

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>Creatividad, Innovación y Emprendimiento</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	AEF108
	Semestre:	Octavo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	6
	Teoría: Presencial o Virtual	3
	Laboratorio o Taller:	0
	Prácticas:	3
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	96
	Fecha de actualización:	04/12/2024
	Prerrequisito (s):	Liderazgo visionario y de alto nivel. Infraestructura, equipos y materiales para la Educación Física

DESCRIPCIÓN:

El estudiante adquiera las nociones primordiales con respecto la importancia de la educación para el emprendimiento en la cultura física, mediante conocimientos disciplinares del emprendimiento, la innovación y misión social para materializarse en propuestas generadas por que sean creativas, escalables y propicias a implementarse siendo conscientes de los problemas de sostenibilidad en la actualidad.

Cambiar el paradigma del aprendizaje que solo se adquiere en el aula, en esa materia se pretende fortalecer en el alumno acciones transformadoras de su ámbito contextual, que requieren de voluntad, persistencia y responsabilidad, Implica también innovaciones pedagógicas que trascienden del aula y salgan de los muros institucionales.

Además, implica innovaciones pedagógicas que trasciendan el aula y salgan de los muros de la institución, abriendo espacios de conocimiento y acción que amplíen horizontes de crecimiento personal, desarrollo de actitudes que afiancen el autoconocimiento desde perspectivas que le eran desconocidas al estudiante.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B1. Excelencia y Desarrollo Humano

La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora.

Se puntualiza en los aprendizajes, como referente para construir nuevas propuestas y soluciones en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

B3. Responsabilidad Social

Asume con responsabilidad y liderazgo social los problemas más sensibles de las comunidades cercanas ante su propio contexto, con el propósito de contribuir a la conformación de una sociedad más justa, libre, incluyente y pacífica, así como al desarrollo sostenible y al cuidado del medio ambiente, en el ámbito local, regional y nacional; y a la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas y con la internacionalización solidaria.

P10. Administración básica para la salud

Integra el proceso administrativo: planeación, organización, dirección y control en áreas de la salud, a través del desarrollo de habilidades de liderazgo para optimizar los recursos y servicios de instituciones públicas, privadas o grupos poblacionales, dentro de la normatividad y marco jurídico vigente.

E14. Administración para la Educación Física

Brinda soporte tipo instrumental para el desarrollo de aprendizajes para la enseñanza y práctica de la educación física para el diseño y aplicación de planes y programas orientados a la educación básica, actividades con enfoque a la salud y bienestar de grupos y colectividades.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
B1.3. Desarrolla de habilidades y capacidades innovadoras, productivas y de emprendimiento	Objeto de aprendizaje 1 La creatividad y su desarrollo. 1.1. Desafíos de la innovación versus la creatividad. a) El proceso creativo en la sociedad, la cultura y las empresas. b) Bloqueos de la creatividad. c) Técnicas y herramientas para cultivar el proceso creativo. 1.2. Cómo nace una idea innovadora. a) Innovación y creatividad en la cultura física.	Analiza los diferentes componentes de un problema y sus interrelaciones. Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas Aplica métodos para promover, ejecutar y valorar el impacto de un proyecto	AUTOAPRENDIZAJE Estudio Individual APRENDIZAJE INTERACTIVO Exposiciones del profesor APRENDIZAJE INTERACTIVO Debates	Resumen Ensayo Conceptos Exposición

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
	1.3. Toma de decisiones: razones para Emprendimiento. 1.4. Sostenibilidad y proyectos productivos: Problemáticas sociales análisis de necesidades. emprendimiento en el mundo actual.			
B3.1. Desarrolla una conciencia histórica que contribuya al mejoramiento de los ámbitos social, educativo, cultural, ambiental, económico y político.	Objeto de aprendizaje 2 El proceso de innovar para emprender 2.1. Gestión de ideas innovadora para emprender: Metodología Design Thinking. 2.2. Planificación del proceso emprendedor a) Planteamiento estratégico. b) Plan legal (normativas y leyes). c) Plan o estudio financiero. 2.3 Diseño de un proyecto emprendedor en el contexto inmediato.	Participa en propuestas que contribuyan al desarrollo y mejoramiento social y cultural. Desarrolla y estimula una cultura de trabajo en equipo hacia el logro de una meta común. Replantea los problemas y alternativas de solución. Diseña y rediseña propuestas de gestión, viables de aplicar en diferentes contextos.	AUTOAPRENDIZAJE Búsqueda y análisis de información AUTOAPRENDIZAJE Tareas individuales APRENDIZAJE INTERACTIVO Conferencia de un experto	Resumen Ensayo Artículo de Divulgación Ensayo
E14.5. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de aspectos relacionados con: infraestructura, equipos y materiales para la EF, marketing en la educación física, administración	Objeto de aprendizaje 3 Actitudes hacia la actividad emprendedora 3.1. Transformación y cambios del mercado en el contexto de la educación física. deporte y recreación. a) Tipos de proyectos emprendimiento sociales y sustentables relacionados con la práctica de la activación física y el deporte. y la recreación. b) Generación de cambios sociales: Objetivos sostenibles. 3.2 Factores de éxito y fracaso. 3.3 Valoración del proyecto emprendedor innovador.	Desarrolla y estimula una cultura de trabajo en equipo hacia el logro de una meta común. Replantea los problemas y alternativas de solución. Diseña y rediseña propuestas de gestión, viables de aplicar en diferentes contextos. Desarrolla habilidades de creatividad e innovación. Replantea los problemas y alternativas de solución.	AUTOAPRENDIZAJE Estudio Individual APRENDIZAJE INTERACTIVO Exposiciones del profesor APRENDIZAJE INTERACTIVO Debates	Resumen Ensayo Ensayo

