



Universidad
Tecmilenio®



Diseño de experiencias de aprendizaje

Modelos y ámbitos para el
desarrollo de la
innovación educativa



CHANGE



loading...

INTRODUCCIÓN



Es importante recordar que no todo cambio representa una innovación educativa en el sentido estricto de la palabra, pues, como es bien sabido, en las instituciones se llevan a cabo muchas transformaciones que carecen de una metodología que las caracterice como innovaciones educativas. Para darle formalidad y dirección a las acciones de transformación escolar se recomienda tomar en cuenta los siguientes supuestos para una innovación educativa.



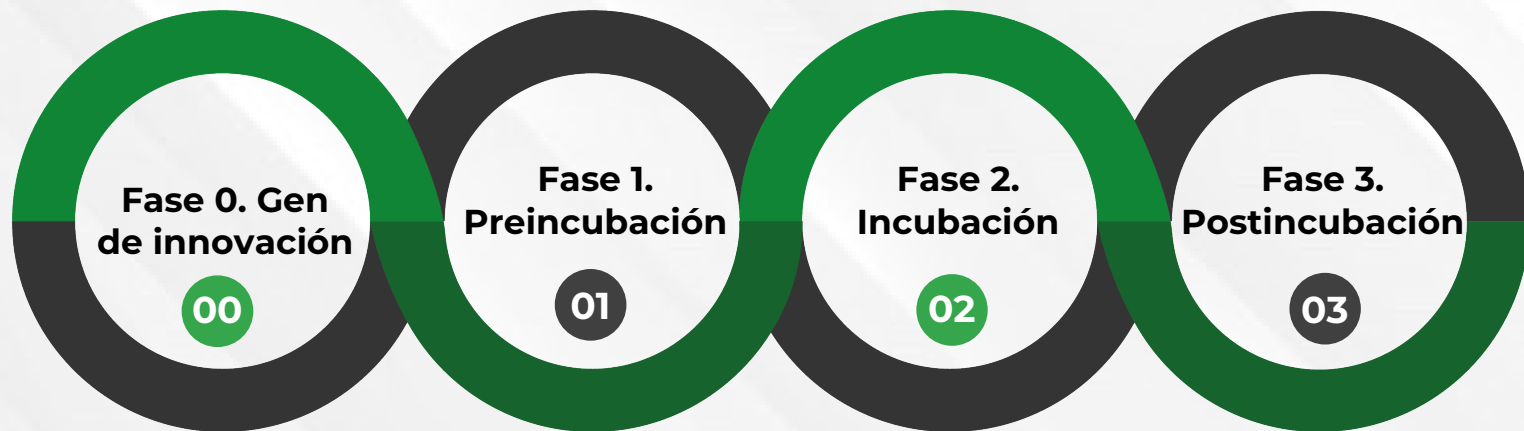


Criterios prácticos que favorecen la innovación





Proceso para un modelo educativo innovador



EXPLICACIÓN



La innovación educativa puede originarse en cualquier área del entorno educativo, ya sea en el diseño curricular, en el uso de tecnología en la educación, en el proceso educativo, en las alternativas para el aprendizaje o en la gestión educativa.





Proyectos innovadores en América Latina



ACTIVIDAD



Responde y comparte lo siguiente:



- ¿Qué es un modelo de inmersión estructural? Menciona un ejemplo.
- ¿Realizar más de una dinámica virtual en clase asegura que el alumno adquirió el conocimiento del tema visto en clase?
- ¿Cómo aseguras que un alumno adquirió correctamente el conocimiento del tema visto en clase?



Es importante conocer qué factores favorecen la innovación, pues a la hora de realizar un cambio hay que validar todas las implicaciones de este. En pocas palabras, es necesario definir supuestos, identificar criterios clave para incorporar una innovación y conocer los modelos que llevan a incluir una estrategia o un plan de cambio.



