



VIGILADA MINEDUCACIÓN



CONCURSO

Tercera Versión

Estrategias Pedagógicas para el Emprendimiento

Los profesores, multiplicadores dentro y fuera de las aulas, hacen posible que los estudiantes

cuenten con habilidades técnicas y blandas que les ayuden a contar con mayor probabilidad de éxito a lo largo de su vida profesional, incluyendo la oportunidad de crear empresas sostenibles de base tecnológica que generen impacto social siendo más diversas, equitativas e inclusivas.

Desde la Unidad de Emprendimiento, queremos invitarlos a aprovechar su experiencia desarrollando habilidades y estimulando el potencial de los estudiantes en la Tercera Versión del Concurso Estrategias Pedagógicas para el Emprendimiento, que en esta ocasión busca convocar propuestas para formar o perfeccionar las habilidades del Siglo XXI: pensamiento crítico y resolución de problemas; creatividad e innovación; colaboración y comunicación en los estudiantes de la Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito.

Reto

Siendo así, el reto a solucionar es:

¿Cómo podríamos desarrollar las habilidades del Siglo XXI en los estudiantes de la Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería a través del juego?

Objetivos

Los objetivos que se persiguen en la Tercera Versión del Concurso son:

- Generar didácticas en la enseñanza de las habilidades del Siglo XXI basadas en el juego.
- Involucrar a los profesores en el proceso de formación de las habilidades necesarias para desarrollar el espíritu emprendedor de los estudiantes.

Participantes

- El concurso está dirigido a profesores de planta y catedra, activos en el periodo 2022-2, de todos los programas académicos de pregrado y posgrado de la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito.
- La participación es de carácter individual.

Requisitos

La solución debe:

- Tener dentro de los logros de aprendizaje el desarrollo de al menos dos de las habilidades del Siglo XXI.
- Ser presentada hasta la fecha límite estipulada en el cronograma como “Postulación de propuestas de los profesores”.
- Ser diligenciada en el siguiente link: <https://forms.office.com/r/CcNqEWLgrL>

Contenido de la propuesta

La solución a presentar debe contener como mínimo:

- a) Indicar el nombre del juego
- b) Señalar del listado las habilidades del Siglo XXI que logra abordar el juego:

| Habilidad | Descripción |
|--------------------------|--|
| Pensamiento crítico | <ul style="list-style-type: none"> • Usa diferentes tipos de razonamiento (inductivo, deductivo etc.). • Hace juicios y tomar decisiones. |
| Resolución de problemas | <ul style="list-style-type: none"> • Resuelve diferentes tipos de problemas en formas convencionales e innovadoras. • Identifica y hace preguntas importantes que aclaran varios puntos de vista y mejores soluciones. |
| Creatividad e innovación | <ul style="list-style-type: none"> • Piensa creativamente: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza una amplia variedad de técnicas de creación de ideas. ✓ Crea nuevas y valiosas ideas. ✓ Elabora, refina, analiza y evalúa sus propias ideas con el fin de mejorar y maximizar los esfuerzos creativos. • Trabaja creativamente con otros: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla, implementa y comunica nuevas ideas a otros de manera efectiva. ✓ Es abierto y responder a nuevas y diversas perspectivas. ✓ Retroalimentación en el trabajo. ✓ Ve el fracaso como una oportunidad para aprender; entiende que la creatividad y la innovación es un proceso cíclico a largo plazo de pequeños éxitos y frecuentes errores. • Implementa innovaciones: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hace que la innovación ocurra dentro de los emprendimientos ✓ Se apasiona por los proyectos que sean de alto valor ✓ Sabe planificar y organizar proyectos ✓ Acompaña y lidera equipos de trabajo ✓ Hace seguimiento a los planes definidos |
| Comunicación | <ul style="list-style-type: none"> • Articula los pensamientos e ideas utilizando con eficacia oral, escrita y no verbal. • Sabe escuchar para descifrar el significado, incluidos los conocimientos, valores, actitudes y las intenciones. • Utiliza la comunicación para una variedad de propósitos (por ejemplo, para informar, instruir, motivar y persuadir) • Utiliza múltiples medios y tecnologías para comunicar, y sabe cómo juzgar su eficacia a priori, así como evaluar su impacto. • Comunica con eficacia en diversos entornos (incluyendo varios idiomas). |
| Colaboración | <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra capacidad para trabajar de manera eficaz y respetuosa con diversos equipos. • Demuestra compromisos para lograr un objetivo común. |

