

Quinto Concurso de Experiencias de Aprendizaje Digital 2019
Dirección de Aprendizaje Digital y Online (DADO) - UPC

Pensamiento Emprendedor y Oportunidades De Negocio
Administración y Gerencia del Emprendimiento - EPE

REPORTE: Categoría Experimentador.

Sumilla:

El problema del curso es que se realizaba una profunda reflexión y exploración sobre las habilidades de descubrimiento para el emprendimiento y las habilidades de ejecución para el intra-emprendimiento, pero de un modo más teórico que práctico en las diferentes sesiones de clase.

La hipótesis fue *aplicación del aprendizaje digital, a pesar de que el curso está dirigido a personas adultas*, pero que consideraban según los comentarios en las encuestas de que esas nuevas habilidades son fundamentales en la vida contemporánea de nuestro administrador egresado.

La metodología ha sido utilizar en las sesiones de clases diferentes dispositivos como ipads, laptops, smartphones, etc., así como asistir a los laboratorios de cómputo en determinadas fechas para aplicar herramientas digitales con el fin de cumplir mejor con las competencias del curso.

Los resultados favorecieron a los estudiantes, siendo la evidencia la evaluación tanto del profesor como del curso en las encuestas aplicadas desde agosto del 2018 a la actualidad. Cabe resaltar que, en el Módulo B del período 2018-1, la evaluación no superaba los nueve puntos.

Introducción:

El problema era que el curso se había diseñado para dictar las sesiones de clase de un modo más teórico que práctico, lo cual no era lo más idóneo para cumplir con el propósito de permitir al futuro administrador desarrollar su capacidad innovadora desde el tercer ciclo de la carrera, a través de la exploración de diferentes habilidades de descubrimiento y de ejecución.

Pregunta: ¿Existe el riesgo de que los estudiantes adultos del curso de Pensamiento Emprendedor y Oportunidades de Negocio no asimilen un aprendizaje digital con la aplicación de diferentes herramientas tecnológicas en cada sesión de clases durante todo el módulo?

La hipótesis principal fue *los adultos son capaces de manejar ciertas tecnologías, aunque no pertenezcan a una generación de nativos digitales*. En tal sentido, se llevó a cabo la inclusión digital de estos estudiantes con la andragogía bien enfocada y, por ello, la experiencia actualmente exige el desarrollo de una capacidad innovadora que permite aprovecharla de modo creativo.

Los resultados esperados eran que el curso contribuya directamente al desarrollo de las competencias de Pensamiento crítico, Pensamiento innovador y Emprendimiento (todas a un nivel 1) aplicando el aprendizaje digital. Lo que se evidencia con el buen puntaje de la pregunta 11 en las encuestas: “He logrado las competencias que están establecidas en el sílabo del curso”.

Los objetivos alcanzados se comprueban con la alta evaluación de las encuestas en los períodos que se adjuntan a continuación. Cabe resaltar los buenos puntajes en la pregunta 15 de las encuestas: “En este curso he adquirido mayor conocimiento sobre mi futuro rol como profesional”. Y es que las nuevas tecnologías digitales utilizadas en el curso favorecían al estudiante.

	Evaluación del Profesor	Evaluación del Curso
2018-2 (Q37A)	9.54	9.03
2018-2 (S3CB)	9.50	9.42
2019-1 (Q38A)	9.48	9.06

Descripción:

Las nuevas herramientas digitales utilizadas con los estudiantes emprendedores de las secciones Q37A, S3CB y Q38A, en los Campus de Monterrico y San Miguel, del curso Pensamiento Emprendedor y Oportunidades de Negocio, perteneciente a la carrera de Administración y Gerencia del Emprendimiento (EPE-UPC), han sido las siguientes, considerando la estructura del respectivo sílabo:



Sala Creativa (Campus San Miguel)

- En la primera unidad, a excepción de la semana introductoria al curso, se han compartido dos herramientas a la temática sobre las tendencias clave para iniciar un negocio motivando al estudiante con Emprender: ¡Tú puedes!, reconociendo que es cuestión de problemáticas y capacidades sumadas a la actividad de equipo, así como a saber elegir la mejor oportunidad de negocio de las que están a nuestro alrededor.

-Semana 2: Marvel App.