Diseño de experiencias de aprendizaje

El proceso de la
innovación educativa



INTRODUCCIÓN



Los modelos de innovación educativa diseñan estrategias generales para la introducción de innovaciones en un campo determinado. Cada una de ellas se define por el aspecto que considera de mayor importancia, y ello se manifiesta en la exposición de los medios alternativos propuestos para enfrentar las dificultades, internas o externas, del proceso en el cual se pretende incidir.

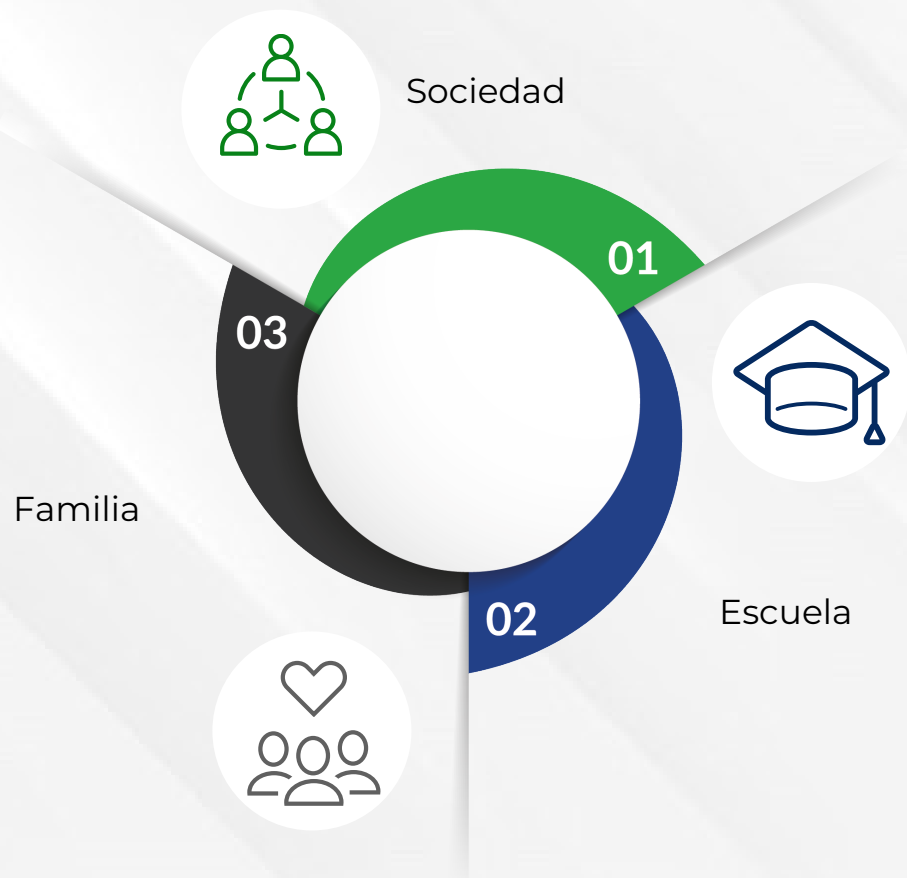


Estrategias para crear un ambiente de cambio



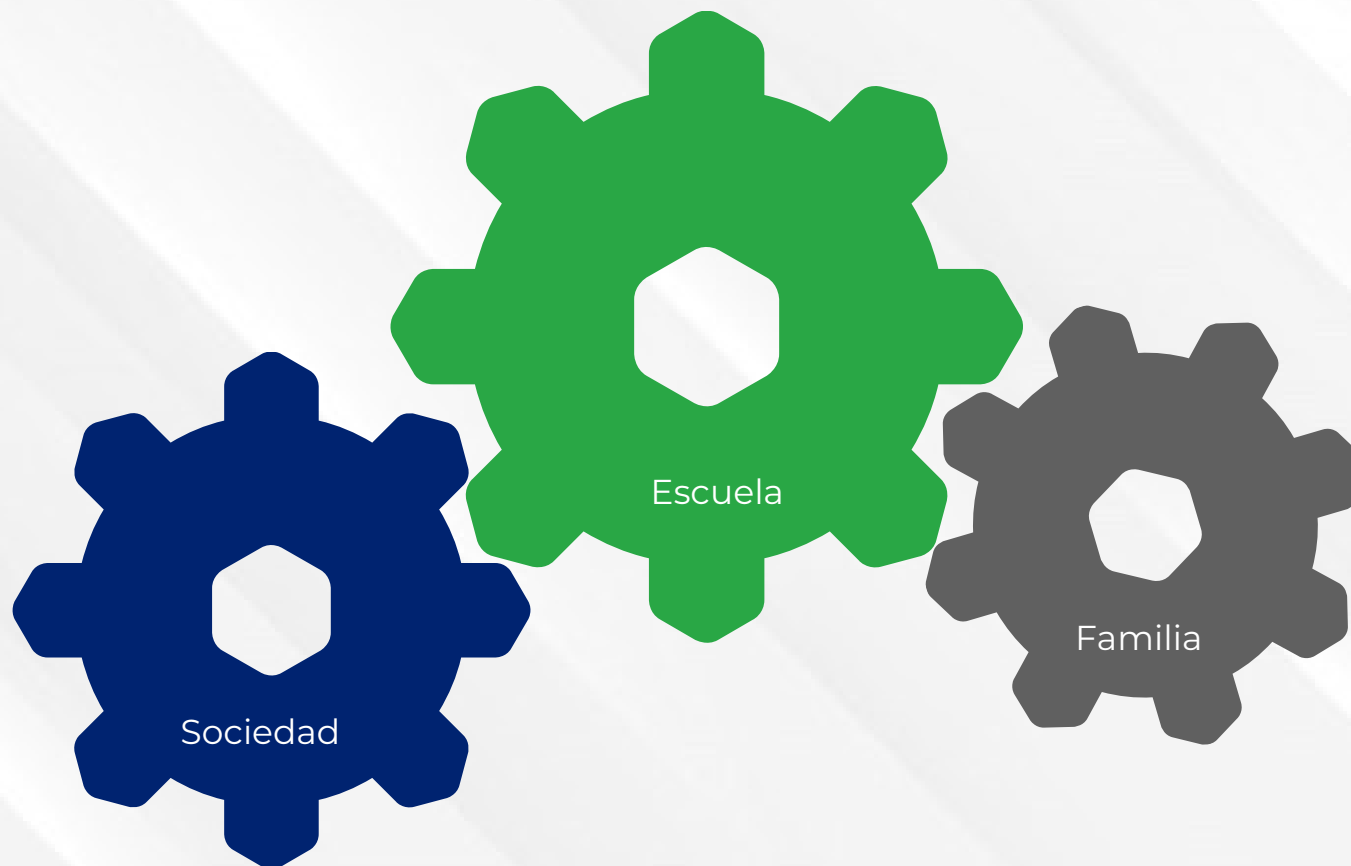


Agentes sociales involucrados

