



HYPERCUBUS

INNOVAR DESDE CASA: **CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS** **ACTIVAS DESDE EL HOGAR**

**INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR**



En este espacio

- Apropriaremos metodologías creativas para aplicar en procesos de aprendizaje digitales e híbridos.
- Aplicaremos metodologías de diseño de experiencias activas de aprendizaje
- Daremos los pautas para construir un prototipo de una experiencia de aprendizaje

INNOVAR DESDE CASA:



DESIGN THINKING

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores.

Centrado en el usuario

Innovación funcional Crea las interfaces que utilizamos para interactuar con la tecnología

Deseabilidad
Personas
(Escuchar)

Innovación emocional
Permite crear marcas y conexiones emocionales

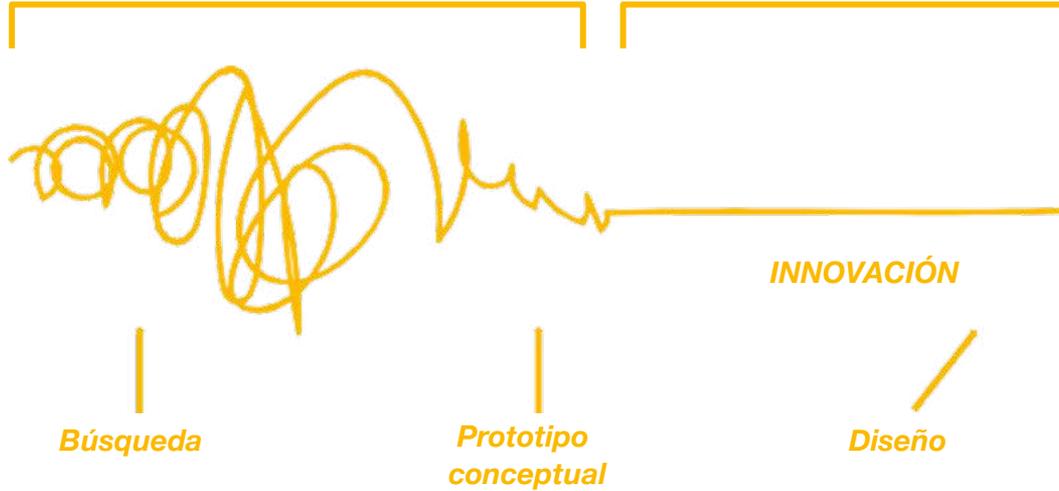


Innovación de procesos

Simplificar la complejidad

Incierto / Patrones / Insights

Claridad / Enfoque



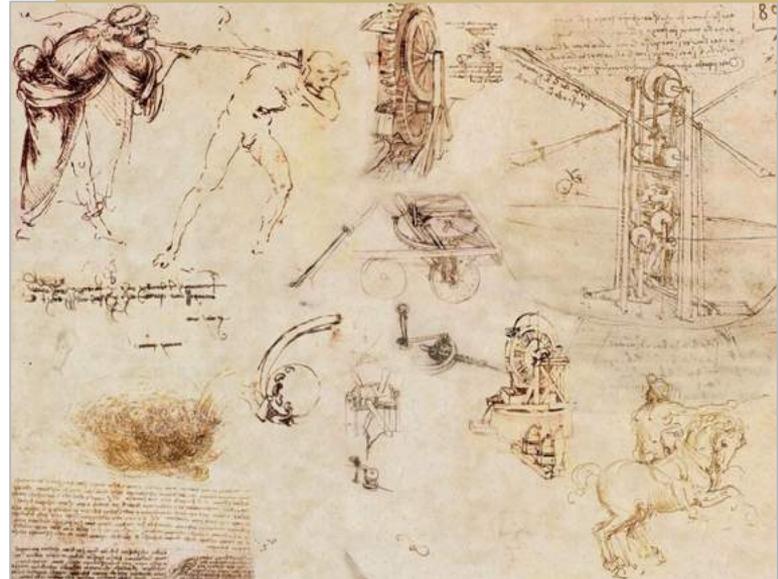
*¡TODOS SOMOS
DISEÑADORES!*

(Manzini, 2015)

Un poco de historia del diseño



El alquimista, Pietro Longhi, 1757



Leonardo da Vinci (1452 - 1519)

Alquimistas:



Un poco de historia del diseño



Escuela Bauhaus (1919)



www.ideo.com
David Kelley - Tim Brown

Video recomendado



The screenshot shows the Vimeo website interface. At the top left is the Vimeo logo and navigation links: 'Join', 'Log in', 'Pricing', 'Features', 'Watch', and 'Stock'. A search bar on the top right contains the text 'Search videos, people, and more' and an 'Upload' button. The main video player area displays a video thumbnail with the text 'IDEO AND A STORY OF DESIGN' written on a yellow sticky note. The video title 'IDEO and a Story of Design' is shown below the player. To the right of the title, it says 'Search results for "ideo design"' and has an 'Autoplay next video' toggle.

ideo

Join Log in Pricing Features Watch Stock

Search videos, people, and more Upload

IDEO AND A STORY OF DESIGN

IDEO and a Story of Design

Search results for "ideo design"

Autoplay next video

<https://vimeo.com/326484284>

Design thinking en entornos educativos

¿Para qué puedo usar el Design Thinking?

Puedes utilizar el Design Thinking para para abordar muchos de los retos en tu institución educativa:

Curriculum



Espacios



Procesos y herramientas



Sistemas



Productos y servicios



Design Thinking for Educators

VERSION 2

Download Toolkit



HOME DESIGN THINKING DESIGN EXAMPLES ABOUT THE TOOLKIT SHARE A STORY

Design Thinking for Educators is...

A creative process that helps you design meaningful solutions in the classroom, at your school, and in your community. The toolkit provides you with instructions to explore Design Thinking.



