

PROGRAMA INSPIRA

DANIELA VALENTINA CAMACHO MORENO

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA JULIO GARAVITO  
PROGRAMA DE INGENIERIA INDUSTRIAL  
DIRECTORES DE GRADO  
DIANA CAROLINA CABRA BALLESTEROS  
JUAN CARLOS ILLERA CORREL  
ADRIANA MARCELA ZAMBRANO SÁNCHEZ  
CLAUDIA YADIRA RODRÍGUEZ RÍOS

BOGOTÁ, COLOMBIA  
2 DE DICIEMBRE DEL 2022

## **CONTENIDO**

<b>RESUMEN .....</b>	<b>3</b>
<b>PROYECTO INSPIRA .....</b>	<b>3</b>
<b>FORTALEZAS DEL PROGRAMA .....</b>	<b>4</b>
<b>OPORTUNIDADES DE MEJORA .....</b>	<b>4</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>4</b>
➤ <b>LOGÍSTICA.....</b>	<b>4</b>
➤ <b>MODALIDAD DEL PROGRAMA.....</b>	<b>5</b>
➤ <b>COMUNICACIÓN.....</b>	<b>5</b>
➤ <b>MATERIALES DE TUTORÍA .....</b>	<b>6</b>
➤ <b>PEDAGOGÍA.....</b>	<b>6</b>
➤ <b>PREPARACIÓN MENTOR / ESTUDIANTES DE COLEGIO .....</b>	<b>6</b>
➤ <b>EVALUACIÓN MENTOR / ESTUDIANTE.....</b>	<b>6</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>7</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>7</b>

## **RESUMEN**

El programa inspira tiene como resultado dar a conocer a los estudiantes de último curso la importancia de la aplicación del emprendimiento a partir de diferentes metodologías que ayuden al avance del mismo, empezando por el apoyo a los estudiantes del Colegio Bilingüe la Enseñanza a través de mentorías dictadas por los estudiantes de la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito, los cuales abordan desde los temas de idear, crear y comunicar con el objetivo de que se tomen decisiones acertadas frente al futuro profesional y se reconozcan las necesidades y ayudas humanitarias, por otro lado, el programa Inspira se compone de 4 elementos los cuales son la innovación (social y sostenible), el emprendimiento, las mentorías y el pensamiento de diseño, creando entre los 4 un solo elemento que le permite al estudiante desarrollar un proyecto con las mejores bases para su implementación y mejora continua. Las líneas que integran cada proyecto es la social que se compone de temas como: Equidad e igualdad, Integración social y Economía colaborativa, y la sostenibilidad con temas como: Comunidades sostenibles, Eco eficiencia y Prevención de enfermedades.

## **PROYECTO INSPIRA**

El proyecto inspira surge desde el apoyo de la Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito y el colegio Bilingüe La Enseñanza con el propósito que los estudiantes aprendan y apliquen el emprendimiento y la innovación enfocada a lo social y sostenible, además se identificó que muchos de los estudiantes que terminan la secundaria y ingresan a la universidad abandonan la carrera a la cual aplicaron, esto está asociado al desconocimiento de la universidad, las carreras y programas de orientación profesional que son dados por los colegios son poco efectivos, por otro lado se evidenció que los programas de emprendimiento e innovación en la ECI son de bajo impacto. Por lo que, este proyecto es desarrollado a partir de los 4 elementos asignados para su aplicación, uno de los cuales es la mentoría, la cual en el transcurso del semestre permitió observar las fortalezas y debilidades que tiene el programa, además de identificar las oportunidades de mejora y las posibles recomendaciones para que sean aplicadas a futuro con el propósito de obtener mejores resultados.

## **FORTALEZAS DEL PROGRAMA**

El programa tiene diferentes fortalezas que ha permitido al estudiante tanto del colegio como de la universidad aprender del mismo, como mentora se identificaron las siguientes fortalezas:

- Se reconocen los aspectos importantes a tener en cuenta de cada mentoría, y la importancia de saber exponer y hacerse entender en cada uno de los temas.
- Se Implementan metodologías distintas para la enseñanza a través de diferentes actividades, siendo estas didácticas o interesantes
- Fortalece lo aprendido en cada una de las materias de emprendimiento e innovación a través de sus experiencias en cada proyecto realizado y su enseñanza.
- Reconoce la importancia del emprendimiento y la innovación y la aplicación de los mismos empezando por la etapa del colegio.

