



La educación
es de todos

Mineducación



CONVOCATORIA para identificar
iniciativas y
BUENAS PRÁCTICAS
en **Innovación** Educativa

colab.colombiaaprende.edu.co

1. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la institución de educación superior

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ - JORGE TADEO LOZANO

Ciudad o municipio de la IES

Bogotá D.C.

Nombre de la práctica

Innovación pedagógica centrada en las personas

Ámbito temático:

Innovación pedagógica

Innovación pedagógica

No Aplica

Estado de la práctica

Diseño de nueva versión

Tiempo de desarrollo de la práctica (años)

1

Nombre del líder de la práctica

Beatriz Helena Rolón

Correo electrónico del líder de la práctica

beatriz.rolon@utadeo.edu.co

Breve descripción de la práctica

Este proyecto de investigación se enmarca en las líneas del Plan Estratégico 2015-2020 de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y se deriva de la segunda fase del proyecto de "Caracterización de prácticas de innovación pedagógica desde el aula de clases en las Escuelas de Arquitectura y Hábitat y Diseño de Producto". Tiene como antecedentes los hallazgos en la primera fase de investigación, en cuanto a que parte de la identificación las innovaciones pedagógicas consideradas propias y las consideraciones realizadas sobre el quehacer pedagógico de algunas áreas de la formación específica de la Escuela de Diseño de Producto de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Siendo resultado de la segunda fase de la investigación con el mismo nombre, este proyecto propone un el proceso metodológico para el planteamiento y prototipado de un conjunto de herramientas que orienten el desarrollo de las iniciativas de innovación pedagógica, bajo un enfoque de Diseño y en diálogo con documentos de orden institucional

como: el Modelo Pedagógico y el Marco de la Buena Docencia. Su desarrollo fue liderado por la Escuela de Diseño de Producto y contó con la participación de la Dirección de Innovación Educativa y Apoyos Académicos y el acompañamiento estratégico de la consultora de diseño Anagrama.

Palabras clave que definan la práctica

Innovaciones pedagógicas, enfoque de diseño, innovación pedagógica centrada en las personas, modelo pedagógico y marco de la buena docencia.

Objetivo general

Mapear los momentos de la experiencia pedagógica y las iniciativas de innovación desarrolladas por los profesores de las Escuelas de Arquitectura y Hábitat y Diseño de Producto, desde el enfoque del Diseño Centrado en el Humano (Human Center Design) así como proponer y prototipar herramientas para orientar el desarrollo de las iniciativas de innovación pedagógica que permitan visibilizar y potenciar las prácticas pedagógicas centradas en el aprendizaje de los estudiantes.

Personas, áreas o procesos beneficiados con la práctica

Estudiantes y docentes de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Vicerrectoría Académica y Dirección de Innovación Educativa y Apoyo Académico.

Problema o necesidad que originó la práctica

La Universidad Jorge Tadeo Lozano se considera, así misma, como una institución innovadora en el ámbito educativo, donde la transformación y mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje es una constante. Sin embargo para la fecha de la implementación de la estrategia no se contaba con un repositorio o banco de estrategias innovadoras, por lo cual rastrearlas o tomarlas como referencia se considera una tarea compleja. Esta investigación en el ámbito de la Universidad consistió en el respectivo mapeo y registro de las estrategias innovadoras de manera que todos los docentes que necesiten transformar sus procesos de aprendizaje tuvieran un punto de partida de acuerdo con la experiencia de otros colegas.

Proceso de identificación del problema o la necesidad de la práctica

Desde las convergencias halladas entre la Facultad de Artes y Diseño y la Dirección de Innovación Educativa y Apoyo Académico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, se planteó un proceso investigativo y el desarrollo de un trabajo colaborativo que retoma el concepto de innovación enfocada en artes y el estudio de las características de las actividades académicas (teóricas, teórico-prácticas y prácticas) llevadas a cabo en las asignaturas del programa de Diseño Industrial. Lo anterior, tuvo como propósito comprender y mapear la experiencia percibida por profesores y estudiantes en los diferentes momentos del periodo académico, enfatizando en la comprensión de las interacciones, que le permiten al profesor construir las dinámicas de aula, teniendo en cuenta las particularidades de la práctica pedagógica en la Facultad de Artes y Diseño y los documentos institucionales que direccionan la innovación pedagógica en la universidad Jorge Tadeo Lozano. De acuerdo con lo anterior y con el fin de construir el sustento conceptual y metodológico, se consideró importante definir los momentos clave que permitieran identificar a los diferentes actores y su experiencia; para ello, se contó con el apoyo de un grupo de profesores y estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño, con quienes se llevó a cabo un trabajo co-creativo y co-evaluativo enmarcado en el Diseño Estratégico que permitió agrupar, teorizar y argumentar las acciones y actividades, desde la peculiaridad de cada experiencia de aula, para concluir con el planteamiento un "Toolkit" de herramientas que orienten la planeación, ejecución y documentación de las iniciativas de innovación pedagógica en el aula desde la premisa: "la innovación educativa es construida por el maestro".

