

DeThink

DETHINK GUIA
PARA

Authors: Ana Isabel Martinez (JGT) &
Manon van Leeuwen (EOLAS)

Content: Guide for Teachers

Version: 1

Índice

1. 3
2. 5
3. 6
4. ¿6
5. 9
6. 10

1. Introducción

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas subrayan la importancia de las competencias emprendedoras en la educación. Según el “Global Entrepreneurship Monitor”, el 33% de los jóvenes entre 18 y 24 años en todo el mundo quisiera iniciar un negocio en los próximos 3 años, aunque no todos nacen con la misma aptitud para el emprendimiento. Las investigaciones indican claramente que existe una relación positiva entre la educación emprendedora y la actividad emprendedora.

Además, hay evidencia de que los estudiantes que tienen una educación emprendedora tienen más probabilidades de iniciar sus propios negocios. Un estudio mundial sobre la educación emprendedora en las escuelas reveló que hay una oportunidad considerablemente desaprovechada para promover el crecimiento económico y reducir el desempleo al expandir el acceso a la educación emprendedora a TODOS los estudiantes de Secundaria (Informe Educando a futuros fundadores, 2020).

Por lo tanto los programas de educación emprendedora dirigidos a estudiantes de secundaria pueden reducir el riesgo de que un joven se quede desempleado más adelante en la vida y que la exposición a la innovación y el emprendimiento desde una edad temprana puede tener impactos duraderos.

Es crucial que se fomente el potencial de todos los jóvenes desde una etapa temprana. Las intervenciones tempranas amplían las opciones y permiten a los estudiantes construir sobre su conocimiento en etapas posteriores. Dotar a los estudiantes con habilidades emprendedoras tiene un efecto mayor en el desarrollo de habilidades no cognitivas como el trabajo en equipo, la autoestima y la autoconfianza, las cuales no desaparecen y pueden durar toda la vida.

Sin embargo, el emprendimiento es un proceso desordenado y complejo que no es lineal. A pesar de esto, la mayoría de los programas de educación emprendedora se centran en aprender sobre la creación de nuevas empresas en lugar de usar herramientas para participar activamente en estas actividades. A menudo se requiere que los estudiantes propongan una idea de negocio muy rápidamente al comienzo del semestre y luego realicen actividades de planificación y demuestren viabilidad económica al final del programa. No se presta suficiente atención a la resolución de problemas, la generación de ideas y la actuación sobre ellas. La educación emprendedora debería alejarse de los enfoques que se centran en el "sobre" y "para" y enfocarse más en el "cómo" y "a través de".

Un enfoque de Design Thinking se centra en desarrollar empatía e identificar necesidades y generar soluciones para abordar esas necesidades. Examina el diagnóstico de problemas y necesidades, el desarrollo de nuevas ideas y la implementación de estas en la práctica. Aboga por un enfoque iterativo con etapas clave como empatizar, definir, idear, prototipar y probar. Esencialmente, se trata de mostrar cómo mirar con nuevos ojos, identificar oportunidades y problemas, y probar e implementar ideas.

El Design Thinking ha sido ampliamente utilizado para diseñar nuevos productos, servicios, soluciones y negocios. Utilizar esta metodología de Design Thinking para la educación emprendedora permite a los estudiantes seguir un proceso, aplicar plantillas y herramientas para identificar problemas e ideas. Les permite comprender las mentalidades de los emprendedores y desarrollar un conjunto de habilidades tangible. Además de fomenta un proceso centrado en el estudiante y el trabajo puede ser evaluado en base al desarrollo de competencias en lugar de resultados.

Nuestro Proyecto De-Think está diseñado para optimizar la autoeficacia de los profesores de secundaria para habilitar una mentalidad emprendedora,

pensamiento crítico y creatividad. Proporciona formación de vanguardia para profesores de secundaria en el campo del pensamiento de diseño, innovación y emprendimiento integrando lecciones aprendidas y conocimientos y mostrándoles cómo aplicar estos en la práctica.

2. Guías de De-Think

Las guías realizadas con el proyecto de DeThink ofrecen recomendaciones y material de apoyo para los agentes y partes interesadas, basadas en las percepciones y experiencias reales de los participantes con la plataforma de e-learning DeThink. Se desarrollan desde la perspectiva de que el potencial de la capacitación DeThink y su adopción y uso continuo sólo pueden garantizarse con el apoyo activo de las escuelas de educación secundaria, los profesores, las partes interesadas en la educación y las administraciones públicas.