Las fortalezas del programa para los estudiantes del colegio les permiten aprender a través de la experiencia de cada uno de los mentores y de aportar mas conocimiento a los estudiantes en cada uno de los temas. Los estudiantes aterrizan mas las ideas de sus proyectos y las convierten en algo posible de realizar, dimensionando la realidad de cada uno de los aspectos del proyecto, siendo mas precisos en la aplicación del mismo. Reconocen las técnicas de ideación tales como Scamper, Analogías y Los 6 sombreros, así como se

## **OPORTUNIDADES DE MEJORA**

A partir de las recomendaciones se presentan diferentes oportunidades de mejora en cada uno de los aspectos y las observaciones presentadas en el programa, con el propósito de ir poco a poco perfeccionando el mismo, siendo este un aprendizaje tanto para los estudiantes del colegio como para cada uno de los mentores.

## **RECOMENDACIONES**

### ➤ **LOGÍSTICA**

La universidad y el colegio tuvieron una buena coordinación en la implementación del proyecto, la reunión presentada en el colegio y a la exposición de los proyectos al finalizar el programa, sin embargo, es importante tener en cuenta la modalidad del programa y la comunicación, a partir de

las sugerencias que se presentaran a continuación en estos aspectos y el control de un cronograma y un líder en el mismo.

### ➤ **MODALIDAD DEL PROGRAMA**

El programa fue presentado en una modalidad virtual a través de Google Meet por 2 reuniones a la semana con duración de 50 minutos cada una, las reuniones virtuales en ocasiones no fueron las mejores debido a que se presentaron interferencias de internet o comunicación, en otras ocasiones los estudiantes no contaban con el profesor de apoyo por lo que su atención en la mentoría era dispersa.

Se recomienda una modalidad híbrida y con las sesiones seguidas para un total de 1 hora y 40 minutos a la semana en la que los estudiantes tendrán la posibilidad de asistir a la universidad 1 o 2 veces al mes teniendo un enfoque a la práctica de cada tema expuesto, las otras mentorías se presentarán de forma virtual, enfocada a la parte teórica, esto permitirá más concentración e interés en las mentorías y conocer un poco más sobre la universidad y sus instalaciones.

### ➤ **COMUNICACIÓN**

La comunicación entre el colegio y la universidad fue a través de WhatsApp, sin embargo, hubo algunos problemas respecto a esta comunicación, había días en los que los estudiantes no lograron tomar las mentorías debido a actividades propias del colegio las cuales en ocasiones no fueron mencionadas, por otro lado, durante el semestre solo se presentó una reunión con los profesores y directivos del mismo, lo que permitió exponer aspectos importantes de cada mentoría y de su metodología y en ocasiones las mentorías no iban alineadas con las clases de los estudiantes.

Con el análisis anterior, se recomienda que se realice una reunión mensual durante el semestre para exponer todos los aspectos del avance de los proyectos, la mentoría, y las clases presentadas por los profesores para tener una alineación entre los temas con los estudiantes, y las mentorías, esto permitirá que el estudiante realice sus entregas con más puntualidad, por otro lado, se recomienda utilizar un cronograma virtual a través de Google Workspace para así tener una actualización de las mentorías y las actividades externas que se presenten, así como las entregas asignadas, entre otros.

### ➤ **MATERIALES DE TUTORÍA**

Cada uno de los mentores implemento los materiales para cada tutoría a través de ayudas por los directores de trabajo de grado y de presentaciones de clases como Creatividad, tecnología e innovación e Iniciativa de modelo de negocio, sin embargo, se propone implementar aulas de clase de la universidad o de estudio, laboratorios, entre otros que permitan realizar la práctica de cada proyecto.

### ➤ **PEDAGOGÍA**

La enseñanza y el aprendizaje se manejo de manera tradicional en la que las mentorías se realizaban de manera virtual con poca atención de los estudiantes, se recomienda utilizar mas la practica y diferentes aplicaciones que permitan al estudiante aprender mas sobre el tema para ser aplicado a cada proyecto, además a cada estudiante se le asigno un tema referente a lo social o sostenible, es importante tener en cuenta que hay temas que los estudiantes no les gusta por lo que su rendimiento en el proyecto no se vera reflejado de la mejor forma, por lo que se recomienda que cada equipo elija su tema de interés y así mismo los que tengan interés en común formen un equipo, esto permitirá captar más la atención del estudiante y que su desempeño sea el mejor.

