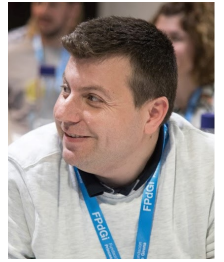


Mirada Emprendedora de Escolares para Vencer al Covid19

Rafael Flores Díaz

-EE. PP. Sagrada Familia- Fundación Peñaflor (SAFA-ÉCIJA)-



1. Justificación pedagógica

Este proyecto de innovación educativa nace con el objetivo de fomentar el emprendimiento de los alumnos y alumnas de nuestro centro educativo en el momento de confinamiento que hemos vivido. Experiencia educativa, que pretende educar la MIRADA EMPRENDEDORA de nuestros/as alumnos/as, desarrollar su creatividad para proponer inventos y soluciones sin límites para combatir al Covid19.

Para ello le hemos propuesto a nuestros alumnos:

- Mirar y observar de forma diferente las situaciones cotidianas de diferentes sectores de la población.
- Buscar y detectar problemas o necesidades, que nadie antes había percibido o que creen que no pueden realizarse o desarrollarse de otra forma. En esta ocasión problemas ocasionados por el COVID19, desde diferentes ámbitos (sanitario, social, relaciones sociales, educativo, etc...)
- Crear productos o INVENTOS que den respuesta a dicho problema, y que por lo tanto, mejore la calidad de vida de las personas. Es decir, inventos que puedan VENCER al COVID19.

Ser creativo implica atreverse a pensar de manera diferencial. Ser innovador es dar un paso más, atreviéndose a llevar esas ideas a la práctica. Una vez que inculcamos al alumnado la importancia de aportar visiones y soluciones propias ante situaciones tradicionales que se nos presentan en la vida, es el momento ideal para hablarle de emprender, de la posibilidad de lanzarse a poner en marcha sus propios inventos o ideas que mejoraría la calidad de vida de otras personas.

En este caso, hemos querido aplicar diferentes técnicas y estrategias que aplicamos en el centro para desarrollar el emprendimiento, para vencer algunas de las situaciones provocadas por el COVID19, y que para nuestros/as alumnos/as ha causado un problema. De esta forma nace el proyecto: «MIRADA EMPRENDEDORA DE ESCOLARES PARA VENCER AL COVID19».

Un proyecto de Ciencia Ciudadana, que a través del emprendimiento, pretende concienciar a nuestros alumnos y alumnas de la importancia de la CIENCIA, LA INVESTIGACIÓN y LAS TIC en los diferentes factores de producción, que persiguen el bienestar y la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.

En este innovador y original proyecto hemos utilizado un enfoque metodológico muy utilizado por los emprendedores: EL MODELO CANVAS.

Una metodología que permite analizar las preocupaciones y problemas de un sector de la población, con el objeto de inventar un producto o servicio que dé respuesta a dichas necesidades y mejore la calidad de vida.

Una enfoque metodológico que ayuda a crear productos o inventos que aporten un valor añadido en el mercado.

El llamado Modelo Canvas o método canvas fue desarrollado en 2011 por Alexander Osterwalder e Yves Pigneur en el libro Generación de Modelos de Negocio, donde analizan los diferentes tipos de modelos y cuál es mejor utilizar en cada caso. Cabe destacar que el libro hace referencia a una nueva economía donde el sistema productivo ha cambiado, y por lo tanto es necesario cambiar también la mentalidad: lo más importante ahora es crear valor para los clientes (dar respuesta a sus problemas y necesidades).

El Modelo Canvas es una herramienta para definir y crear modelos de negocio innovadores que simplifica 4 grandes áreas: clientes, oferta, infraestructura y viabilidad económica.

En esta ocasión hemos realizado una adaptación a este modelo, aplicando dicho concepto a la técnica del cómic, creando el cómic-canvas. En este contexto, el cómic educativo puede ser utilizado como un recurso para que los estudiantes exploren su creatividad, imaginación.... relatando su proceso de aprendizaje.