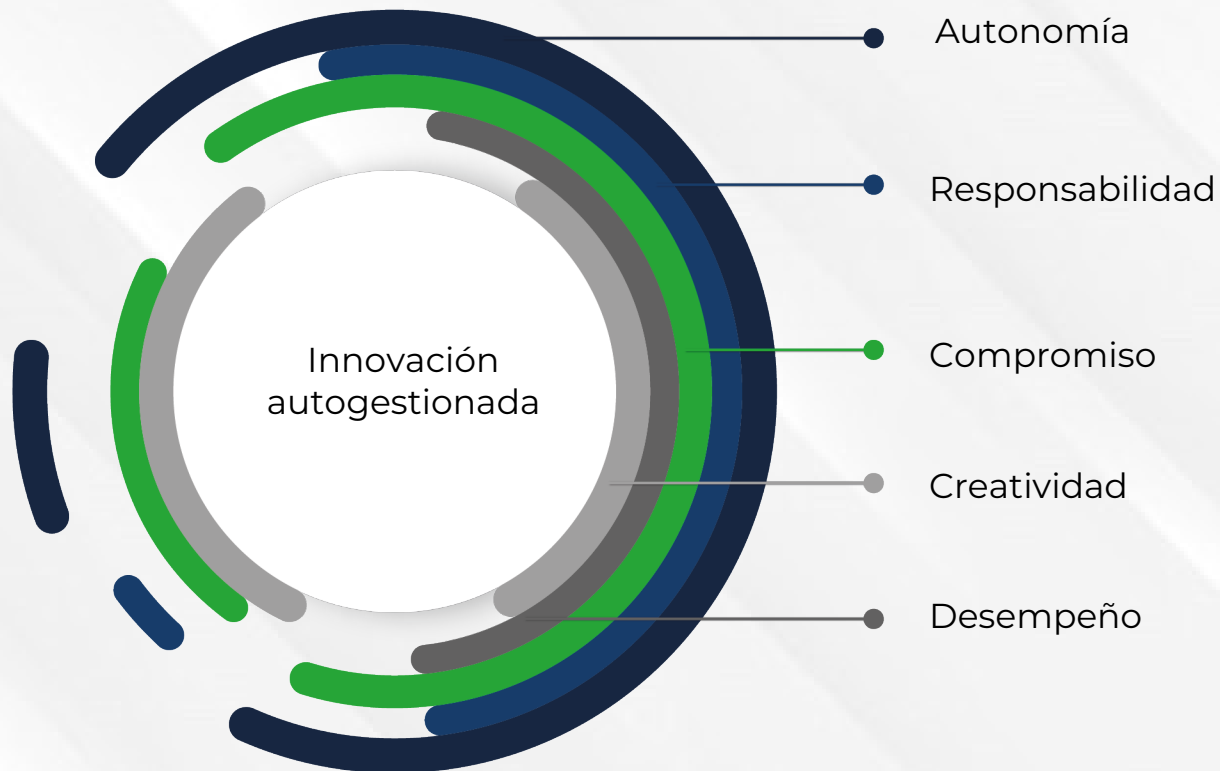




Resiliencia educativa



EXPLICACIÓN



ACTIVIDAD



Responde y comparte lo siguiente:



- ¿Cuál es el mayor reto al que se enfrentan las autoridades educativas al implementar una innovación en algún modelo educativo?
- ¿Qué es la resiliencia educativa?
- ¿Cuáles serían las recomendaciones para implementar una innovación educativa y que el ecosistema que lo conforma pueda tomarlo de la mejor manera?
- ¿La innovación educativa debe ser prioridad en la planeación de nuevos ciclos escolares?



Cualquier cambio que represente un proyecto de innovación educativa debe considerar de manera previa los factores que determinarán su éxito, entre los principales está la generación de una atmósfera de cambio en toda la institución educativa.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Gestión de la innovación
educativa



INTRODUCCIÓN



En este tema se busca conocer las prácticas, dentro de la gestión de innovación educativa, más importantes y que deben tener una especial consideración al momento de la concepción de un proyecto de innovación y la planeación general del mismo.

EXPLICACIÓN



La **gestión de la innovación educativa** es el conjunto de procesos integrados para lograr el objetivo deseado en el plazo esperado.