Relación del problema identificado y la práctica como alternativa de solución a este

El enfoque sobre el que se sustenta esta investigación, pretende comprender y relacionar los principios teóricos fundamentales del Diseño Centrado en el Humano y su relación con las experiencias e interacciones que se generan en un entorno pedagógico. Ello implicó la formulación de preguntas que atendieran a los procesos reflexivos de los actores y estructuras que generan un impacto en el mejoramiento de ambientes, interfaces y servicios; así como el planteamiento y prototipado de metodologías y herramientas (ToolKit) que orienten las iniciativas de innovación pedagógica desde una mirada interdisciplinar. Por lo anterior, se resalta el uso de herramientas propias del diseño estratégico para mapear y sistematizar los momentos centrales y críticos de la experiencia percibida por profesores y estudiantes, con el fin de potenciar la práctica pedagógica.

Resultados esperados en el desarrollo de la práctica

1. Caracterizar la experiencia de las clases prácticas, teórico-prácticas y teóricas tanto en el aula como fuera de ella, comparando la percepción de los profesores y los estudiantes en cuanto a las dinámicas y los actores que intervienen en el proceso de aprendizaje. 2. Identificar distintos perfiles de estudiante que influyen en las dinámicas dentro y fuera del aula, lo cual orienta las decisiones que debe tomar el profesor para que su clase responda a los intereses y necesidades de los mismos. 3. Identificar que, principalmente en las clases prácticas, al ser un escenario en el que participa más de un profesor, la planeación y la articulación de los docentes impactan de manera positiva o negativa la experiencia que vive el estudiante. Partiendo de ello, existen grandes oportunidades para facilitar el trabajo en equipo de los profesores, así como su relación con los estudiantes durante las clases. 4. Proponer determinantes en cuanto a habilidades blandas, capacidades y actitudes que hacen parte del “ADN (perfil) del profesor innovador”, organizadas en tres grandes categorías: ser, saber y saber hacer. Dicha actividad se llevó a cabo a partir de la revisión de documentos de orden institucional, el Marco para la buena docencia Tadeísta, así como diferentes referentes pedagógicos, “Lo que hacen los mejores profesores universitarios” (Bain, 2004) y “Aprender, sí. Pero ¿cómo?” (Meirieu, 2009). 5. Realizar el mapeo de la experiencia para cada una de las tipologías de las clases: los actores (profesores y estudiantes) y las oportunidades de innovación asociadas con los puntos de contacto.

2. DESARROLLO Y EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA

Pasos, etapas, actividades o estrategias desarrolladas en la implementación de la práctica

Las etapas en la investigación permitieron la aproximación a los actores clave y a sus percepciones, la sistematización de la experiencia, las interacciones de los profesores, la identificación de las oportunidades de diseño y el desarrollo de herramientas orientadas a las iniciativas de innovación. El grupo de investigación, consideró importante el planteamiento de seis momentos que permitieran la aproximación a diferentes actores clave y desde sus percepciones, construir un instrumento metodológico para sistematizar la experiencia del profesor e identificar oportunidades de diseño y desarrollo de herramientas de reflexión y orientación con respecto a las iniciativas de innovación. Dichos momentos son: 1. Entender: definir el concepto de innovación pedagógica 2. Conectar: caracterizar iniciativas de innovación 3. Interpretar: mapear la experiencia de enseñanza y aprendizaje. 4. Proponer: detallar el perfil docente y posibles herramientas. 5. Validar: co-diseñar y socializar herramientas de innovación. 6. Comunicar: plantear estrategias de divulgación.

Participación o articulación de otras áreas de la institución u otros actores que contribuyeron al logro de los objetivos

GRUPO DE INVESTIGACIÓN: Asesor interno: Directora, Santiago Forero Escuela de Diseño de Producto Investigadores: Profesora, Beatriz Rolón: Escuela de Diseño de Producto. Profesora, Nataly Opazo: Escuela de Diseño de Producto. Sandra Escobar: Dirección de Innovación Educativa y Apoyos Académicos. Andrés Manrique: Estudiante Diseño Industrial, asesor externo. Carolina Neira: co-fundadora de la consultora de Diseño estratégico. ANAGRAMA: todas las acciones investigativas propuestas se alinearon de acuerdo con lo propuesto en el Plan Estratégico 2015-2020 de la Universidad de manera que se enfocarán en darle sentido en el quehacer académico a las líneas de: Universidad formativa en acción y su objetivo "Incorporar la innovación pedagógica para transformar la formación". La Tadeo creativa: Artes y Ciencia, y su objetivo "Desarrollar proyectos de creación-investigación con énfasis en la interdisciplinariedad".

