

# Piensa en Grande

Mentores



Emprendedores



Jóvenes



Docentes



Embajadores



Plataforma



# Presentación

---

El Proyecto Piensa en Grande está dirigido al desarrollo de habilidades para la vida con los jóvenes de las instituciones educativas del país. Está proyectado de manera que los docentes fortalezcan la metodología de aula y enriquezcan su práctica pedagógica mediante la incorporación de estrategias que lleven a los jóvenes con edades comprendidas entre los 14 y 18 años a descubrir sus potencialidades y despertar en su actuar social, de manera que se conviertan en ciudadanos responsables, capaces de diseñar su plan de vida y de resolver los desafíos del mundo digital.

Piensa en Grande comprende el diseño de cuatro momentos, a manera de guías prácticas para Educadores: Descubrir\_me, Integrar\_me, Despertar\_me y Proyectar\_me. La modalidad de acompañamiento es tecnológico virtual y presencial.

Esta iniciativa hace parte del portafolio de proyectos de Fundación Telefónica, los cuales buscan abordar una problemática común, tener metodologías flexibles y replicables, contar con lineamientos globales y adaptarse a las condiciones locales de cada país.

## A continuación se describen los momentos:



## Descubrir Me

Para que un joven pueda aportar al mundo con su visión, debe identificar previamente sus competencias, habilidades, virtudes y oportunidades de crecimiento personal. Cuando una persona vive a gusto consigo mismo, se valora y no tiene miedo de ser quien verdaderamente es, puede ser un líder en su propia vida y, luego, en su comunidad. Los líderes son quienes recorren los caminos sin miedo y con confianza, los que perseveran, se arriesgan, proponen y crean, distinguiéndose de los demás.

El primer momento desarrolla las competencias de autoconocimiento, motivación y responsabilidad personal.

## Integrar Me

Busca la consolidación de un equipo colaborativo y diverso que se aproxime al conocimiento de su entorno social y que conozca las relaciones establecidas en dicho entorno, el cual es un espacio en el que se interactúa con diferentes formas de ser, pensar, actuar y convivir.

Este momento desarrolla competencias y habilidades de liderazgo, trabajo colaborativo, resolución de problemas, empatía social y cultural, comunicación.



# despertar *me*



Pretende orientar a los jóvenes en el diseño de una iniciativa social que pueda impactar a su comunidad a través de la metodología Design Thinking (pensamiento de diseño o diseño centrado en el usuario).

Tiene como propósito fortalecer las competencias y habilidades de innovación, creatividad, emprendimiento social y gestión de proyectos a través del reconocimiento de las emociones como elemento central para gestar una generación de agentes de

transformación de sus entornos, en beneficio de sus comunidades. Frente a lo anterior, el diseño de la iniciativa debe convertirse en el mejor vehículo para potenciar las competencias.

Al cierre del tercer momento se realiza una evaluación de las iniciativas de los jóvenes y se eligen 100 de acuerdo a unos criterios previamente establecidos, las cuales reciben el apoyo y asesoría para lograr su materialización, mediante el cuarto momento.

# proyectar *me*

Es el cuarto momento y pretende orientar a jóvenes que hacen parte de los 100 equipos seleccionados en la validación e implementación de la iniciativa social diseñada, de manera que tenga la incidencia esperada, esto se logra a través de la adaptación y ejecución de un modelo sencillo y sistemático de incubación para jóvenes emprendedores. En otras palabras, aquí se quiere llegar a la materialización de los sueños y las ideas, a través de una experiencia de emprendimiento social.



# Referentes Conceptuales y Metodológicos

---

Fundación Telefónica promueve el desarrollo de las competencias del siglo XXI, a través del Proyecto Piensa en Grande, una metodología innovadora que brinda espacios de formación para el desarrollo de habilidades para la vida, cultura digital y en general la formación de ciudadanía, comprendida como un concepto integral que incorpora la posibilidad de crear, innovar y transformar positivamente nuestra sociedad.

En el marco del Proyecto Piensa en Grande se fortalecerán principalmente las siguientes competencias, las cuales fueron seleccionadas con base en el reporte del “New Vision for Education del World Economic Forum” elaborado con la participación de la Telefónica:

1. Pensamiento crítico / resolución de problemas.
2. Creatividad.
3. Comunicación.
4. Colaboración.
5. Curiosidad.
6. Iniciativa.
7. Persistencia.
8. Adaptabilidad.
9. Liderazgo.
10. Empatía social y cultural.
11. Digital.

Adicionalmente a estas competencias se identificaron otras propias del contexto Colombiano y que se involucran en el desarrollo de las sesiones.