Recursos económicos y tecnológicos



EXPLICACIÓN



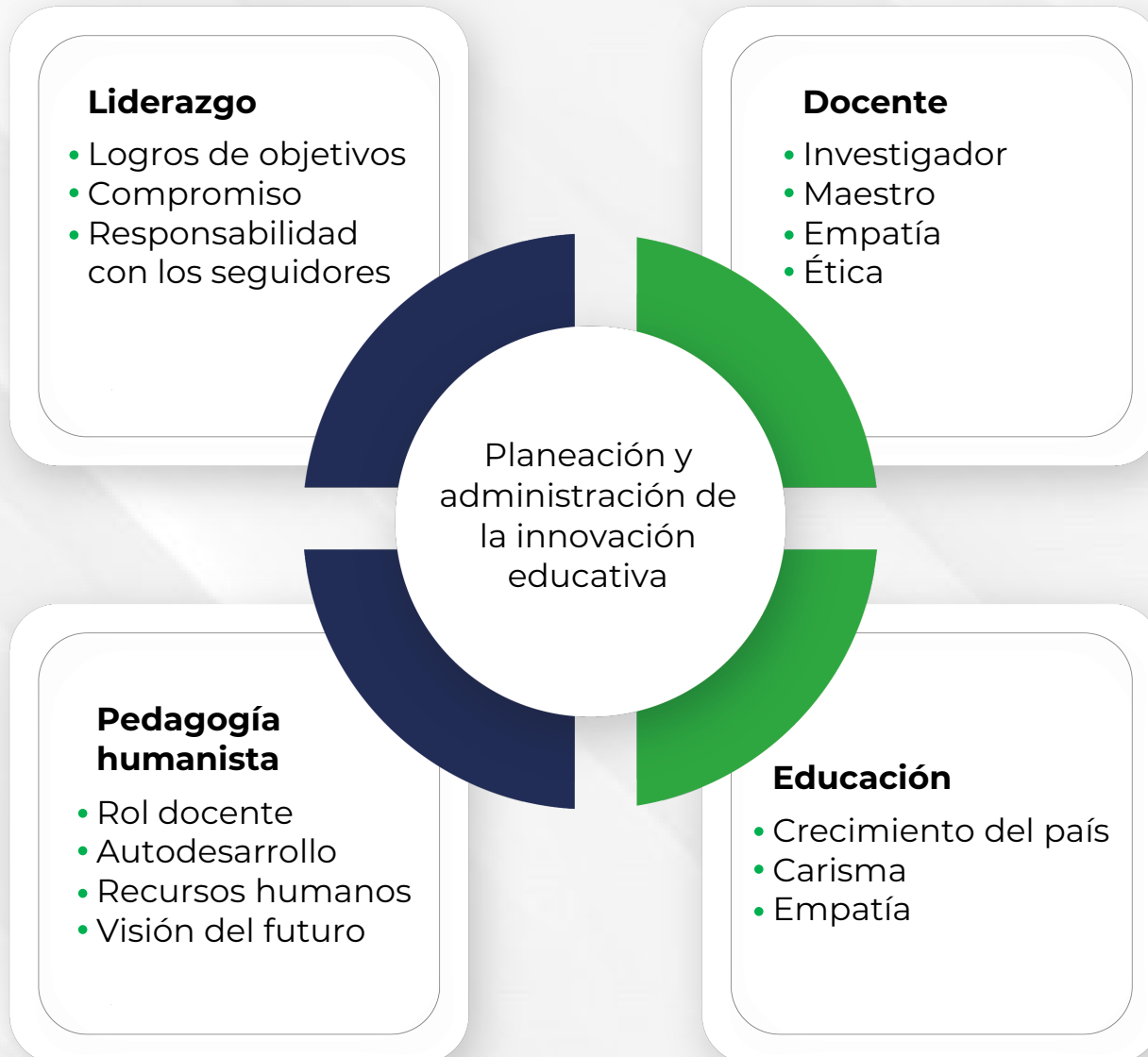
Identificar talento humano para la innovación educativa

- 1.** Adaptarse a cualquier cambio.
- 2.** Determinado por las condiciones y el contexto del momento.
- 3.** Entornos individual, familiar y social de los alumnos claramente identificados.



Las etapas de un modelo de gestión que desarrolle el talento humano son las siguientes:





ACTIVIDAD



Busca y comparte lo siguiente:



- Realiza una breve búsqueda sobre qué es *design testing* y comparte con tus compañeros cómo lo aplicarías en el diseño instruccional para la implementación de alguna innovación educativa.
- Menciona tres herramientas y/o páginas web en las que te podrías apoyar para implementar juegos académicos y reforzar conocimientos de algún tema puntual.
- ¿Cuál es la relación entre la gestión administrativa de una institución y la gestión de un proyecto de innovación educativa?