<https://marvelapp.com/apps/>

Permite convertir cualquier boceto en una demostración de aplicación en minutos sin conocimientos de programación, empezando a convertir las ideas en realidad de estudiantes, futuros empresarios que necesitan crear prototipos rápidamente.

-Semana 3: Augment.

<https://www.augment.com/blocks/ar-viewer/>

Permite visualizar los modelos 3D en Realidad Aumentada, integrada en tiempo real al tamaño y ambiente reales. Augment es la aplicación de Realidad Aumentada perfecta para acelerar las ventas en los emprendimientos, negocios y empresas.

- En la segunda unidad, se han asociado dos herramientas para el aprendizaje digital con la temática de productos innovadores y casos de éxito de startups peruanas, pues se trata de explorar soluciones ante oportunidades de negocio identificadas pudiendo todos ser creativos para definir la propuesta del modelo económico de un negocio, empresa o emprendimiento.

-Semana 4: Instapage.

<https://instapage.com/solutions/facebook-ads>

Las páginas de aterrizaje están enfocadas a un objetivo concreto de alguna campaña, por ejemplo, el lanzamiento de un nuevo producto y en lugar de dirigir las visitas a la web del negocio, se hace a otra web creada específicamente para ese objetivo.

-Semana 5: Facebook Ads.

<https://www.facebook.com/business/ads>

Se pueden crear campañas y ponerlas en circulación haciendo un seguimiento de su rendimiento con informes de fácil lectura. Dado que millones de personas usan la red social, sea cual sea el segmento del emprendimiento, se encontrará en la plataforma.

- En la tercera unidad, se han aplicado dos tecnologías digitales que se complementan con los contenidos anteriores y que se han relacionado a la temática de herramientas emprendedoras para diseñar un producto mínimo viable, pues se necesita prototipar en diferentes versiones para aprender, así como convencer con valor a inversionistas ángeles en un discurso del emprendedor.

-Semana 6: Tinkercad.

<https://www.tinkercad.com/teach>

El objetivo de su uso es para una primera inmersión en el mundo del diseño 3D de una manera sencilla y atractiva. Con ello se desea fomentar la creatividad, el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, para alcanzar las competencias del curso.

-Semana 7: Powtoon.

<https://www.powtoon.com/edu-home/>

Contribuye a que los estudiantes emprendedores puedan hacer uso del video para crear demostraciones animadas de productos. En fin, las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) han contribuido a la formación de miles de emprendimientos.

- En la cuarta unidad, se consolidan los conocimientos adquiridos, cuyos materiales se encuentran en el aula virtual, de modo que los debates y dinámicas grupales de las sesiones presenciales, y las tareas grupales, foros individuales, correos electrónicos y videoconferencias de las sesiones virtuales, se aúnan todos complementándose en la experiencia de aprendizaje digital y online.

Conclusiones:

El Modelo Educativo de la UPC fomenta una formación integral, la que se promueve a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo. Por ello, las sesiones se rediseñaron para ofrecer al estudiante emprendedor diferentes modos de poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

Las actividades desarrolladas en el curso se sustentan sobre problemáticas en donde los estudiantes, desarrollan una propuesta de solución pertinente y creativa utilizando la innovación como medio para desarrollar y potenciar aprendizajes significativos. Así pues, llevada a cabo la experiencia original e innovadora, se puede concluir que el impacto en los estudiantes es favorablemente significativo.

Es decir, no existe el riesgo de que los estudiantes adultos del curso de Pensamiento Emprendedor y Oportunidades de Negocio no asimilen un aprendizaje digital con la aplicación de diferentes herramientas tecnológicas en cada sesión de clases durante todo el módulo, pues se ha utilizado adecuadamente, desde el período 2018-2, la metodología de enseñanza para adultos de la andragogía.

En suma, la experiencia de aprendizaje digital ha servido para promover la generación de conocimiento e incentivar nuevas prácticas basadas en las TICs para el docente del curso y fomentar en los estudiantes emprendedores la reflexión sobre la utilidad en su enseñanza de las tecnologías digitales para su formación académica como profesionales del futuro: *HIPÓTESIS ACEPTADA de inclusión andragógica digital.*

Referencias:

Sin referencias de libros.

Anexos:

Sin anexos de gráficos.

HARRY N. REYES VIZCARRA
Código: 6337 Usuario: pcadhrey