El presente manual forma, por lo tanto, parte de un conjunto más amplio de Guías para diferentes partes interesadas:

1. Manual para profesores: Esta guía introduce a los profesores en el concepto de Design Thinking para la educación emprendedora. Proporciona un enfoque paso a paso sobre cómo utilizar la metodología propuesta de la mejor manera, e incluye ejemplos y testimonios de profesores y expertos en Design Thinking para emprendimiento. Además ofrece la posibilidad de crear una comunidad que puede ofrecer apoyo y un espacio para el intercambio de conocimientos con otros profesores más allá del proyecto. También incluye una guía técnica para el usuario.
2. Manual para directores de institutos y consejos escolares: Esta guía introduce a los directores de institutos y consejos escolares en DeThink. Les

muestra cómo pueden motivar y apoyar a sus profesores para que utilicen el Design Thinking propuesto en sus clases de emprendimiento. Además se incluyen experiencias de otros compañeros que participaron en el pilotaje..

3. Guía de políticas para autoridades educativas: Es un conjunto de recomendaciones dirigidas a las autoridades educativas con competencias en educación secundaria. Genera conciencia y proporciona una comprensión sobre el nuevo enfoque de la educación emprendedora propuesto por DeThink y cómo adaptar la metodología propuesta al sistema educativo.

3. Grupo Objetivo:

Esta guía está dirigida a Profesores de Secundaria que desean optimizar la educación emprendedora en sus escuelas. DE-THINK dota a los profesores de la capacidad de integrar un programa emprendedor estructurado y fácil de implementar en sus cursos, enseñándoles cómo utilizar nuestro conjunto de herramientas en la práctica.

Esta guía te ayuda, como profesor de secundaria, a comprender el Design Thinking en la Educación Emprendedora y cómo utilizar el enfoque y los materiales de DeThink para hacerlo.

4. ¿Qué Ofrece De-Think?:

- 1) **El "Currículo y Programa DE-THINK"** se basa en un análisis que emplea un enfoque metodológico sólido, utilizando estudios y encuestas para definir los

objetivos de aprendizaje, la metodología, el contenido y el método de evaluación de habilidades.

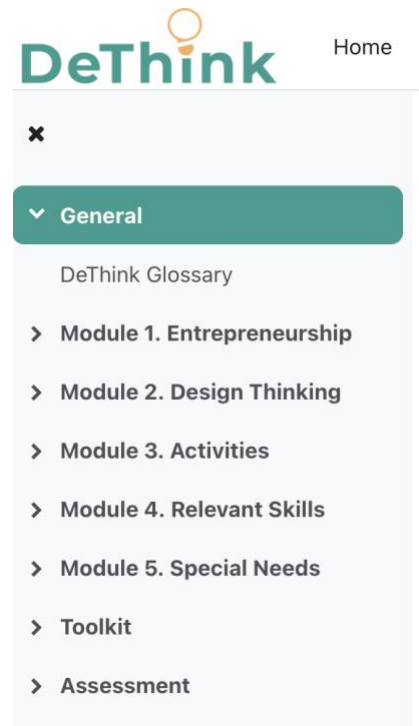
Los objetivos de aprendizaje de DE-THINK son:

- *Proporcionar a los profesores una comprensión de qué es el Design Thinking.*
- *Dotar a los profesores de conocimientos sobre cómo utilizar la metodología de Design Thinking en el proceso de aprendizaje.*
- *Proveer a los profesores de los conocimientos necesarios para diseñar, desarrollar, gestionar y evaluar el proceso de enseñanza del aprendizaje por métodos de Design Thinking.*
- *Permitir a los participantes involucrarse en experiencias de aprendizaje efectivas utilizando métodos de Design Thinking disponibles para fines pedagógicos y motivacionales.*
- *Introducir a los participantes en métodos innovadores de Design Thinking para motivar a sus estudiantes en su proceso de aprendizaje.*
- *Proporcionar a los profesores la capacidad de decidir cómo usar los métodos de Design Thinking con estudiantes que enfrentan barreras de aprendizaje.*