Watch

WHY DESIGN THINKING? (3:02)

Get Toolkit Now!

v. 2

new edition

We listened to your feedback, and are excited to share the 2nd Edition of the Design Thinking for Educators Toolkit! The updated toolkit includes a quickstart guide, new worksheets, more examples of teachers using Design Thinking, and updated methods to better suit your needs.



Curriculum



¿Cómo puedo inspirar a mis estudiantes a participar en temas del medio ambiente?

¿Cómo puedo incentivar a mis alumnos de forma convincente a aprender Historia Universal?

¿Cómo podría yo incentivar a mis estudiantes a ser activos buscadores de conocimiento en los temas en que saben menos?

¿Cómo puedo ayudar a los niños más desfavorecidos a aumentar su vocabulario?



Espacios



¿Cómo podría usar el espacio del aula de diferentes maneras para ayudar a que mis estudiantes estén más cómodos?

¿Cómo podría yo crear un espacio cómodo que cumpla con las muchas necesidades que mis estudiantes tienen en la jornada?

¿Cómo podemos reinventar nuestra biblioteca para las necesidades e intereses de los alumnos de hoy?

¿Cómo podemos crear un espacio interesante para que los profesores colaboren?

*Procesos y
herramientas*



¿Cómo puedo involucrar a los padres como parte integral de la experiencia de aprendizaje de sus hijos?

¿Cómo podríamos contratar a los mejores profesores para nuestra escuela?

¿Cómo podemos volver a imaginar los procesos de llegada y de salida de nuestra escuela?

¿Cómo podemos diseñar maneras de mantenernos equilibrados y bien?



Sistemas



¿Cómo podríamos ver de otro modo el plan de estudios para toda una región, considerando las diferencias particulares de cada escuela?

¿Cómo podemos seguir el desarrollo de los rasgos del carácter de los estudiantes para ayudar a dar forma a nuestra filosofía escolar más proactivamente?

¿Cómo podemos conectarnos más con nuestra comunidad y entorno?

*Productos y
servicios*



¿Cómo podemos usar los recursos disponibles para crear productos innovadores para la comunidad educativa?

¿Cómo puedo hacer uso más eficiente de la infraestructura?

¿Cómo puedo brindarle más bienestar a las familias de los estudiantes?

¿Cómo puedo incentivar en mis estudiantes el emprendimiento?

PARA QUIÉN?
ESTÁS DISEÑANDO?

QUÉ?
PROBLEMAS Y
NECESIDADES
TIENEN?

CÓMO?
LO VAS A
RESOLVER?

POR QUÉ?
TU TRABAJO
IMPORTA?

INMERSION

IDEACION

PROTOTIPADO

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

EVALUAR

SOLUCIÓN

PENSAMIENTO
DIVERGENTE

PENSAMIENTO
CONVERGENTE

PENSAMIENTO
DIVERGENTE

PENSAMIENTO
CONVERGENTE

WWW.ANDYGARCIA.PE

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR



HYPERCUBUS

METODOLOGÍA

GENI+



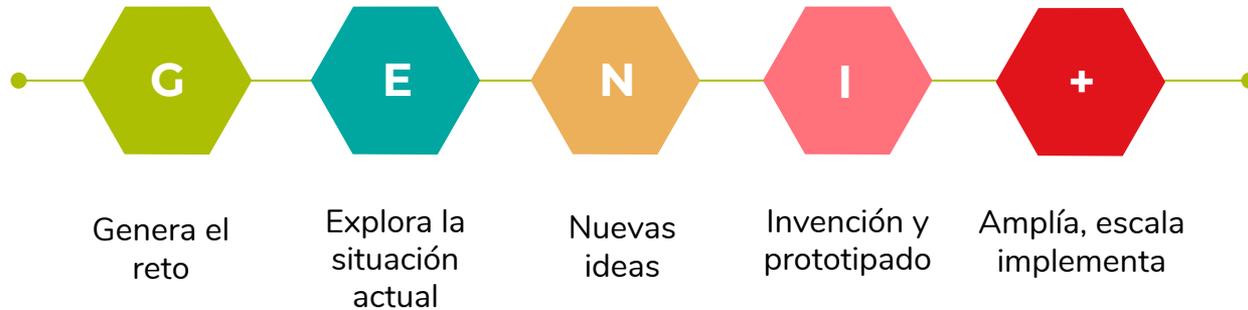
Metodología GENI+

Metodología de solución de retos que combina el método científico y el pensamiento de diseño.

Durante el taller, estaremos trabajando bajo esta metodología, que nos permite recorrer todo el proceso desde planteamiento de reto, pasando por ideación, hasta creación de prototipos de forma clara, completa y eficiente.

DESIGN THINKING LEAN STARTUP

Los componentes centrales de estas metodologías se ven reflejados en la metodología GENI+



