



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

Guía realizada por



ARTIFICE®

Cromociencia



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

Sesión 2

Capacitación I – Innovación y Metodología del Color

Esta segunda sesión tiene como objetivo capacitar y practicar la “innovación en aula de hoy”, ayudando a identificar, valorar y motivar al insumo más importante de la innovación, que es el equipo de personas que aportan al proceso de innovar en el aula.

Para lograrlo, llevaremos a cabo las siguientes actividades:

Actividad #1: Sensibilización y reflexión con el grupo de estudiantes sobre innovación y la importancia de las personas involucradas en este proceso (Duración 10 minutos).

Actividad #2: Debate con el grupo sobre retos para innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Duración 10 minutos).

Actividad # 3: Reto para innovar como comunidad de enseñanza-aprendizaje (Duración 20 minutos).

Detalle de las actividades:

Actividad #1: Sensibilización y reflexión con el grupo de estudiantes sobre innovación y la importancia de las personas involucradas en este proceso.



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

Duración de la actividad: 10 minutos.

Descripción de la actividad: Se da inicio a la clase sensibilizando a los estudiantes sobre qué es innovación, con el fin de crear en ellos conciencia que detrás de toda innovación, ya sea de productos, servicios, procesos y tecnologías innovadoras, lo más importante es que existe un equipo de personas agregando valor al cooperar para concebirlos, materializarlos, darlos a conocer y utilizarlos.

Lo anterior, invita a la reflexión del grupo de que en un proceso de innovación para potenciar los aportes de cada uno, es primordial reconocernos a nosotros mismos y reconocer a los demás.

Instructivo para la actividad: Presentar a los alumnos la siguiente definición de innovación, en la que se destaca que la innovación es un proceso en equipo, donde son fundamentales las personas y sus acciones para generar valor:

“Innovación es hacer las cosas de manera distinta y novedosa, a través de procesos colectivos que generan valor para quienes la llevan a cabo y quienes la utilizan”.

Acto seguido, se escribe en el tablero o se proyecta el nombre o la imagen de 3 productos innovadores del imaginario de los estudiantes, por ejemplo: automóvil deportivo, celular y TV de última generación.

Basados en estos ejemplos, se motiva a la reflexión sobre la participación de diferentes tipos de personas y procesos necesarios para: entender las necesidades de sus usuarios, concebirlos, entender su factibilidad, crear prototipos, escoger tecnologías, producirlos y difundirlos en un mercado, entre otros.

El grupo llega a la conclusión que detrás de toda innovación lo más importante



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

son los equipos de personas que desempeñan distintos roles, para aportar a las diferentes etapas del proceso de innovación.

Actividad #2: Debate con el grupo sobre retos para innovar en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Duración de la actividad: 10 minutos.

Descripción de la actividad: El grupo llega a la conclusión que un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo requiere una adecuada combinación de varios elementos, aprovechando las potencialidades de cada uno. Teniendo en cuenta que en educación, una comunidad de enseñanza-aprendizaje congrega al profesor, alumnos, dinámicas, materias, tecnologías, entre otros, es claro que para lograr que esta comunidad sea productiva y eficiente, se requiere el concurso efectivo de todos los actores involucrados.

Instructivo para la actividad: El docente escribe en el tablero o proyecta la siguiente pregunta para generar el debate y la reflexión:

¿Se puede innovar en educación sobre una comunidad de enseñanza-aprendizaje cuando se actúa únicamente sobre alguno de los posibles componentes o actores de esa comunidad?

Por ejemplo, si sólo se actúa sobre:

- La calidad de los materiales de las asignaturas.
- La incorporación de docentes con mucho conocimiento en la materia.
- El disponer de plataformas tecnológicas.
- La definición de grupos a partir del rendimiento de los estudiantes.
- Las formas de enseñar o dinámicas de clase.



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

Posterior al debate, presenta a manera de conclusión: “Un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo requiere una adecuada combinación de varios elementos, aprovechando las potencialidades de cada uno”.