- c) Indique los resultados de aprendizaje que busca alcanzar con el juego.
- d) Mencione las asignaturas en las que podría implementar el juego (Opcional).
- e) Explique el reto, meta u objetivo del juego: descripción del propósito del juego, se busca que sea desafiante o inspirador que incite a jugarlo.
- f) Liste los elementos a emplear en el juego: mencione los componentes que se necesitan para desarrollar el juego, tales como tablero, cartas, fichas, personajes o avatares, cuadro de puntajes, ambientes tridimensionales u otros.
- g) Indique la cantidad de jugadores: explique si el juego se desarrolla de manera grupal o individual y la cantidad máxima de participantes, ya sea por equipo o por partida.

- h) Explique la dinámica del juego: descripción de la mecánica de las acciones de los jugadores y su interacción con los elementos del juego, incluye aspectos como: asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos/vidas, cómo se avanza o retrocede, cómo se completa una misión o logra algún objetivo, etc.
- i) Explique las reglas del juego: descripción de las acciones permitidas y restricciones de los jugadores.
- j) Indique el tiempo de ejecución: estime la duración aproximada que podría implicar la ejecución del juego. Tenga en cuenta que, de acuerdo con la dinámica del juego, es posible que su ejecución dure minutos o, inclusive, se extienda a lo largo del semestre.
- k) Explique cómo se gana el juego: descripción de las condiciones o criterios para determinar quién gana el juego.
- l) Cargue fotos explicativas o un video donde presente los elementos del juego y su explicación (Opcional. Otorga puntos adicionales).

Evaluación

La evaluación de las propuestas las realizará el Comité de Emprendimiento y la Coordinación de Desarrollo Profesional, siguiendo los siguientes criterios:

| Criterio | Factores por evaluar | Puntaje |
|------------|---|---------|
| Coherencia | ¿El juego tiene potencial para desarrollar las habilidades del Siglo XXI que se propone en los resultados de aprendizaje? | 30 |
| Novedad | ¿El juego introduce cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades del Siglo XXI? | 25 |
| Atractivo | ¿El reto, meta u objetivo del juego tiene potencial para generar motivación en los estudiantes? | 25 |
| Claridad | ¿Las reglas y la dinámica o mecánica son claras para la ejecución del juego? | 20 |

En caso de empate se definirá con el puntaje del criterio “Nivel de elaboración”, el cual otorga puntos adicionales a quien presente un prototipo del juego a través de fotos explicativas o un video donde presente los elementos del juego y su explicación:

| Criterio | Factor por evaluar | Puntaje |
|----------------------|---|---------|
| Nivel de elaboración | ¿Los elementos propuestos a emplear en el juego hacen posible la ejecución del mismo? | 25 |

Beneficios y reconocimientos:

Los beneficios de participar en el Concurso:

- El ganador recibirá un reconocimiento público en el marco de la Premiación de Eciencia 2022.
- Las propuestas presentadas harán parte de un material virtual que se elabora conjuntamente con la Editorial de Escuela, el cual puede ser presentado como un producto para que sea reconocido como resultado de las actividades de los grupos de investigación ante futuras convocatorias del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación.
- El ganador se le otorgará un premio que será revelado en la Premiación de Eciencia 2022.

Cronograma

| Actividades | Fechas clave |
|---|--|
| Postulación de propuestas de los profesores | 23 de septiembre al 23 de octubre |
| Evaluación de propuestas | 24 al 28 de octubre |
| Premiación de la propuesta ganadora | Fecha estipulada por el Comité Organizador de Eficiencia |