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

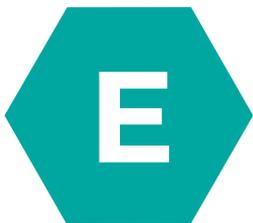
Empatiza



Genera el reto

Primera aproximación a las necesidades del contexto

Define



Explorar la situación actual

Entender profundamente todos los elementos que componen y afectan el reto

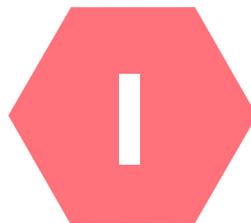
Idea



Nuevas ideas

Ideas de solución a las problemáticas encontradas en la investigación

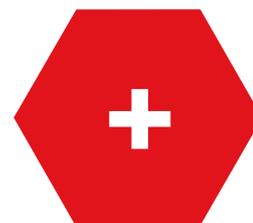
Prototipa y testea



Invencción y prototipado

Comunicar el valor a terceros y planear la ejecución

Implementa



Amplía, escala e implementa

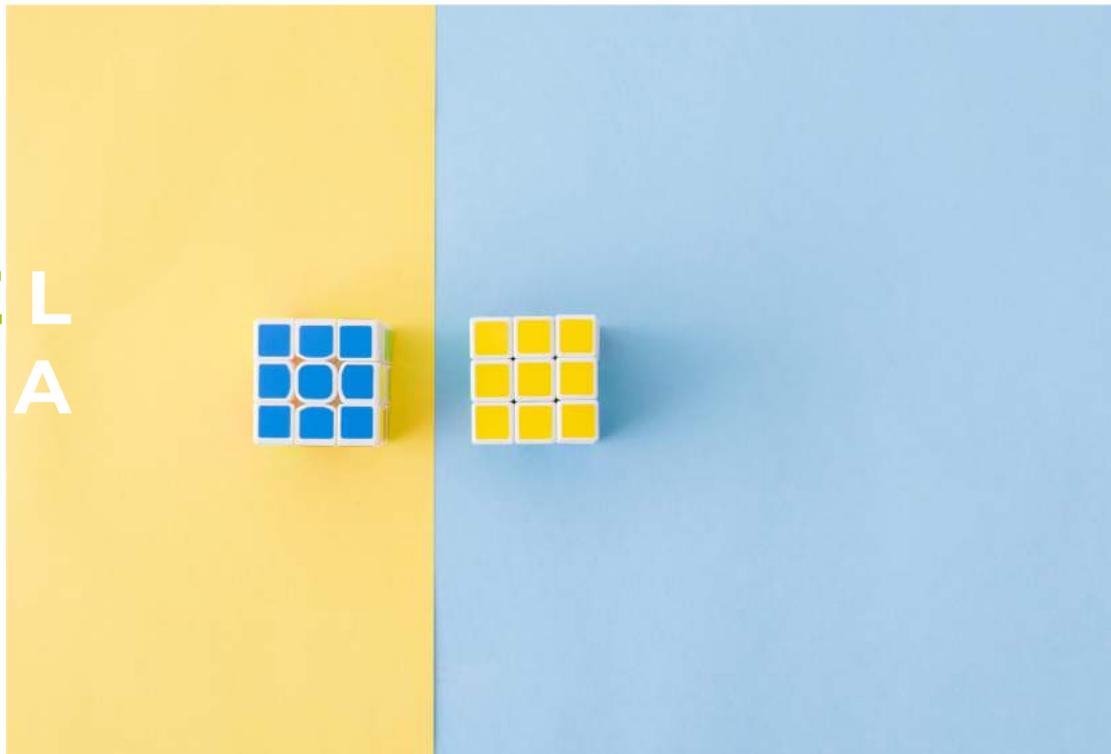
Materializar la idea y aterrizar conceptos para evaluar su efectividad

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

EL
PROBLEMA





Genera el reto

El problema:

Un problema surge cuando las personas quieren conseguir algo y las alternativas que existen no son suficientes o satisfactorias.

Es importante entender sus causas y consecuencias.

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

LA FÓRMULA

El _____ (estudiante/s o clase) se siente _____ (cómo se siente)
cuándo _____ (situación) porque _____ (razón)
entonces decide _____ (acción).

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

EL
USUARIO





El usuario (estudiantes)

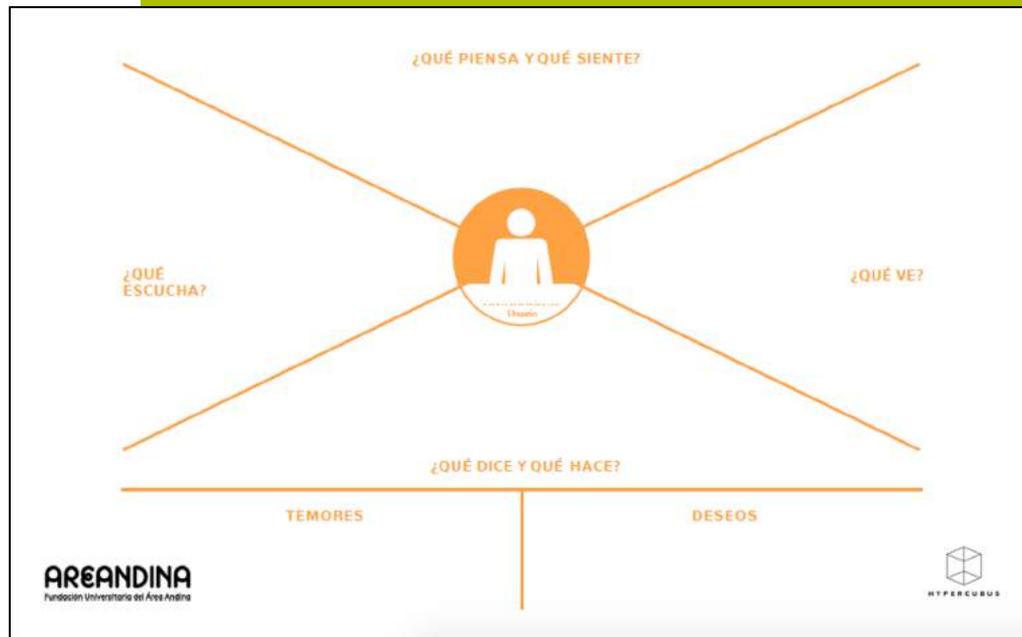
Es importante diseñar nuestros productos o servicios pensando en él usuario y/o cliente.

Comprender sus características, motivaciones y expectativas, para definir nuestro segmento de manera específica.

¿Qué necesitan o quieren mis estudiantes?

**INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR**

MAPA DE EMPATÍA



TALLER AREANDINA
DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

METODOLOGÍA 4 C'S





4 pasos que construyen calidad e innovación en el aula

Desde aprender haciendo hasta llevar a los estudiantes más allá de la teoría

1. Conexión
1. Concepto
1. Práctica Concreta
1. Conclusión



C1. CONEXIÓN

Los alumnos se conectan con:

- Lo que ya saben (o creen saber) sobre el tema del curso
- Lo que aprenderán
- Sus compañeros
- Lo que quieran aprender



C2. CONCEPTO

- Componente teórico
- Enseñar solo lo que se necesita saber
- Proveer organizadores gráficos
- No extenderse más de 10 min en presentación
- Usar técnicas para mantener la atención y para fijar lo aprendido



C3. PRÁCTICA CONCRETA

De la teoría a la práctica

- Participación activa de todos los alumnos, cada uno debe hacerlo
- Ambiente colaborativo antes que competitivo, formar una comunidad de aprendizaje
- Responsabilidad individual, saber que se espera aprender y cómo se evalúa su conocimiento



C4. CONCLUSIÓN

Actividad corta que permite a los alumnos:

- Resumir lo aprendido
- Evaluar lo que aprendieron
- Hacer un plan de acción para aplicar lo aprendido luego del curso
- Celebrar la experiencia de aprendizaje

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR



CLASE INVERTIDA





“*Flipped classroom*” es un término creado por Jonathan Bergmann y Aaron Sams.

Bergmann y Sams idearon una solución para evitar que los alumnos perdieran clases, por ejemplo por enfermedad:

Grababan los contenidos y los distribuían entre sus alumnos para que los **revisaran en casa antes de la clase**, el trabajo en el aula consistía en **realizar proyectos para poner en práctica los conocimientos adquiridos y resolver dudas**, invirtiendo de esta manera las actividades con respecto al modelo tradicional.

MODELO TRADICIONAL V.S CLASE INVERTIDA

TRADICIONAL

PROFESOR
ENSEÑA



ALUMNO APRENDE



ASIMILACIÓN DE
CONCEPTOS



Durante la clase

Después de la clase

Antes de la clase

Durante la clase

CLASE
INVERTIDA

ALUMNO
ADQUIERE
CONOCIMIENTOS



COMPARTIR
INFORMACIÓN



PROFESOR
CONSOLIDA
APRENDIZAJE



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR



APRENDIZAJE BASADO EN RETOS





Permite tomar acción y hacer la diferencia

Involucra activamente a los estudiantes en una **problemática real del entorno**, la cual **se convierte en un reto** al que ellos deben proponer una solución viable e innovadora.

Ambiente propicio para identificar, comprender y resolver dificultades auténticas mediante acciones eficaces haciendo una diferencia positiva.

EL PROCESO DE ABR

0. CONFORMAR GRUPOS



Estos deben:

Ser Multidisciplinarios:

Diferentes destrezas e información

Unificar vocabulario:

Idea principal, pertenencia, pasión y acción

Seguir las reglas para cumplir la dinámica:

Relaciones, procesos, lógica y marco de trabajo

1. INVOLUCRAR



A través de cuestionamientos esenciales, los estudiantes pasan de la idea a un desafío concreto y viable. Para lograrlo:

Expresan un idea importante para ellos y para la comunidad (Big Idea)

Aspiracional, Inspiracional, Con dirección

Formulan una pregunta esencial personal y significativa para ellos y para su comunidad

Contextualización, y personalización de la gran idea, el reto

Identifican el reto de la pregunta esencial

Inmediato y realizable

EL PROCESO DE ABR

3. ACTUAR



Los estudiantes identifican soluciones basadas en evidencia que plantean, socializan y evalúan

Se planteará una solución

basada en hallazgos de la investigación

Esta solución será socializada entre el grupo

tiempo - recursos para su aplicación

Se autoevaluará y se evaluará por parte del profesor, del grupo

Validan su eficiencia, realizan ajustes, y profundizan el conocimiento

2. INVESTIGAR



Mientras los estudiantes planifican y participan, construyen bases de la solución y responden a los requerimientos del currículo. Para ellos cuentan con:

Preguntas orientadoras hacia el conocimiento

Clasificación y priorización

Orientación de actividades y de recursos para responder las preguntas

Incluye todos los métodos y herramientas disponibles

Análisis de las lecciones aprendidas

La base para la identificación de soluciones

TIPOS DE RETO

NANO-CHALLENGE

MENOS DE 1 SEMANA

Un reto a corto plazo centrado en el contenido o la habilidad. Usa parte del ciclo de ABR y tiende a ser más dirigido por el profesor.

MINI-CHALLENGE

2-5 SEMANAS

Un reto a mediano plazo centrado en el contenido y el producto. Utiliza todo el ciclo de ABR, pero con poca profundidad. Es dirigido por profesor y estudiantes.

BIG-CHALLENGE

3-4 MESES

Un reto a largo plazo centrado en el contenido y el producto. Ejecuta todo el ciclo de ABR con profundidad. Dirigido por los estudiantes.