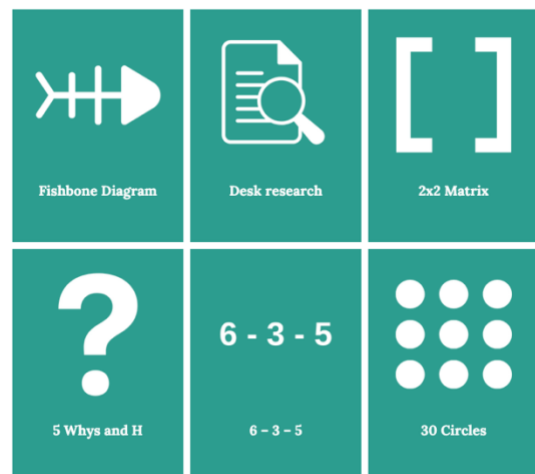
2) **Entorno de aprendizaje en línea:** La metodología de DE-THINK ofrece a través de un entorno de aprendizaje en línea una plataforma web que recoge todos los recursos ofrecidos. Los materiales de aprendizaje constan de 5 módulos, que proporcionan a los alumnos conocimientos específicos sobre el Design Thinking y cómo implementarlo en la educación emprendedora en secundaria.

Los módulos consisten en:

- a) **Hojas informativas:** que proporcionan una explicación teórica sobre el tema, con el principal propósito de otorgar a los profesores el conocimiento conceptual y más teórico sobre los temas tratados.
- b) **Presentaciones en PowerPoint:** Estas pueden ser utilizadas por los profesores en su interacción con los estudiantes. Incluyen ejemplos relevantes, y cada profesor puede adaptar y ampliar estas presentaciones para ajustarlas a las circunstancias específicas de su curso o estudiantes.



- 3) El **Toolkit de DeThink** ofrece un conjunto de herramientas que el profesorado puede utilizar para practicar con el alumnado ciertas habilidades o competencias relacionadas con el emprendimiento. Las herramientas se pueden filtrar utilizando diferentes criterios, basados en las distintas fases del Design Thinking, el tamaño del grupo y el tipo de actividad. De esta manera, la selección de las herramientas es completamente personalizada. Se incluyen un total de 35 herramientas.



- 4) Método de autoevaluación: Basado en un enfoque de diario o bitácora, guía al profesor a través de las diferentes fases relacionadas con la adopción del Design Thinking en la educación emprendedora. Mediante una combinación de

preguntas de autorreflexión, asignaciones y ejercicios, el profesor reflexiona sobre cómo aplicar el Design Thinking y el enfoque y materiales de DeThink en su propio curso.

Puedes tener acceso a estos materiales en : <https://dethink.eu/learning-resources>

5. Impresiones de otros profesores

Si tú, como profesor, deseas saber qué opinan los docentes que ya han utilizado DeThink sobre el enfoque y el contenido, aquí te presentamos algunos testimonios que esperamos te inspiren a usar DeThink.

“La plataforma ofrece formación desde una perspectiva mucho más práctica, centrándose en el conocimiento actitudinal y de habilidades que busca desarrollar estas cualidades para que los futuros estudiantes puedan superar obstáculos de manera autónoma a través del Design Thinking y fomentando un espíritu emprendedor. Creo que el programa de DeThink podría ser realmente enriquecedor si se fomenta su integración en el aula, ya que generalmente no se trabaja mucho en ello, pero es muy útil en el desarrollo del proceso de aprendizaje, especialmente enfocado en cómo desarrollarse en el futuro.”

“Esta plataforma no solo facilita la creatividad, la propuesta de soluciones y la creación de prototipos, sino que también ofrece una amplia gama de herramientas y recursos para enriquecer las actividades en el aula. Al proporcionar un espacio práctico y accesible, promueve la participación activa de los estudiantes y mejora la creatividad dentro de un entorno educativo.”

“Ofrece una posibilidad real para que los profesores adquieran un aprendizaje completo sobre el “Design Thinking”, para aplicarlo en el aula y lograr la adquisición de competencias y habilidades específicas de esta metodología en sus estudiantes, lo cual será muy positivo tanto en su período de formación como en su etapa profesional.”

“Es un lugar de alta calidad para consultar las diferentes estrategias y metodologías que podemos usar con nuestros estudiantes y ayudará a la comunidad educativa a embarcarse en la enseñanza con metodologías activas basadas en técnicas emprendedoras. Así, complementa la enseñanza más tradicional con un nuevo enfoque que ayuda a desarrollar en estudiantes y profesores una serie de competencias y habilidades necesarias para el desarrollo profesional y personal en el futuro.”