Dicha herramienta nos permitirá percibir cómo el alumno o la alumna:

- Ha mirado de forma diferente, analizado determinados sectores de la población.
- Encontrado problemas o necesidades, que otros perciben como algo natural, que no puede realizarse de otra forma, que si viene realizando así desde hace muchos años...
- Esbozar la idea de un producto o invento que dé respuesta a dicho problema o necesidad.
- Con el objeto de mejorar la calidad de vida de las personas.
-



2. Descripción de la actividad

Como hemos comentado anteriormente, esta experiencia se basa en desarrollar iniciativas emprendedoras (productos, inventos, servicios...) que puedan vencer al covid19, o mejorar la calidad de vida de las personas mientras que convivimos con el virus.

Para describir y visualizar el problema percibido por los/as alumnos/as y el posible producto o invento que han pensado para vencer el COVID19 hemos utilizado la técnica CÓMIC-CANVAS. Utilizando para ello 4 viñetas:

- VIÑETA 1: Representar la situación problema (en esta ocasión provocada por el COVID19), las necesidades que tiene un determinado sector de la población, los esfuerzos que tienen que realizar para una determinada tarea, los sentimientos negativos que les despiertan, etc...
- VIÑETA 2: Representar el producto o servicio que mejoraría la calidad de vida de nuestros clientes potenciales, sus propiedades, funciones o características, etc.
- VIÑETA 3: Representar la situación en la que se resuelve el problema, los consumidores utilizando el nuevo producto o servicio, cómo se sienten, qué piensan, etc...
- VIÑETA 4: Representar como los protagonistas de la historieta recomiendan el producto a futuros consumidores, incluyendo un eslogan atractivo y motivador para los consumidores.

Tras analizar los CÓMIC-CANVAS realizados por los/as alumnos/as, pudimos sintetizar en seis categorías las situaciones problemáticas que ha provocado el COVID19, bajo su percepción:

- BESAR Y ABRAZAR A LOS ABUELOS.
- DETECCIÓN Y PREVENCIÓN DEL VIRUS.
- PASEAR SIN TEMER AL VIRUS.
- REALIZAR COMPRAS EN COMERCIOS DE FORMA SEGURA.
- ENCONTRAR UNA VACUNA Y MEDICAMENTOS EFECTIVOS.
- VOLVER A ESTAR CON LOS AMIGOS.

Algunos de estos cómic son expuestos en los anexos y se pueden visualizar de igual modo en la página web que indicamos más adelante.

Los objetivos más significativos de esta actividad son:

- Educar la mirada emprendedora, potenciando la generación de ideas que puedan vencer al COVID19.
- Desarrollar competencias y habilidades para potenciar a futuros ciudadanos que actúen como agentes de cambio.
- Ayudar al alumno/a a descubrir e identificar sus capacidades y potencialidades emprendedoras.
- Conocer algunas características técnicas y científicas del COVID19, así como medidas de actuación que se desarrollan en una situación de pandemia.
- Conocer cómo se resolvieron otras pandemias en el pasado, qué productos o servicios aparecieron, medicamentos, vacunas, etc...
- Propiciar y estimular el pensamiento divergente en la resolución de situaciones problemáticas, identificando la capacidad creativa que todos y todas tenemos.

3. Implicación de la comunidad educativa y del entorno del centro en las actuaciones llevadas a cabo:

Además de la participación del 100% del alumnado de ESO y la implicación del profesorado implicado en esta iniciativa, destacaría la colaboración de agentes expertos externos al centro: D^a Carmen Benítez (Técnico del CADE-Écija. Fundación Andalucía Emprende), D. José Castro (Gerente de la Fundación Persan), D^a. Verónica Alhama (Delegada de Asuntos Sociales y Educación del Ayuntamiento de Écija) y D. Juan Sánchez (Pediatra del Centro de Salud Virgen del Valle de Écija).