Para una correcta gestión de innovación educativa debe fortalecerse el involucramiento de los actores en el proyecto de innovación en sus áreas de competencia para apoyar la gestión y cumplimiento eficaz del proyecto de innovación educativa.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Metodologías para la
innovación educativa



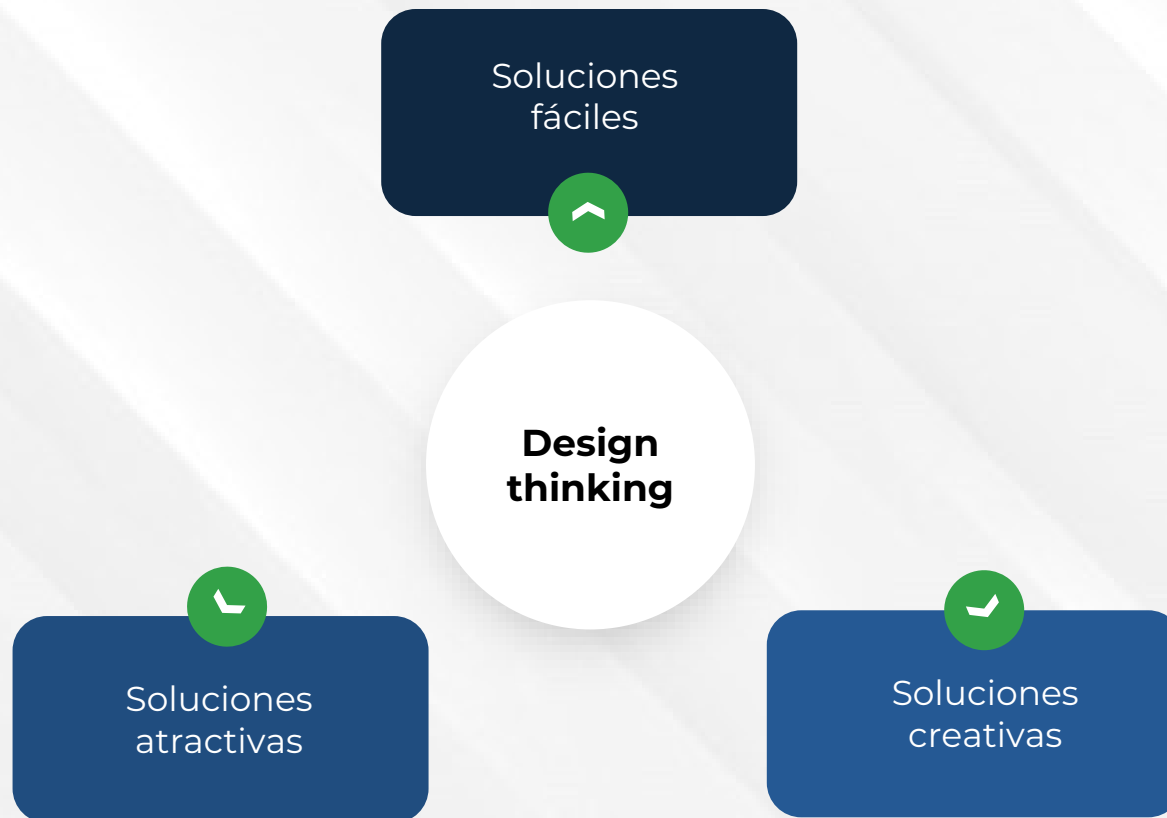
INTRODUCCIÓN



Design thinking es una práctica que busca profundizar en la comprensión de distintos conceptos o problemáticas, basándose en un análisis creativo e innovador que permite la visualización desde diferentes perspectivas y, así, encuentra estrategias de solución efectivas.