6. Conclusiones

A lo largo de la duración del proyecto, los profesores han proporcionado sus percepciones, consejos y trucos para usar DeThink. Como conclusión de esta guía, ofrecemos los consejos y trucos más relevantes.

Están agrupados en torno a tres dimensiones: la primera relacionada con el autoaprendizaje utilizando los recursos de aprendizaje de DeThink, la segunda relacionada con la preparación para la implementación y la última relacionada con la relación con los estudiantes.

1º Dimensión: Autoaprendizaje

- **Reserva tiempo dedicado para aprender:** Para asegurarte de progresar en tu autoaprendizaje, dedica tiempo específico para aprender cada semana. Esto te ayudará a mantenerte enfocado y motivado. Programa un breve período de tiempo todos los días.
- **Identifica lo que quieres aprender y lo que necesitas saber antes de empezar:** Antes de sumergirte en el aprendizaje, es crucial entender claramente lo que buscas aprender y cualquier conocimiento previo necesario.
- **Establece metas de aprendizaje específicas:** Antes de comenzar a utilizar la plataforma, es importante identificar tus metas de aprendizaje específicas. ¿Quieres aprender sobre un aspecto particular del pensamiento de diseño? ¿O deseas desarrollar tu comprensión general del pensamiento de diseño en la educación? Una vez que hayas identificado tus objetivos, puedes utilizar los recursos de la plataforma para ayudarte a alcanzarlos.
- **Toma notas:** Mientras trabajas con los recursos de la plataforma, toma notas sobre los conceptos e ideas clave. Esto te ayudará a recordar información importante y establecer conexiones entre diferentes partes del material. También puede ser muy útil consultar el Glosario de DE-THINK incluido en la plataforma.
- **Reflexiona sobre tu aprendizaje:** A lo largo de tu jornada de autoaprendizaje, tómate un tiempo para reflexionar sobre lo que has aprendido. ¿Qué has aprendido? ¿Cómo ha cambiado tu comprensión del Design Thinking en el emprendimiento? ¿Qué preguntas sigues teniendo? Reflexionar puede ayudarte a profundizar tu comprensión y hacer conexiones entre diferentes ideas.

Dimensión 2: Implementación

- **Utiliza una variedad de recursos:** La plataforma DeThink ofrece una variedad de recursos, incluyendo videos, artículos y actividades interactivas. Para maximizar tu aprendizaje, intenta utilizar una variedad de estos recursos incluidos en los módulos. Esto te ayudará a interactuar con el material de diferentes maneras y reforzar tu comprensión.
- **Selecciona las herramientas adecuadas:** Utiliza las opciones de filtro para identificar las herramientas apropiadas para el propósito relevante. Si obtienes muchas opciones, considera probar más de una herramienta.
- **Conéctate con otros:** La plataforma DeThink ofrece oportunidades para conectar con otros profesores con distintos niveles de aprendizaje, desde aprendices a expertos en el campo del emprendimiento en educación. Aprovecha estas oportunidades para hacer preguntas, compartir tus ideas y aprender de otros.

Dimensión 3: Relación con los estudiantes

- **Considera que los estudiantes necesitan sentirse motivados para involucrarse:** piensa en mecanismos para mantener su atención y mantenerlos comprometidos. Una vez que tengas una selección de técnicas, considera cómo estas se adaptan a los aprendices.
- **Conectar antes del contenido:** Establece una conexión personal con los estudiantes antes de sumergirte en el material educativo.
- **Comienza con un ejercicio de calentamiento:** Estos pueden ayudar a los estudiantes a sentirse más cómodos y listos para aprender.
- **Da retroalimentación:** Proporciona comentarios constructivos y oportunos que ayuden a los estudiantes a entender su progreso y áreas de mejora.
- **Pide retroalimentación:** Anima a los estudiantes a dar su opinión sobre la clase, lo que ayuda a mejorar las sesiones futuras y los hace sentir valorados.

Y una última, pero no menos importante:

Disfruta de tu viaje de aprendizaje e involucra a tus estudiantes en una apasionante travesía hacia el Design Thinking para la educación emprendedora.