HYPERCUBUS

JUEGO DE ROLES



@JoleRestrepo

STORYTELLING



@JoleRestrepo

REFERENTES HISTORICOS

Arte Universal



GAMIFICATION



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR





HYPERCUBUS

IDEAR A PARTIR DEL RETO

GRUPOS DE 4



@JoleRestrepo

PISCINA DE IDEA

AREANDINA
Fundación Universitaria de Área Andina

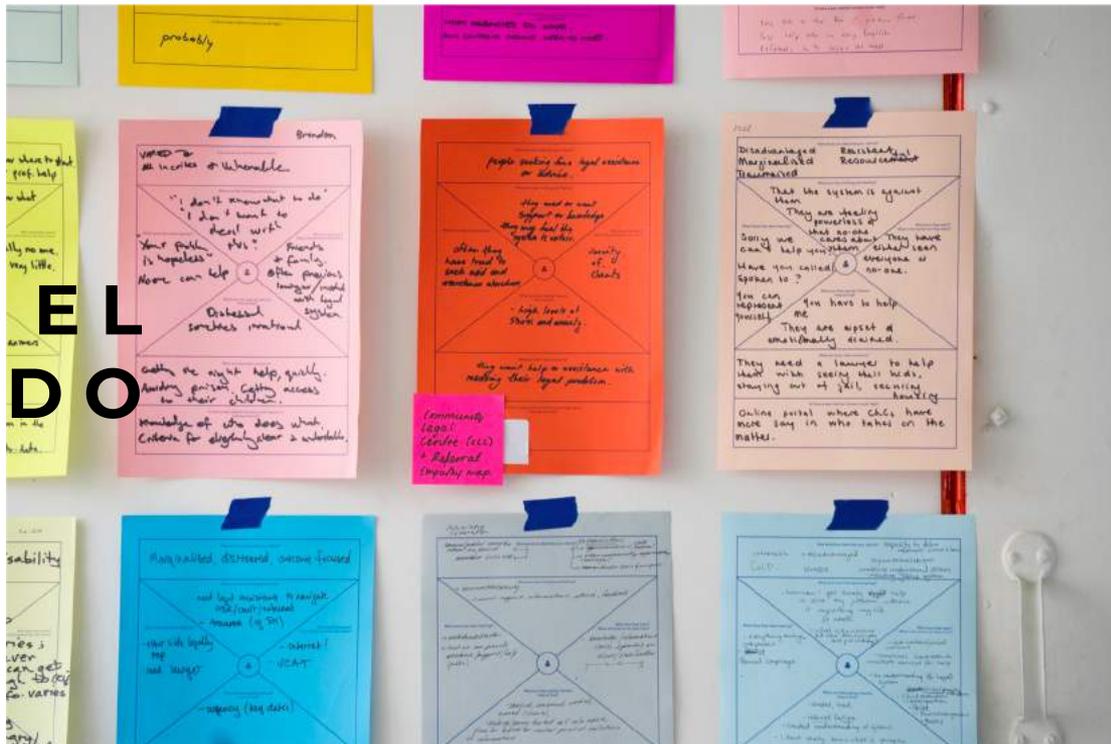

HYPERCUBUS

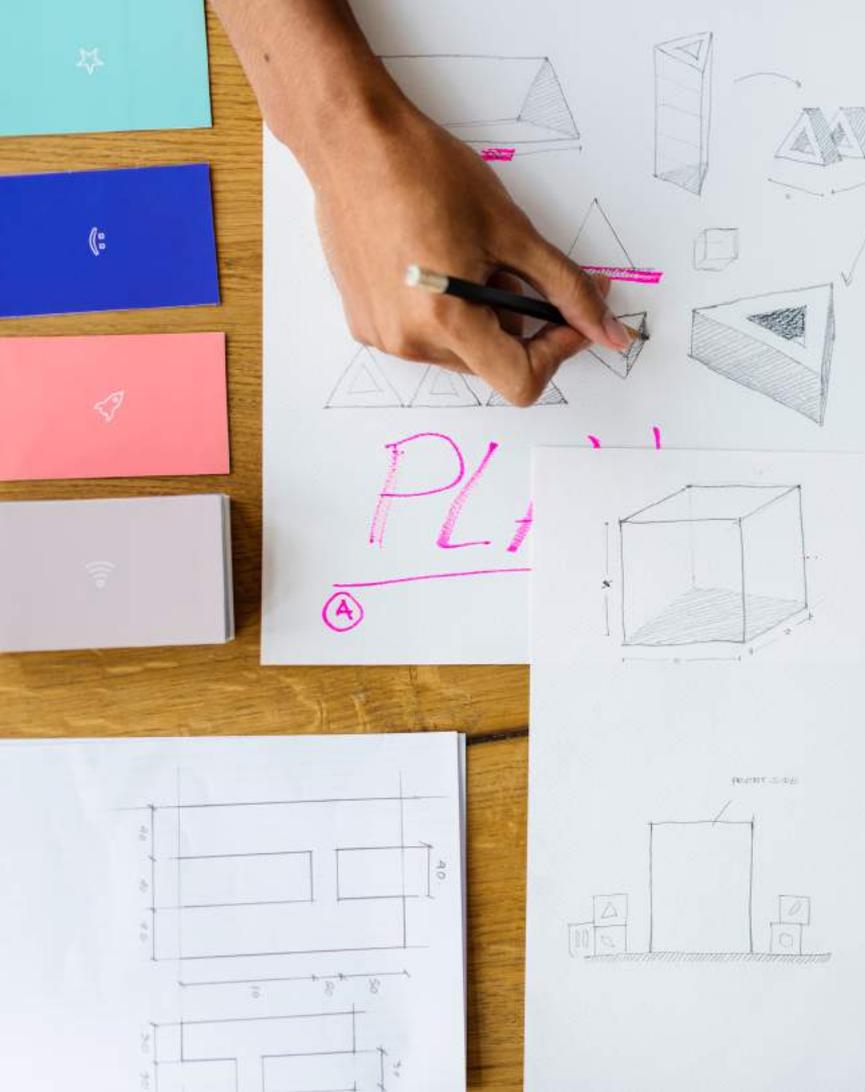
ESCOJAMOS
LA IDEA





EL PROTOTI PADO





¿Qué es el prototipado?

Los prototipos permiten **probar hipótesis**: del usuario, del problema, y de la solución.

Todos tienen una alta relevancia, y parten de una comprensión objetiva y minuciosa de cada uno empezando por el usuario.