Este enfoque de formación basado en competencias, implica concebir a la persona desde las dimensiones del ser, saber, hacer y saber hacer, lo cual lleva a la necesidad de volver la mirada hacia uno mismo, con sus características, habilidades y potencialidades, para luego, analizar las oportunidades del entorno y las posibilidades de relación con los demás siempre en armonía, buscando la unión para mejorar las condiciones nuestro país.

El proyecto incorpora en los diferentes momentos a varios actores que tienen un papel fundamental para el buen desarrollo del mismo, ellos son:



## Jóvenes

Más de 20.000 jóvenes de 14 a 18 de diferentes regiones del país llenos de sueños que realizar, en su mayoría pertenecientes a Instituciones Educativas Oficiales. También participan en el Proyecto, jóvenes de los programas de la Secretaría de Integración Social, secretaría de la Juventud de Medellín.



## Docentes

Equipo de profesionales que hacen parte de las instituciones donde se desarrolla el Proyecto, dispuestos a llevar a cabo el desarrollo de los momentos con el apoyo y asesoría de los Educadores.



## Embajadores

Equipo de talentosos profesionales de diversas áreas del conocimiento, dispuestos a aportar en la transformación social de Colombia, son 26 embajadores del Proyecto distribuidos en las diferentes regiones del país y tienen la misión de socializarlo con las diferentes instancias, acompañar y asesorar a los docentes en el proceso. Asumen el liderazgo del último momento y orientan a los jóvenes en la implementación de sus iniciativas.



## Emprendedores

Personas dispuestas a brindar herramientas desde el mundo maker para materializar los sueños de los jóvenes en Colombia.



## Mentores

profesionales apasionados por el emprendimiento y la innovación que desde sus habilidades y conocimientos acompañan a los jóvenes colombianos a descubrir sus talentos.



Piensa en Grande sustenta el proceso formativo en los siguientes referentes metodológicos y herramientas:

## **Pensamiento de Diseño (Design Thinking)**

---

El Design Thinking es una metodología desarrollada por IDEO y Acumen y su aplicación está registrada en el método Bootleg Design Thinking de La Universidad de Stanford. Permite innovar desde la base de la pirámide, adaptar tecnologías, comprender las necesidades reales de la comunidad desde la empatía y encontrar nuevos métodos de evaluación y monitoreo.

El Design Thinking consta de 5 etapas claves: Descubrimiento, Interpretación, Ideación, Experimentación, y Evolución. En cada una de ellas se desarrollan y se diseñan ideas a partir de necesidades puntuales de las personas, realizando trabajo de campo, potenciando las habilidades de emprendimiento, y fortaleciendo espacios de reflexión individual y colectiva. Estas etapas se desarrollan específicamente durante el momento de Despertarme, buscando el empoderamiento de los jóvenes en todos los momentos del proceso.

## **Enseñanza de Carácter (Teaching Character)**

---

Es una metodología para la formación en habilidades socioemocionales (perseverancia, empatía, y autoconocimiento entre otras). Esta metodología ha sido adaptada para la creación de ambientes positivos de aprendizaje y fortalecimiento de competencias ciudadanas en estudiantes.

# Educación experiencial

---

Según la teoría de Aprendizaje Experiencial formulada por Jonh Dewey (1890) la experiencia se define como el intercambio de un ser vivo con su medio ambiente físico y social, no meramente un asunto de conocimiento, por ello considera que la educación posee una función social e implica reflexión y crecimiento. Las sesiones buscan generar oportunidades de educación experiencial la cual convierte a los participantes del proyecto en protagonistas de su propio aprendizaje, enfrentándolos a retos reales que requieren de la aplicación de las habilidades ya mencionadas. Integra disciplinas para interpretar problemas globales, incentiva la reflexión, la toma de conciencia y el descubrimiento personal e interpersonal generando altos niveles de recordación, compromiso y oportunidades de aplicación directa del aprendizaje en la vida cotidiana. Resulta fundamental el fortalecimiento de competencias ciudadanas, científicas, comunicativas desde la acción, la aplicación y el saber hacer.

## Uso de la tecnología

---

En el caso del proyecto Piensa en Grande, el uso de la tecnología se articula en los componentes del aprendizaje y la evaluación. Para lograr este objetivo existe una plataforma como herramienta central del proceso de formación de jóvenes ya que permite:

- Recibir y transferir contenidos innovadores e inspiradores desde y hacia los participantes.
- Desafiar a los jóvenes con preguntas, proyectos, retos y nuevos modelos que puedan complementar lo trabajado en las sesiones presenciales.
- Consolidar una comunidad de aprendizaje que facilite el seguimiento por parte de los Educadores.
- Generar un movimiento de colaboración y comunicación entre docentes, educadores, mentores y jóvenes.
- Validar un modelo de escala que aproveche la tecnología para generar eficiencias y un mayor alcance en futuros desarrollos del modelo.