4. Medidas emprendidas para difundir la experiencia

Participación con una comunicación en el 53 ENCuentro de Centros Innovadores, Noviembre del 2020.

De igual modo, esta experiencia educativa fue seleccionada por la Fundación Princesa de Girona (FPdGi) para participar en “Televermut Pedagógico: **Llegar a todos en tiempos de confinamiento**”



Sandra Camós @sandraca... · 35min
Gracias Rafael Flores de @safaecija por compartir en el #TelevermutPedagógico de la @FPdGi el cómo habéis aportado valor a vuestros proyectos #ComicCanvas #InventaYEmprende en tiempos de confinamiento y seguido impulsando el emprendimiento y creatividad para llegar a todos!



Retwitteado por ti

FPdGi @FPdGi · 9min
Rafael Flores de @safaecija (Premio Escuela del Año 2019) nos presenta algunos de los proyectos educativos de este centro y que han adaptado a la crisis del #COVID—19
bit.ly/2UVgzRq



FINALIDAD
Crear una edición especial de los proyectos: INVENTA y EMPRENDE (Ed. Primaria) y COMIC CANVAS (ESO).
Estos dos proyectos PRETENDEN EDUCAR LA MIRADA EMPRENDEDORA

De igual modo, se ha difundido a través de las redes sociales y diarios digitales de nuestra comarca:

<http://www.ciberecija.com/la-sa-fa-de-ecija-promueve-ideas-emprendedoras-escolares-para-vencer-al-covid-19/>

<https://www.paginadeunecijano.com/sociedad/educacion/3714-el-centro-educativo-de-safa-convoca-un-concurso-escolar-de-ideas-emprendedoras-para-vencer-al-covid-19>

5. Líneas de actuación para el futuro como consecuencia del trabajo realizado

Tras percibir el problema causado por el COVID19 y el posible INVENTO o PRODUCTO, que mejoraría nuestra calidad de vida, se nos plantean diferentes líneas de actuación que nos gustaría sintetizar en la siguiente figura.

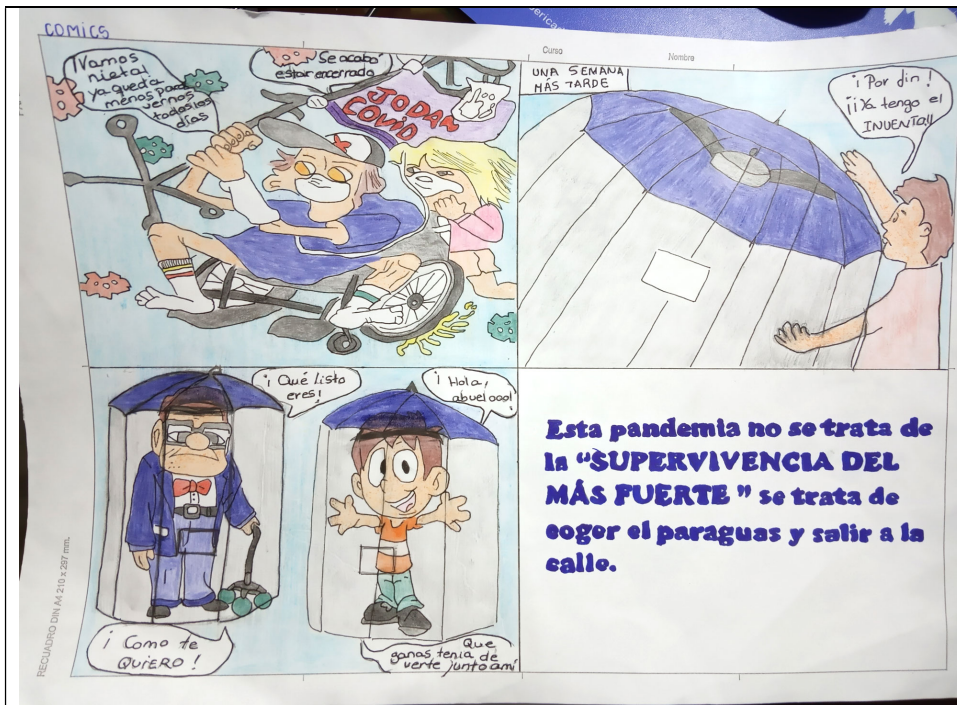


6. Materiales multimedia aportados: vínculos

Página web creada:

