema que están abordando

RECOMENDACIONES

Logística

Colegio-universidad: basándose en las fases del programa, la fase 1 y 2 se trabajan con los profesores de colegio por lo cual es importante que inicialmente no tengan una solución para la problemática que cada grupo de estudiantes del colegio está abordando, ya que muchos estudiantes llegan con la solución por lo que empalmar en la fase de ideación se vuelve complicado y es difícil que apliquen las técnicas que se abordan.

Tener claros los sistemas de evaluación, es importante que los estudiantes del colegio evalúen a los mentores para poder por medio de la retroalimentación hacer cambios que saquen provecho a

la mentoría, así mismo tener un sistema de evaluación donde los mentores puedan retroalimentar a los estudiantes y que el colegio lea y aborde esos temas con los chicos para evitar momentos incómodos y que cada parte tenga claros los parámetros.

Mentor-director de trabajo de grado: Realizar capacitaciones por parte del director de grado, ya que los mentores no cuentan con la experiencia en el manejo de estudiantes, así como evaluar el material de clase que usará el mentor en las mentorías para saber que va a presentar el mentor a los estudiantes del colegio, si bien se tienen las actas estas se realizan una vez se acaba la mentoría y lo ideal sería ver también que es lo que va a mostrar el mentor.

Modalidad del programa

La modalidad mixta sería ideal, ya que la presentación y exposición de las técnicas y toda la parte investigativa se puede realizar de forma virtual, se evitan traslados que consumen tiempo tanto para los estudiantes del colegio como para los mentores y que se pueden aprovechar para las mentorías, pero una vez se entre a abordar el tema de prototipado sería ideal que los estudiantes del colegio fueran a la universidad y pudieran hacer uso de las herramientas que esta tiene, esto también permite que el mentor pueda estar más cerca de este proceso.

Comunicación

Tener canales de comunicación periódicos, reuniones entre la universidad y el colegio que permitan una mejor estructura y respuesta sobre los pasos que se van a seguir, ya que muchas veces los estudiantes del colegio no atienden a instrucciones y en la experiencia los profesores del colegio hacen caso omiso a lo que los mentores acuerdan con los estudiantes, retrasando el cronograma y quitando la participación del mentor al final del programa.

Materiales de clase

Si bien la idea de que el mentor prepare la mentoría es lo ideal, como no se tiene aún la experiencia dictando los temas, tener un conjunto de presentaciones, cartillas y demás material didáctico consolidado en algún espacio sirve como guía para mantener una armonía en los temas que tocan los mentores, así como poder hacer uso de laboratorios de la universidad para poder realizar prototipado.

Pedagogía

Realizar procesos de formación a los mentores para que la pedagogía que se brinda a los estudiantes del colegio sea de mejor calidad y se mantenga una misma estructura.

Preparación mentor- estudiantes de colegio

Que los mentores preparen con tiempo las mentorías y que esto sea verificado por el director de trabajo asignado, así como que los estudiantes del colegio lleven realizadas las actividades que en común acuerdo están siendo habladas en las mentorías y que esto también este verificado realmente por los profesores.

Evaluación mentor y estudiantes

Tener un canal oficial que sea de conocimiento común (profesores del colegio, directores del trabajo de grado, mentores y estudiantes) para la evaluación del proceso que todos están realizando.

REFERENCIAS

García-García, V. D. (2015). Emprendimiento Empresarial Juvenil: Una evaluación con jóvenes estudiantes de universidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (2), pp. 1221-1236.

RSyS. (2021, October 27). *Emprendimiento: qué es, definición, tipos, características y ejemplos*. Responsabilidad Social y Sustentabilidad; Responsabilidad Social Empresarial y Sustentabilidad.

<https://responsabilidadsocial.net/emprendimiento-que-es-definicion-tipos-caracteristicas-y-ejemplos/>

Mexico, B. (2020, August 25). *Descubre las ventajas de emprender*. Educación Financiera.

<https://www.bbva.mx/educacion-financiera/blog/descubre-las-ventajas-de-emprender.html>

Design Thinking en Español. (n.d.). *Design Thinking en Español*. Designthinking.es. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.designthinking.es/>

PEDAGOGÍA: - ...:Ministerio de Educación Nacional de Colombia:: (n.d.). Gov.co. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-80185.html>

Cabra, D. (2022-1). Design Thinking [Material de clase]. Creatividad, tecnología e innovación, Escuela colombiana de Ingeniería Julio Garavito, Colombia, Bogotá

Rodríguez, Y. (2022-2). Design Thinking [Material de clase]. Dirección de trabajo dirigido, Escuela colombiana de Ingeniería Julio Garavito, Colombia, Bogotá

En un mundo globalizado, la tendencia hacia la implementación de la tecnología para la solución de problemas ha propiciado que la humanidad promueva la generación acelerada de la innovación. En los últimos años se ha visto una tendencia por apostar al emprendimiento como una opción para fortalecer la economía a nivel regional, nacional y mundial. (n.d.). Ipn.Mx.

Retrieved December 5, 2022, from

<https://www.ipn.mx/assets/files/diet/docs/Articulos/15Emprendimientotecnologico.pdf>

De la Peña Frade, N. (2021, September 9). *5 fases del design thinking, el camino directo para triunfar innovando*. Genially Blog; Genially. <https://blog.genial.ly/fases-design-thinking/>

Currículo de Énfasis de Emprendimiento de Base Tecnológica Escuela de Ingeniería Julio Garavito - Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito. (n.d.). Edu.co. Retrieved

December 5, 2022, from <https://www.escuelaing.edu.co/es/investigacion-e-innovacion/curriculo-enfasis-de-emprendimiento-de-base-tecnologica/>

¿Qué es el mentoring? Descubre cómo puede ayudarte a conseguir tus metas. (n.d.). Becas-santander.com. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.becas-santander.com/es/blog/mentoring.html>

Beltran, A. (2017, September 29). *10 consejos para el manejo de la clase*. ESCOLOFI. <https://escolofi.com/10-consejos-para-el-manejo-de-la-clase/>

Seoane, M. S. (2017, June 27). *Técnicas de creatividad: las analogías*. designthinking.gal | Consultora de innovación y formación | Design Thinking en España; designthinking.gal. <https://designthinking.gal/tecnicas-de-creatividad-las-analogias-i/>

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2016, November 26). Scamper: How to use the best ideation methods. *The Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/learn-how-to-use-the-best-ideation-methods-scamper>

Design Thinking en Español. (n.d.). *Design Thinking en Español*. Designthinking.es. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.designthinking.es/>

Gamez, M. J. (2015, September 17). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

(N.d.). Gob.Es. Retrieved December 5, 2022, from

[https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:df1f4128-5a8f-46f2-b0c4-498f3eb16698/PISA%202018%20Marco%20Competencia%20Global%20\(Digital\).pdf](https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:df1f4128-5a8f-46f2-b0c4-498f3eb16698/PISA%202018%20Marco%20Competencia%20Global%20(Digital).pdf)

EXPLORER. (2016, March 27). 100%Open | We Help the Suits Collaborate with the Sneakers; 100%Open. <https://www.100open.com/colab-test/>

Diseño de Prototipo —. (n.d.). Emprende A Conciencia. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.emprendeaconciencia.com/disenio-prototipo>

Rodríguez, A. R. (n.d.). *¿Qué es el desarrollo sostenible? Del concepto a los objetivos*. BBVA. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/que-es-el-desarrollo-sostenible-del-concepto-a-los-objetivos/>