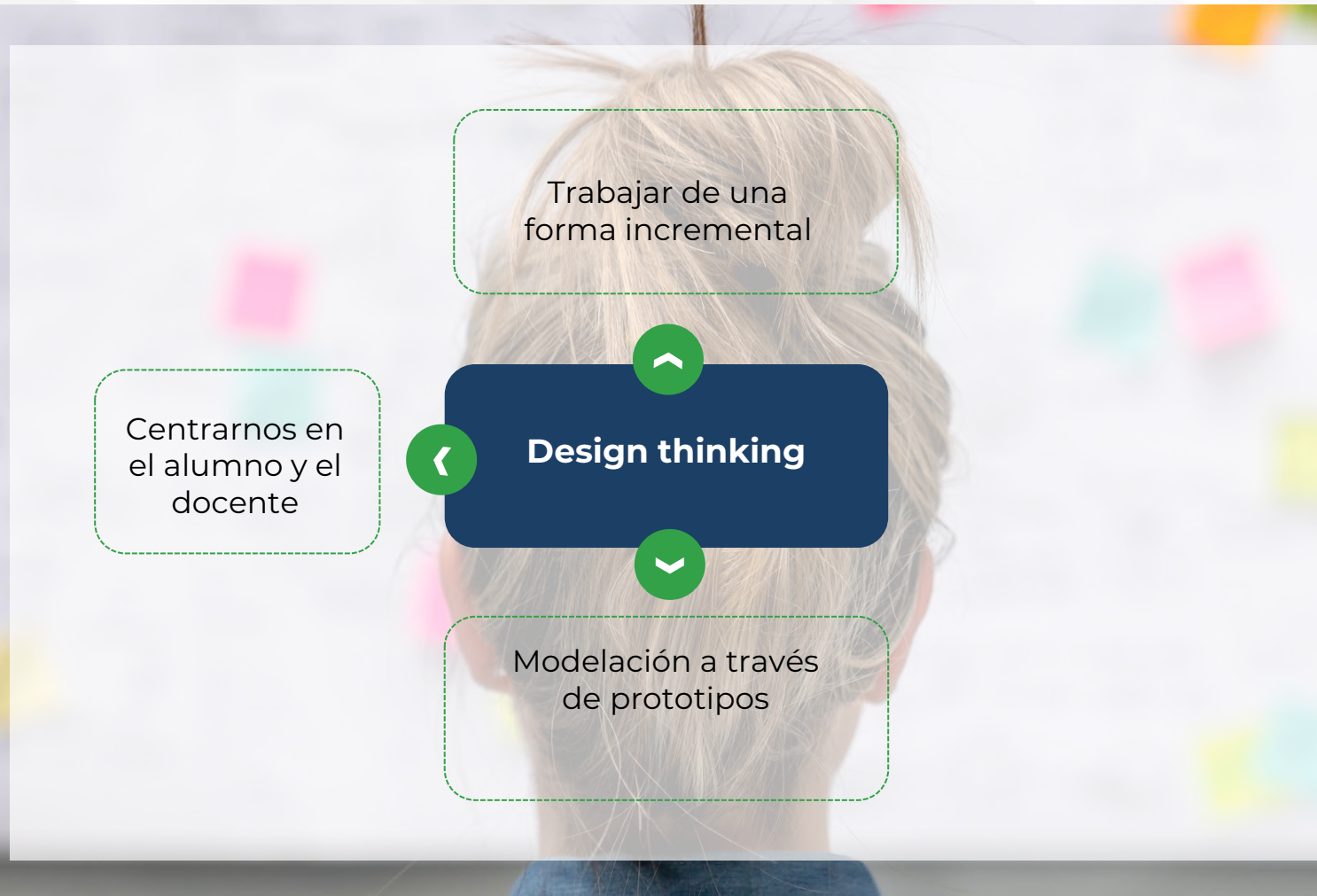


¿Qué soluciona?