<https://empredecovid19.000webhostapp.com/>

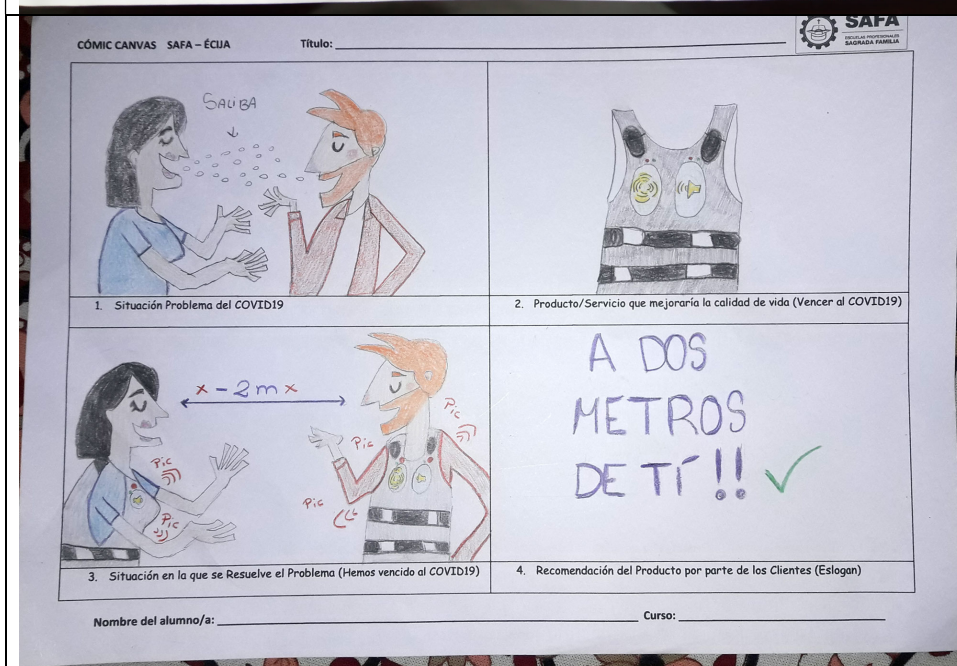
ANEXOS



PARAGUAS-CÁPSULA IMPERMEABLE

Dicho producto se basa en la creación de un paraguas, que al abrirse creará una cápsula protectora, evitando con las gotitas de covid19 puedan llegar a nuestros seres queridos.