### ➤ **PREPARACIÓN MENTOR / ESTUDIANTES DE COLEGIO**

Se recomienda realizar actividades para el mentor que permitan tener más confianza en sí mismo y así mismo generar un ambiente de confianza con los estudiantes, lo que involucra una buena comunicación, además de desarrollar la capacidad de escucha y apoyo, por otro lado se recomienda hacer una actividad de recopilación de las técnicas de ideación para aterrizar los temas vistos. En la preparación de los estudiantes del colegio es importante realizar charlas acerca de la importancia de la mentoría para generar interés en la misma.

### ➤ **EVALUACIÓN MENTOR / ESTUDIANTE**

Se recomienda que el estudiante realice una evaluación al mentor con el fin de conocer los aspectos a mejorar en cada mentoría, así como se realiza en la universidad la evaluación a cada profesor, por otro lado, se debe destacar el proyecto de cada estudiante y la aplicación de actividades en la misma para la evaluación tanto del estudiante como del mentor.

## CONCLUSIONES

El proyecto inspira es una buena iniciativa para inculcar el aprendizaje, el emprendimiento y la innovación tanto en los estudiantes de colegio como en la universidad, se crea una empatía con el programa y al final con los proyectos logrados siendo parte de los mismo de forma directa e indirecta, se realizan las anteriores recomendaciones con el propósito de mejorar el proyecto y que este mismo se siga implementando en la escuela y el colegio para así a futuro dar a conocer el programa y que este sea un nuevo método de aprendizaje entre mas colegios y universidades.

## REFERENCIAS

- [1] Colegio la Enseñanza – Escuela Colombiana de ingeniería Julio Garavito, INSPIRA Innovar y emprender en la escuela 2022
- [2] Creatividad, tecnología e innovación, Guía Creative Lab parte 1, 2022
- [3] Bogotá emprende, Guía practica como presentar su empresa en dos minutos con el discurso del elevador
- [4] Camilo Andrés Rojas Pardo, El Pitch y el arte de comunicar, 2022
- [5] Camilo Andrés Rojas Pardo, Prototipo, 2022
- [6] Nelson Martínez, Prothothinking: Pensamiento de Diseño en Acción, abril del 2016
- [7] Aplicación Uizard, <https://app.uizard.io/auth/login>
- [8] Desing Thinking en el aula, <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/design-thinking-en-el-aula>
- [9] Pablo Garcia, Dinamica de los 6 sombreros para pensar, Septiembre del 2015, <https://elcasopablo.com/2015/09/17/dinamica-6-sombreros-para-pensar/>
- [10] Desing thinking para ingenieros, <https://blogs.upm.es/minenergydesign/idear/#:~:text=La%20tercera%20fase%20de%20un,los%20problemas%20y%20necesidades%20encontrados.>
- [11] Oscar Villacampa, Tecnica creativa de las analogías <https://www.ondho.com/tecnica-creativa-analogias/>
- [12]Eva Rodriguez, El método scamper, como activar el pensamiento creativo, 2022 <https://www.iebschool.com/blog/metodo-scamper-agile-scrum/>

- [13] Tekman, Modelos Pedagógicos, 2021 <https://www.tekmaneducation.com/modelos-pedagogicos-en-educacion/>
- [14] Julia Martins, 12 consejos para lograr una comunicación efectiva en el lugar de trabajo, 2022 - <https://asana.com/es/resources/effective-communication-workplace>
- [15] Pia Cardenas, ¿Qué es un Pitch?, 2019, <https://opem.cl/que-es-un-pitch/>
- [16] Creatividad, tecnología e innovación, Guía Creative Lab parte 2, 2022
- [17] Creatividad, tecnología e innovación, Guía Creative Lab parte 3, 2022
- [18] Creatividad, tecnología e innovación, Guía Creative Lab parte 4, 2022
- [19] Concepto, Emprendimiento, <https://concepto.de/emprendimiento/>
- [20] Soledad Mari, Las 5 etapas del Design Thinking, 2021 <https://intive.com/careers/las-5-etapas-del-design-thinking-y-sus-tecnicas>