BENEFICIOS DEL PROTOTIPADO





Resultados

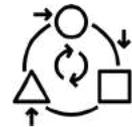
- Habilidad de aprender sobre la marcha
- Habilidad de proponer, probar y evaluar en contextos reales.
- Soluciones concretas y aplicables



Creatividad



Solución de problemas



Adaptabilidad

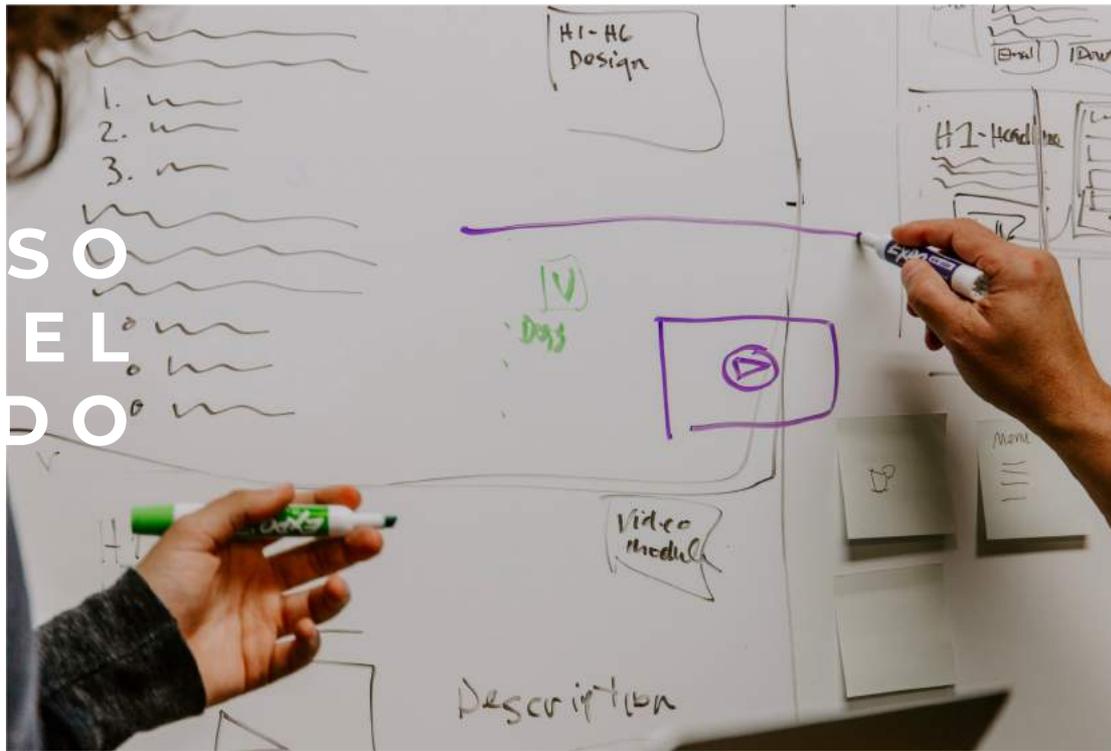


Empatía



Pensamiento crítico

PROCESO DEL PROTOTIPADO





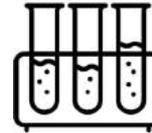
Antes, durante y después



¿Para qué se hará el prototipo?
(Propósito)

¿Cómo debe ser? (Forma)

Construir



¿Qué se quiere saber?
¿Con quién se debe probar?

¿Cómo se debe probar?

Validar



¿Cuál es la respuesta a las
preguntas de investigación?

¿Qué nuevas preguntas
surgieron?

Aprender

¿Cuál es el próximo paso?

CONSTRUIR PROTOTIPO



@JoleRestrepo



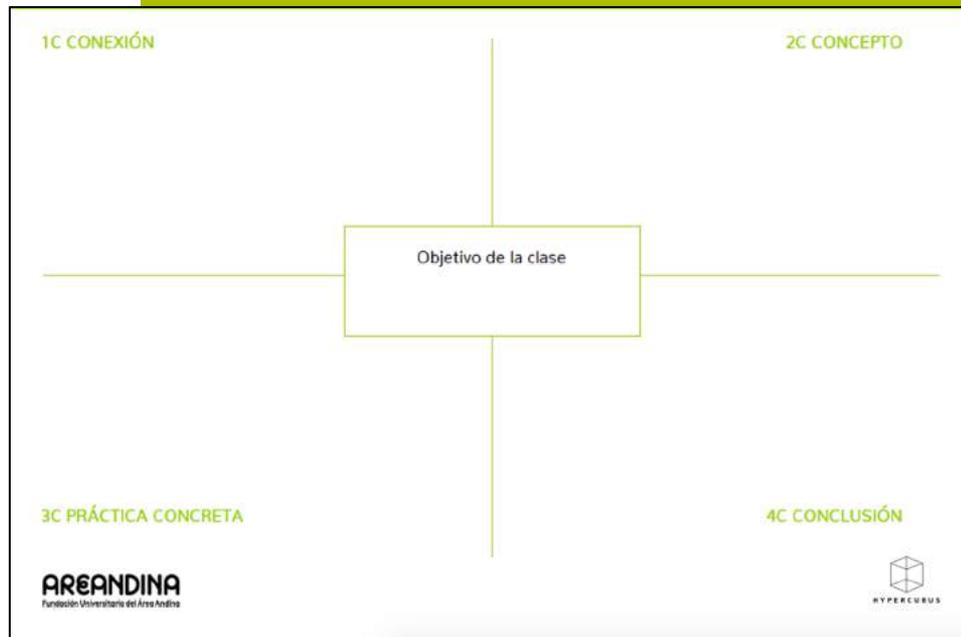
RESOLUCIÓN

Depende de la etapa de desarrollo del diseño, el prototipo puede tener una resolución *baja*, *media* o *alta*.