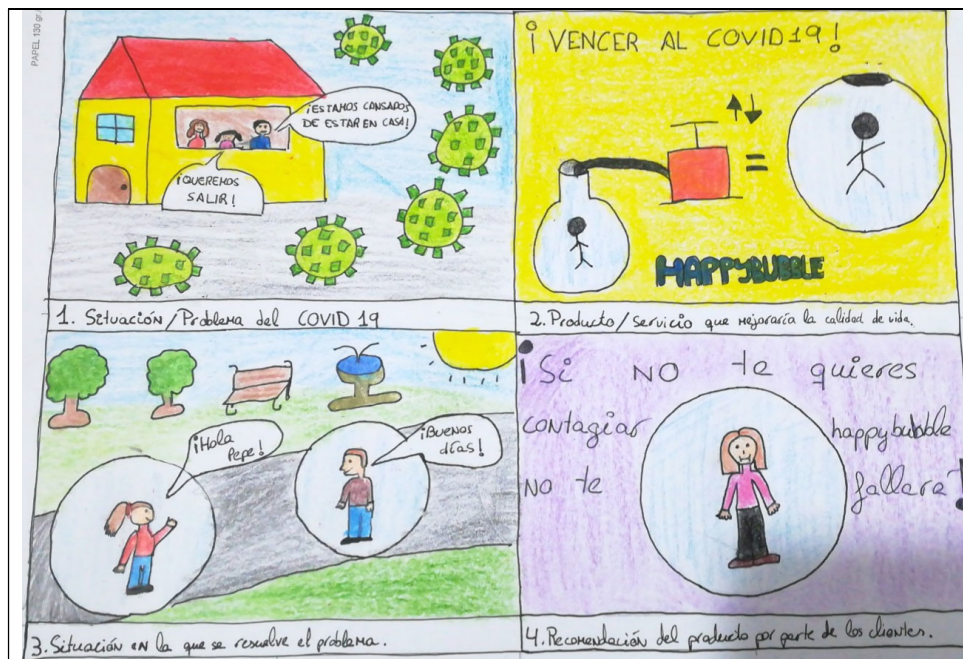
Dicho producto ha sido pensado para que podamos salir a pasear, ver, hablar y acompañar a los abuelos.



CHALECO MARCA DISTANCIA

Dicho invento se basa en un chaleco con sensores, que nos avisará cuando tenemos en frente a una persona que se encuentra a menos de 2 metros de separación.

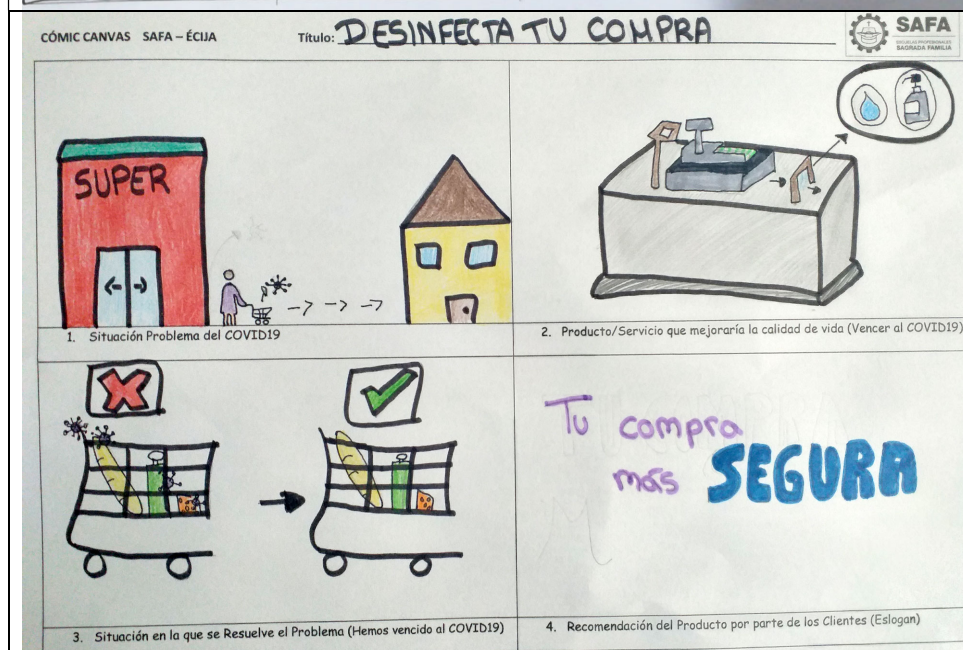
Emitirá una señal acústica y luminosa que informará del riesgo que existe, por no mantener la distancia de seguridad recomendada.



HAPPY BUBBLE

Este producto se basa en burbujas impermeables que nos permitirán salir a la calle, pasear y hablar con amigos o seres queridos.

Dichas burbujas posee una capa permeable para el aire (que nos permitirá respirar), pero otra capa que no dejará pasar al virus. Actuará como filtro, dejando pasar sólo el oxígeno que necesitamos para respirar.