A través de lo siguiente:





Prerrequisitos esenciales para diseñar buenas soluciones



Entender el
problema

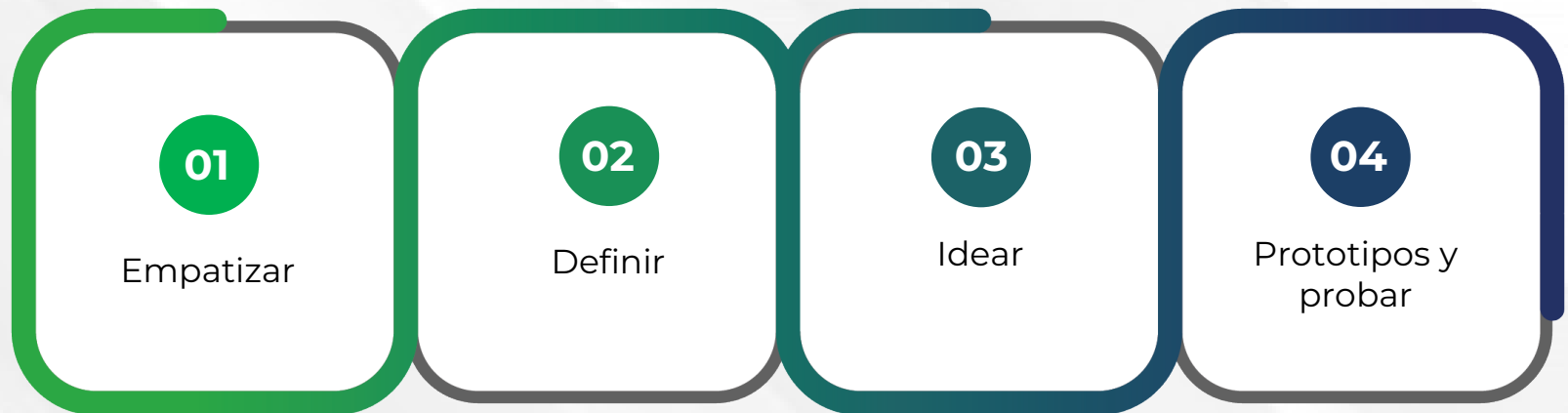
The diagram consists of three interconnected hexagons arranged horizontally. The first hexagon on the left has a green border and a green base. The middle hexagon has a dark blue border and a dark blue base. The third hexagon on the right has a green border and a green base. Each hexagon contains text describing a prerequisite for design.

Soluciones útiles

Ajustarse al espacio
y alcance del
diseño definido



Fases del design thinking





El lienzo de propuesta de valor



Lienzo de propuesta de valor del design thinking.

Fuente: Luchs, M., Swan, S., y Griffin, A. (2015). *Design Thinking: New Product Development Essentials from the PDMA*. Estados Unidos: Wiley. Solo para fines educativos.

EXPLICACIÓN



Analiza este caso e idea una solución con base en el design thinking:

Una escuela de renombre te ha contratado para realizar una solución de design thinking que mejore considerablemente la experiencia de los alumnos en su labor del aprendizaje de una materia compleja, donde el desempeño de los alumnos de manera general es baja debido al interés sobre la materia. Debes tomar en cuenta lo siguiente: no existen límites para la propuesta de ideas, puedes combinar soluciones existentes, mejoras o productos nuevos (por ejemplo, nuevas dinámicas, cambio de profesores, uso de asistentes personales, aplicaciones, sitios web o cosas nuevas).



EXPLICACIÓN



La experiencia del usuario involucra todos los tiempos, es decir, desde la incorporación del alumno a la escuela o el inicio de sesión, en caso de ser virtual, el primer contacto con el profesor, las dinámicas en clase, la experiencia en la materia, etcétera.

La solución se enfoca en el segmento de alumnos de preparatoria de 15 a 19 años de edad y de clase media.



ACTIVIDAD



Responde lo siguiente de acuerdo con el caso propuesto:



- ¿Cómo aplicarías el design thinking para resolver la problemática presentada en el punto anterior?
- Describe las fases del pensamiento de diseño y explica brevemente qué es lo que harías en cada una para el problema en cuestión.



El design thinking, en esencia, puede entenderse como una forma creativa de resolver problemas o, de una forma más detallada, como un proceso sistemático y colaborativo para identificar y resolver problemas de una manera creativa.