(Por ejemplo, baja: sólo la idea primordial; media: funcionalidad e interacción; alta: aspectos estéticos)

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

LAS
4 Cs



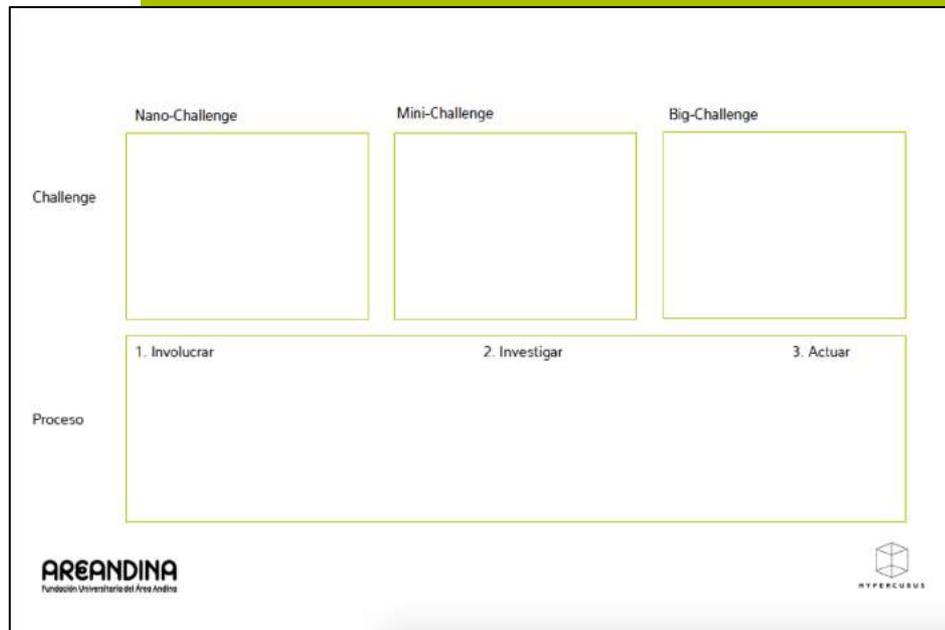
**INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR**

CLASE INVERTIDA



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS



INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

VALIDAMOS LA
EXPERIENCIA



@JoleRestrepo

PRUEBA ÁCIDA

PROTOTIPO 1

Determinante 1 (General)

☆☆☆☆☆ ¿Porqué?

Determinante 2 (Línea de tiempo)

☆☆☆☆☆ ¿Porqué?

Determinante 3 (Actividades)

☆☆☆☆☆ ¿Porqué?

AREANDINA
Fundación Universitaria del Área Andina


HYPERCURSUS

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR



PLAN DE IMPLEMENTACIÓN

¿Qué salio bien?

¿Qué salio mal?

Próximos pasos

Cambios para mejorar y estrategias para avanzar con el desarrollo del plan

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

¿CÓMO
REPLICAR?



@JoleRestrepo

**INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR**

PLAN DE REPLICACIÓN

	Primer semestre	Segundo semestre
Actividades Clave		
Resultados esperados		

AREANDINA
Fundación Universitaria del Área Andina

HYPERCUBUS

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

HERRAMIENTAS DIGITALES DE PROTOTIPADO Y CREACIÓN EN CASA

Mockup



POP



Contenido Digital - www.canva.com



The screenshot displays the Canva website interface. At the top, a navigation bar includes the user profile 'jolerpo', a team name 'jolerpo's team', and a notification for a new Privacy Policy. Below this is a 'Create a design' section with a search bar and a 'Use custom dimensions' button. A row of template categories is shown: Presentation, Poster, Infographic, Card, Facebook App, Twitter Post, Facebook Post, and More... The main content area features several design templates, including a picnic poster for 'PÍCNIC CUMPLEAÑOS CELESTE' and a graduation certificate for 'EDUPUNK'. A sidebar on the left offers options like 'All your designs', 'Shared with you', 'Team members', 'Your brand', 'Find templates', 'Add new folder', and 'Trash'. At the bottom right, there is a 'Need help?' button.

Canva has a new Privacy Policy. [Learn more.](#) Got it

Create a design

Search templates Use custom dimensions

Presentation Poster Infographic Card Facebook App Twitter Post Facebook Post More...

Upgrade

Learn to design Get design inspiration

Empowering the world to design

Need help ?

Páginas Web - www.sway.com



[Microsoft](#) [Office](#) [Windows](#) [Surface](#) [Xbox](#) [Deals](#) [Support](#) [More](#) ▾

[Sign in](#)

Sway

[Buy Office 365 >](#)

A background image showing a busy office environment with several people working at their desks. The image is intentionally blurred to create a sense of motion and activity.

Sway

Create visually striking newsletters,
presentations, and documentation in minutes

[Get started](#)

Páginas Web - www.wix.com



Page: Home ▾ Add ▾ Site Design ▾ Manage ▾ WIX Saved ▾ Help Site ▾ Upgrade Preview Publish

THEMES ? ×

Choose your favorite design or customize your selected design.