Como cierre de la actividad, el docente comparte con el grupo los efectos de innovación en educación: “Cuando un país innova en educación, transforma exitosamente su fuerza laboral, sus dirigentes y su sector empresarial”.

Actividad # 3: Reto para innovar como comunidad de enseñanza-aprendizaje.

Duración de la actividad: 20 minutos.

Descripción de la actividad: En este momento, el docente plantea una inquietud, un reto para todos, incluyéndose a sí mismo:

¿Será que nosotros, ustedes y yo, como un grupo de alumnos-docente, podemos innovar en nuestra aula de clase? ¿Seremos capaces de generar una comunidad de enseñanza-aprendizaje súper efectiva en nuestra materia e intentarlo a lo largo de 3 o 4 clases?

Igualmente, les comenta que para facilitar el proceso de innovación, existe una metodología que puede incorporarse a la dinámica de las clases, y que permite:

- Identificar nuestras fortalezas, para así contribuir a las actividades de las clases.
- Lograr que todos y cada uno seamos parte activa de la clase.
- Implementar dinámicas para trabajar al tiempo sobre nuestras fortalezas y sobre nuestros retos.



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

- Promover el trabajo en grupos, como complemento a las clases magistrales.

El docente plantea nuevamente el reto al grupo de estudiantes: ¿Aceptaríamos el desafío de innovar en nuestra aula de clase?

La aceptación del grupo, indica al docente que a partir de ese momento se encuentra ante un equipo de alumnos con el interés y compromiso para realizar un proceso de innovación en la enseñanza-aprendizaje de su materia.

Les comparte entonces la existencia de la Metodología de Color. Esta Metodología empieza por reconocer al equipo de innovación, sobre la base de que todos aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje y ninguno es su actor central, ni siquiera el docente. La Metodología del Color permitirá al equipo contemplar la diversidad de personas y sus características tanto individuales como grupales, para reconocerse a sí mismos como sujetos activos en el proceso de innovación.

Instructivo para la actividad: El docente solicita a cada estudiante que identifique el color que más le gusta y el que menos le gusta de la lista de los 6 colores presentados en el tablero: blanco, rojo, amarillo, negro, verde y azul.



El estudiante escribe en su cuaderno su color de mayor y menor preferencia, e igualmente entrega al docente en una hoja de papel marcada con su nombre una copia de su selección, con el fin de garantizar que sea un proceso individual y el



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

estudiante registre y conserve su elección.

Al mismo tiempo, el docente desarrolla la actividad seleccionando su color de mayor y menor preferencia, como miembro de esta comunidad innovadora de enseñanza-aprendizaje.

El docente termina comunicando al grupo que en la siguiente sesión en la que continúen con este programa, les presentará:

- Dos tablas resumen que sintetizan de la Metodología del Color:
 - una descriptiva sobre la relación de los colores en las tendencias de comportamiento;
 - y otra sobre las fortalezas asociadas a cada color.
- La síntesis de las mayores y menores preferencias de los colores del grupo como comunidad de enseñanza-aprendizaje en su propósito de innovar.

NOTA: Para este propósito el docente encontrará un archivo en Excel como instrumento para facilitar la tabulación y la presentación de los resultados.

En la siguiente columna del programa “**practicar la innovación en el aula de hoy**” se iniciará el proceso de orientación a docentes y alumnos sobre cómo integrar a la clase dinámicas de roles individuales y grupales brindadas por la Metodología del Color.

“NOTA: Es importante tener presente que el material para el docente entregado en esta sesión, es para su manejo y conocimiento, y solo se socializa con el grupo en la siguiente sesión de capacitación, teniendo en cuenta el instructivo correspondiente. Se hace la aclaración para no afectar el desarrollo y articulación entre ambas sesiones”.



Practicar la Innovación en el aula de hoy II

Bogotá - Colombia
www.compartirpalabramaestra.org