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
Brown, T. (2019). <i>Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation</i>. Harper Coronel, E. (12 de diciembre de 2019). Innovación y creatividad una urgente necesidad [Video]. https://www.ted.com/talks/esther_coronel_innovacion_y_creatividad_una_urgente_necesidad_jan_2018 Dingo Laboratorio de innovación. (2019). Design Thinking en español. http://www.designthinking.es/inicio/ García-González, A. y Ramírez-Montoya, M.S. (2020). Educación en emprendimiento social desde una mirada transdisciplinar. <i>Congreso Internacional de Innovación Educativa (CIIE 2020)</i>. Tecnológico de Monterrey, México. Gasca, J. (2019). <i>Designpedia: 80 Herramientas Para Construir Tus Ideas</i>. LID Editorial Mexicana. Ibarra, B. (2 de diciembre de 2020). Creatividad e innovación, mi forma de vida [Video]. https://www.ted.com/talks/benjamin_ibarra_creatividad_e_innovacion_mi_forma_de_vida_benjamin_ibarra_tedxlapiedad McLennan, N. y Thompson, J. (2019). <i>Educación física de calidad (EFC): guía para los responsables políticos</i>. UNESCO. Parra, S. (2017, 13 de febrero). El proceso creativo y emprendedor. [ponencia]. <i>I Congreso de Innovación Tecnológica</i>, Cuenca, Ecuador. Posso, R.J., Villarreal, S.P., Marcillo, J.C., Carrera, P.F. y Morales, N.E. (2022). Inteligencias múltiples como estrategia para la educación física: una intervención didáctica durante la pandemia. <i>Podium Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física</i>, 17(1), 120-131. https://bit.ly/3zkm5S5 Proyectate Ahora. (6 de febrero de 2022). ¿Qué es la creatividad? [Video]. https://youtu.be/O3wOPluN2WI Serrano, M. y Blázquez, P. (2016). <i>Design thinking Lidera el presente. Crea el futuro</i>. Esic Editorial. Valinas, R.F. y Fernández Valinas, R. (2017). <i>Manual para elaborar un plan de mercadotecnia</i>. Pretince Hall. Velasco, L.C., Estrada, L.I., Pabón, M. y Tójar, J.C. (2019). Evaluar y promover las competencias para el emprendimiento social en las asignaturas universitarias. <i>REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos</i>, 130, 1–25. https://doi.org/10.5209/REVE.63561	PRIMER PARCIAL 30% 20% Cuadro comparativo. Evaluación Formativa 20% Reflexiones video. Evaluación Formativa 30% Informe de investigación. Evaluación Sumativa 30% Propuesta de creatividad. Evaluación Sumativa SEGUNDO PARCIAL 30% 20% Diagnóstico de alternativas. Evaluación Formativa 20% Argumento del diagnóstico. Evaluación Formativa 30% Diseño de un programa. Evaluación Sumativa 30% Justificación del programa. Evaluación sumativa TERCER PARCIAL 40% 30% Informe de viabilidad del proyecto. 30% Informe de laboratorios. 30% Presentación de informe de viabilidad. 10% Participación

CRONOGRAMA

SEMANAS

Objetos de aprendizaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de aprendizaje 1: La creatividad y su desarrollo.	X	X	X	X	X											
Objeto de aprendizaje 2: El proceso de innovar para emprender						X	X	X	X	X	X					
Objeto de aprendizaje 3: Actitudes hacia la actividad emprendedora												X	X	X	X	