La plataforma es una herramienta de apoyo diseñada para que los jóvenes, principales actores del Proyecto vivan y compartan su experiencia con toda la comunidad en cada uno de los momentos. También es una forma de reconocer sus ideas, avances e iniciativas de innovación. La plataforma adicionalmente involucra a los siguientes actores: docentes, educadores, mentores y emprendedores quienes tienen como objetivo común Desarrollar competencias y habilidades de los jóvenes bajo nuevos modelos de aprendizaje basados en desafíos y en la creación de proyectos innovadores.

Otro uso de la plataforma es facilitar el seguimiento y evaluación de Piensa en Grande, en el cual los participantes evalúan su propio desempeño durante todo el proceso. Nadie externamente los evaluará, ya que esta reflexión debe partir del autoconocimiento, competencia que todos deben desarrollar. Una vez termine cada momento, cada joven valorará su proceso en la plataforma, a través de la reflexión

sobre varias preguntas que les permite analizar el desarrollo de habilidades específicas de cada momento. Asimismo, los educadores deben realizar una autoevaluación de su actuación y deben capacitar a los docentes para que también realicen un proceso de esta índole.

## LittleBits

Adicionalmente, se dispone de herramientas como LittleBits, un kit tecnológico diseñado para crear circuitos electrónicos y realizar prototipos, con piezas de diferentes colores que al ser unidas con imanes, crean diferentes resultados. Una herramienta increíble y sencilla para promover la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Los jóvenes tienen la oportunidad de explorar las piezas para después enfrentarse a un desafío: inventar para el bien. LittleBits les ayuda a los jóvenes a entender el potencial de la tecnología para crear cualquier tipo de soluciones.



## SOLE

Se utiliza también el SOLE (Self Organized Learning Environment/ambiente de aprendizaje auto-organizado) como una herramienta que en coherencia con Piensa en Grande busca impulsar a los jóvenes en el despertar de su curiosidad interior innata.

Se trata de recuperar la capacidad de realizar esa corriente de preguntas que hacíamos cuando niños y que fuimos apagando con el “ya no más” que nos replicaban la mayoría de los adultos. El SOLE se crea cuando educadores de todo tipo (profesores, bibliotecarios, padres, madres, líderes comunitarios) motivan a otras personas a trabajar en grupo para conseguir respuestas a sus propias preguntas, mediante el uso de Internet.

El método de aprendizaje SOLE está impulsado por grandes preguntas propuestas por los participantes, el autodescubrimiento, el compartir y la espontaneidad. Estos son elementos centrales para lograr un ambiente amigable en donde niños, jóvenes y

adultos sientan la libertad de explorar. SOLE es una herramienta única que desafía la relación tradicional profesor-estudiante y reconoce el potencial que todos llevamos para aprender lo que nos gusta y nos motiva.

Aunque SOLE es una herramienta que se introduce en algunas sesiones de los momentos de Piensa en Grande, la búsqueda de facilitar la autonomía de los jóvenes se debe mantener en todo el proceso como un lineamiento innegociable para los Educadores y docentes.

Sobre estas aplicaciones, se crea un mensaje juvenil que engloba todas las características del proyecto. Un mensaje que potencia la motivación de los jóvenes y adolescentes en participar de un grupo de referencia con una ideología juvenil que resalta su carácter de forma inspiradora, siempre haciendo énfasis en sus habilidades y nunca en sus carencias.

# Condiciones institucionales que favorecen la implementación

---

Para alcanzar los propósitos de Piensa en Grande se requieren las siguientes condiciones institucionales:

## Rol del Rector/a o Director/a:

- Liderazgo y conocimiento del proyecto, su intencionalidad, metodología, es necesario que apoye en la movilización de coordinadores y docentes para concretar los espacios físicos y tiempos en los que se dé la transferencia del proyecto por parte del Educador Piensa en Grande al Docente de la institución Educativa.
- Apoyo en la movilización de coordinadores y docentes, para que estos faciliten los espacios físicos (aula de clase, aula de informática, aire libre) y tiempos (2 horas clase semanales) que permitan la transferencia del proyecto por parte del docente Piensa en Grande a los estudiantes.
- Dinamizar la revisión del Proyecto Piensa en Grande y orientar su pertinencia y posibilidades de articulación con las acciones contempladas en el Proyecto Educativo Institucional, en aras de avanzar en propósitos comunes.
- Facilitar y promover el diálogo entre los diversos actores del Proyecto y fomentar el conocimiento del mismo en la comunidad educativa.
- Promover la participación del proyecto de docentes líderes, comprometidos, dispuestos a innovar sus prácticas y abiertos a nuevas posibilidades educativas.



En colaboración con **socialab**