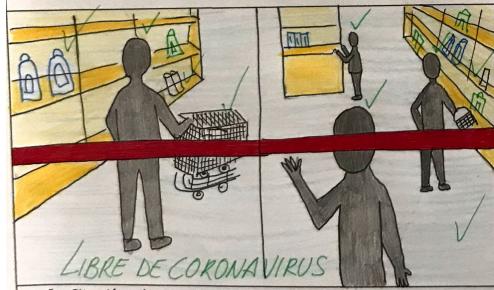
CINTA DESINFECTANTE DE ALIMENTOS

En esta ocasión, se trata de una cinta que acercará los alimentos a la cajera de un supermercado, al mismo tiempo dispersa un líquido desinfectante, dejando los alimentos y otros productos de la cesta de la compra libre de virus.

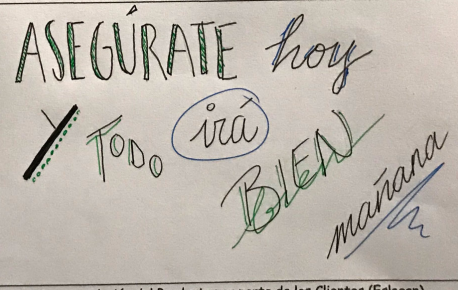


1. Situación Problema del COVID19

2. Producto/Servicio que mejoraría la calidad de vida (Vencer al COVID19)



3. Situación en la que se Resuelve el Problema (Hemos vencido al COVID19)

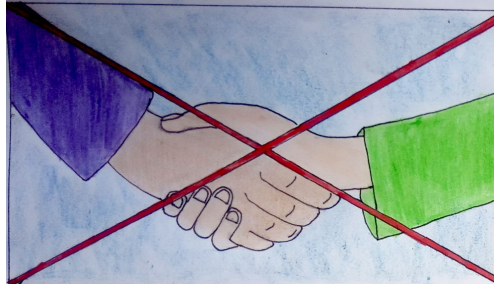


4. Recomendación del Producto por parte de los Clientes (Eslogan)

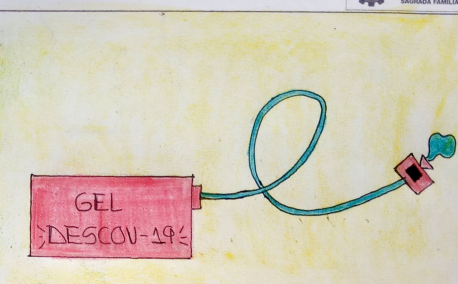
DETECTOR-SCANER COVID19

Se trata de un escáner, que detectará antes de entrar a un supermercado, si la persona está infectada con el covid19.

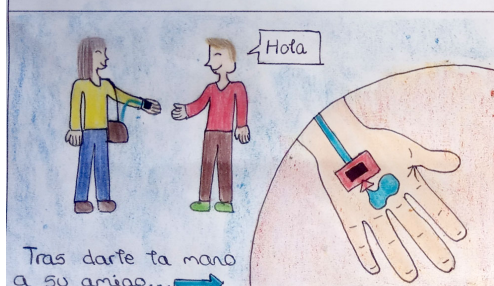
Además de medir la temperatura, el escáner analiza el sudor de la mano de los consumidores, detectando posibles parámetros biotecnológicos que caracterizan al covid19.



1. Situación Problema del COVID19



2. Producto/Servicio que mejoraría la calidad de vida (Vencer al COVID19)



3. Situación en la que se Resuelve el Problema (Hemos vencido al COVID19)



4. Recomendación del Producto por parte de los Clientes (Eslogan)

GEL DESCOV19

Dicho invento, se basa en un dispensador de gel que se activará al entrar en contacto dos manos (momento de saludar o estrechar la mano como signo de acuerdo). De esta forma, al entrar en contacto las dos extremidades el líquido desinfectante limpia el virus que pueda transmitirse al establecer dicho contacto físico entre dos personas.