FUSE ✓

Customize Design ▾

CLASSIC

Lovely

Edit Designs

https://www.wix.com/mysite Connect Your Domain

Home Book Online 03-458-7880

JOLE

Discover

Is the expensive screen replacement worth it?
August 28, 2016

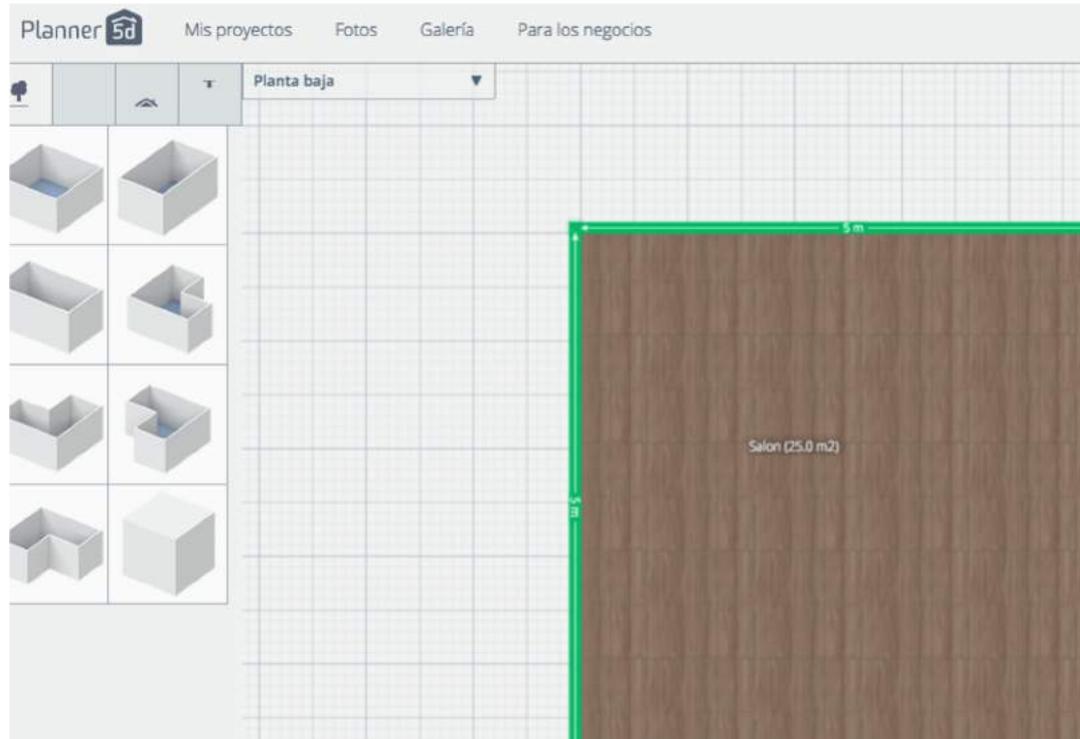
Recent Posts

- Is the expensive screen replacement worth it?**
August 28, 2016
- Cheap and reliable: check out these sturdy laptops...**
August 28, 2016
- 5 reasons to keep your laptop's phone**
August 28, 2016

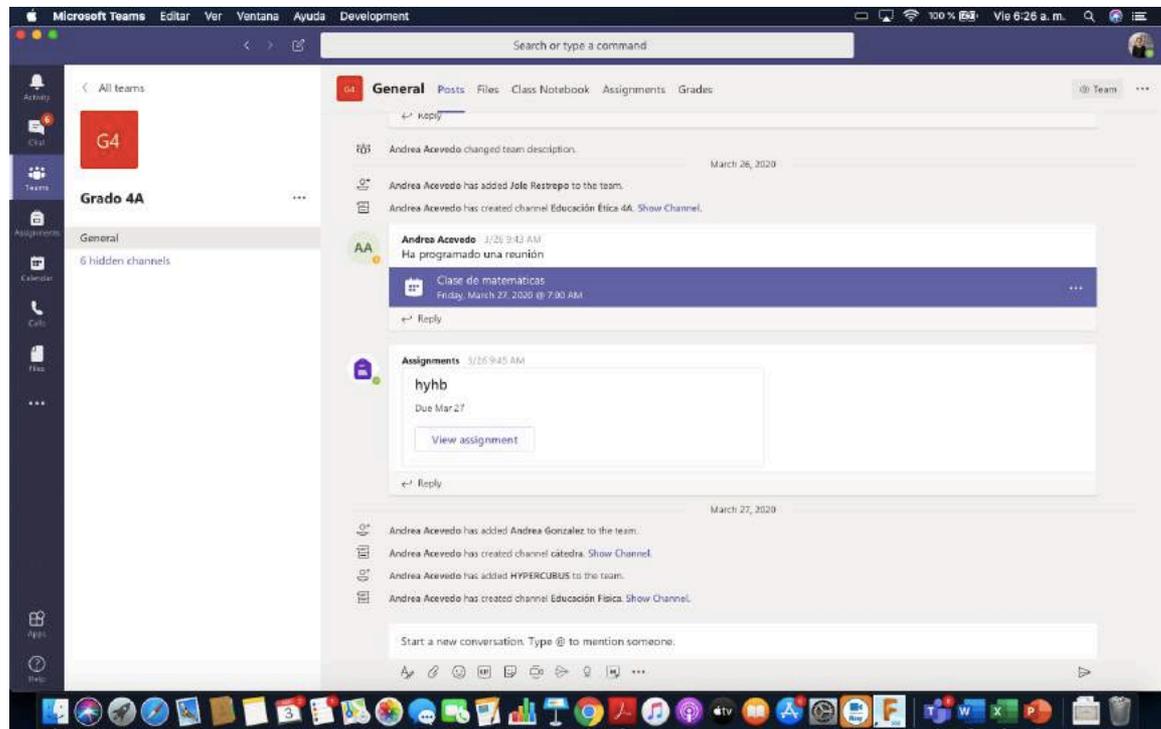
Archive

August 2016

This is your first post. Stop and a great way to connect with your audience and grow their online profile. You can also use a great way to connect with your audience and grow their online profile.



TEAMS



@JoleRestrepo

INNOVAR DESDE CASA:
CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS ACTIVAS
DESDE EL HOGAR

RECURSOS ADICIONALES

@JoleRestrepo

RECURSOS ADICIONALES

- ▶ **Transforma tu curso a flexible y digital para la continuidad académica (Tecnológico de Monterrey)** - Recursos que el Tecnológico de Monterrey utiliza para capacitar a profesores con el fin de trasladar sus cursos de presencial a en línea.
<https://innovacioneducativa.tec.mx/continuidad-academica/>
- ▶ **¿Cómo estructurar una clase a distancia? (Universidad Anahuac)** - Recursos audiovisuales y guías prácticas para llevar tu clase de lo presencial a lo digital.
<https://sites.google.com/universidad.anahuac.mx/plan-de-continuidad-academica/inicio/estructura-del-sitio>
- ▶ **Enseñar y aprender en línea (UNED y UOC)** - Recursos de orientación y formación para el profesorado sobre metodología de formación en línea, útil para el diseño y desarrollo de cursos en línea. https://www.uned.es/universidad/inicio/uned_uoc_solidaria/elearning.html
- ▶ **Enseña desde casa (UNESCO)** - Un centro online de información y herramientas para ayudar a los profesores durante la crisis del coronavirus. <https://teachfromhome.google/intl/es/>





HYPERCUBUS

INNOVAR DESDE CASA: **CÓMO IMPLEMENTAR METODOLOGÍAS** **ACTIVAS DESDE EL HOGAR**