

# EDUCHAMPIONS

## WP5 EduChampions

### Desarrollo de herramientas



**Capacitar e inspirar a los estudiantes de educación superior en el ámbito STEAM**

KA220-VET - Asociaciones de cooperación en materia de educación y formación profesionales

**Número de proyecto:** 2022-1-ES01-KA220-VET-000089686

**Preparado por:** CARDET

○ **3.1 Plan de lecciones desarrollado por DISRUPTIA**

<b>Título del plan de la lección: 3.1 Competencias Edupreneurship</b>	
<b>Marco temporal</b>	150 minutos (min.)
<b>Resultados esperados del aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner en práctica las competencias clave de los edupreneurs</li> <li>- Aplicar habilidades creativas y de comunicación</li> <li>- Reforzar la coordinación de los grupos</li> <li>- Adoptar metodologías de evaluación eficaces para la mejora continua</li> </ul>
<b>Resumen del plan de la lección</b>	
<p>Este plan de clases se centra en las competencias clave de los Edupreneurs, como la aplicación de un enfoque centrado en el estudiante, el diseño de soluciones pertinentes y sostenibles, el desarrollo de contenidos de aprendizaje atractivos y la adopción de una mentalidad empresarial en la educación. El alumno las dominará mediante el uso de enfoques y metodologías específicos.</p>	
<b>Objetivos:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquirir y aplicar las competencias clave de los edupreneurs</li> <li>- Incorporar herramientas y recursos digitales</li> <li>- Aprender de los demás</li> <li>- Aplicar habilidades de observación y pensamiento crítico a la revisión y evaluación por pares</li> </ul>	
<b>Material/recursos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portátil/ordenador/tableta</li> <li>- Proyector/pantalla inteligente/pizarra interactiva</li> </ul>	

- Acceso a Internet

## **Actividades**

Este plan de clase está estructurado para ser aplicado en presencia física. Incluye una explicación teórica inicial seguida de una actividad de grupo que fomenta la resolución de problemas, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la comunicación eficaz, el intercambio de opiniones y el aprendizaje de otros compañeros.

**Escenario:** aula, espacio abierto

**Enfoque:** basado en proyectos, actividad de grupo

**Tamaño del grupo:** 2-5 miembros por grupo

## **Instrucciones paso a paso para el educador**

### **Actividad 1**

- 1) Introduce los siguientes conceptos:
  - a) definición de Edupreneur
  - b) visión general de las 4 competencias clave de un Edupreneur
    - i) aplicación del enfoque centrado en el alumno
    - ii) diseñar soluciones pertinentes y sostenibles
    - iii) desarrollar contenidos de aprendizaje atractivos
    - iv) adoptar una mentalidad empresarial en la educación
- 2) Divida la clase en 4 grupos
- 3) Asigna a cada grupo una competencia y pídeles que redacten una lección centrada en esa competencia específica.
- 4) Dar un plazo para completar la tarea teniendo en cuenta el tiempo que los grupos necesitarán para los siguientes pasos.
- 5) Una vez finalizada la tarea, pide a cada grupo que presente su lección destacando de qué manera se pone en práctica la competencia asignada
- 6) Después de cada presentación, fomenta la discusión y el debate preguntando a los otros grupos su opinión y cómo podrían poner en práctica la competencia asignada en esa lección.

### **Actividad 2**

- 1) Introducir el [DigCompEdu](#) (Marco Digital de Competencias para Educadores)
- 2) Pregunte a los grupos:
  - a) considerar las competencias descritas en el marco
  - b) para comprobar si utilizan uno o varios de ellos en la lección, redactaron para la Actividad 1
  - c) cómo podrían aplicar otros 2 ó 3 de ellos en su clase
- 3) Fomentar el debate y el intercambio de ideas y opiniones

## **Instrucciones para educadores de EFP/Edupreneur**

### **Evaluación**

- 1) Observación directa
- 2) Comentarios de las evaluaciones inter pares

### **Describa paso a paso la evaluación del aprendizaje de los participantes y la evaluación de su plan de clases**

- 1) Evaluar la incorporación de los diferentes aspectos de la competencia asignada al proyecto de lección de cada grupo.
- 2) Recoger la opinión de los demás grupos sobre la eficacia de las presentaciones
- 3) Debatir la retroalimentación en el aula
- 4) Recabe la opinión de los alumnos sobre su plan de clase, incluyendo aspectos como la claridad, la eficacia, la facilidad de uso, el marco y el calendario adecuados, etc.
- 5) Utilizar los comentarios para la mejora continua

### **Marco temporal**

Si su plan de clase tiene una duración de 150 minutos, puede organizarlo de esta manera:

- 1) Introducción: 20 minutos
- 2) Actividad 1: 40
- 3) Presentación y revisión por pares: 20
- 4) Actividad 2: 20
- 5) Presentación: 20 minutos

6) Comentarios y conclusiones 30  
Total: 150 minutos

### **Referencia**

Marco DigCompEdu

[https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en)