3. DIVULGACIÓN DE LA PRÁCTICA

Medios (jornadas, congresos, plataformas, publicaciones, sitios web, etc.) utilizados para la divulgación de la práctica

La práctica se socializó a través de la página web de la Universidad a través de diversos espacios: <https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/innovacion-pedagogica-centrada-en-las-personas> y <https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/innovacion-pedagogica-centrada-en-las-personas>;

Reconocimientos que ha recibido la práctica, si los ha tenido

La estrategia no ha recibido reconocimientos a la fecha.

La práctica está documentada o sistematizada, de tal manera que se convierte en potencialmente replicable o adaptable en otras instituciones

Los resultados obtenidos de la intervención que fueron sistematizados y que pueden ser replicables son: Los seis momentos definidos en el diseño metodológico, para construir una ruta de innovaciones y el prototipado de herramientas para potenciar las iniciativas de innovación pedagógica, los cuales se pueden adaptar a las necesidades de las instituciones. El desarrollo del prototipo de las herramientas para potenciar las iniciativas de innovación pedagógica. La caracterización de la experiencia de las clases prácticas, teórico-prácticas y teóricas tanto en el aula como fuera de ella, comparando la percepción de los profesores y los estudiantes en cuanto a las dinámicas y los actores que intervienen en el proceso de aprendizaje, por medio del enfoque y las metodologías propias del Diseño Centrado en el Humano (Human Center Design) El desarrollo de un espacio de participación ciudadana, que se propuso como una Exposición denominada "Innovación pedagógica centrada en las personas", la cual permite socializar con la comunidad educativa. El desarrollo de talleres de co-diseño que permitan identificar las características, las capacidades y las actitudes, que hacen parte del "ADN (perfil) del profesor innovador", organizadas en tres grandes categorías: ser, saber y saber hacer.

4. RESULTADOS DE LA PRÁCTICA

Resultados cuantitativos o cualitativos obtenidos y su relación con los objetivos planteados

No Aplica

Valor ganado por los usuarios y beneficiarios

No Aplica

5. EVALUACIÓN Y REVISIÓN DE LA PRÁCTICA

Método de evaluación de la práctica

No Aplica

Resultados obtenidos de la evaluación

No Aplica

Aplicación de acciones de mejora, si las hubo

No Aplica

6. VERSIÓN DE LA PRÁCTICA

Descripción de la nueva versión de la buena práctica

Esta fase consiste en realizar una mejora de las herramientas planteadas; para ello, se propone: 1. La creación de un grupo de trabajo interdisciplinario, cuyo énfasis sea la identificación oportunidades de mejora de la metodología de trabajo. 2. El desarrollo de los talleres de co-creación en otras áreas del conocimiento para el planteamiento de herramientas particulares que potencien las iniciativas de innovación pedagógica de los profesores más enfocadas. 3. El desarrollo de un documento metodológico desde el marco del Human Centred Design y el diseño de interacciones 4. La implementación de las herramientas para comprender y proponer algunos momentos y acciones clave del proceso de innovación pedagógica. 5. El desarrollo de un espacio virtual con el apoyo de las plataformas institucionales. 6. La innovación en el procedimiento y el servicio mediadas por la virtualidad.

Lecciones aprendidas que originaron el diseño de la nueva versión

Partiendo de la apropiación en el campo educativo de las herramientas propias de las metodologías creativas y la gestión del diseño, se pudo identificar “la experiencia pedagógica”, la cual está mediada por emociones y actividades significativas que invitan a crear soluciones estratégicas ajustadas a los actores presentes en el proceso educativo. El sustento teórico, conceptual, normativo e institucional que se consultó, permitió organizar el proyecto de investigación, lo cual se evidenció en el establecimiento de una ruta de trabajo definida por las siguientes acciones específicas: 1. Revisión de los requerimientos de la investigación y la consideración de diferentes posibilidades, para orientar el diseño de las herramientas de innovación pedagógica. 2. Tipificación de los aspectos relevantes de las actividades de aula para sustentar el desarrollo del Toolkit de innovación. 3. Construcción de una matriz de referentes y los documentos de análisis, partiendo de las fases de la experiencia previamente identificadas mediante herramientas de gestión de diseño. 4. Identificación del proceso de auto-reconocimiento del profesor y el estudiante que puede usarse como punto de partida para la innovación pedagógica y sus mediadores (Toolkit). Finalmente, es importante reconocer las preguntas auténticas que se plantearon los profesores en los talleres de co-creación, pues potencian la intención de proponer procesos de reflexión y auto-evaluación, y arrojan datos importantes para crear y recrear el portafolio pedagógico que identifica a la Universidad, lo que se revierte en la necesidad de potenciar y desarrollar una siguiente fase para realizar el proceso metodológico en otras áreas disciplinares.