



Escuela de Ciencias Humanas

Especialización en Innovación Pedagógica

InnovaTeach Challenge: La socioformación en el GBCMC

Presentado por:

Amado González Jubelly Stefany

Bogotá, D.C. 22 de julio de 2024



Escuela de Ciencias Humanas

Especialización en Innovación Pedagógica

InnovaTeach Challenge: La socioformación en el GBCMC

Presentado por:

Amado González Jubelly Stefany

Bajo la dirección de:

Páez Cárdenas Jenny Marisol

Bogotá, D.C. 22 de julio de 2024

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	iv
Declaración de originalidad y autonomía.....	v
Declaración de exoneración de responsabilidad.....	vi
Lista de figuras.....	vii
Lista de tablas.....	viii
Glosario.....	ix
Anexos.....	x
Resumen ejecutivo.....	xi
Palabras clave.....	xi
Abstract.....	i
Keywords.....	i
1. Introducción.....	1
2. TEACH IN LAB I.....	2
2.1 Diagnóstico del Problema.....	3
2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica.....	4
2.3 Contextualización del problema educativo.....	8
2.4 Análisis de causalidad.....	12
2.5 Diseño de la propuesta de innovación educativa.....	13
3. TEACH IN LAB II.....	19
3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.....	20
3.2 Priorización de Hipótesis.....	21
3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica.....	23
3.3.1 Diseño del experimento.....	23
3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación.....	27
3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica.....	31
3.4.1 Diseño de la Iteración.....	31
3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights.....	33
3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica.....	36
4. Conclusiones.....	36
5. Agenda futura.....	38
6. Narrativa comunicación del proyecto.....	40
Referencias bibliográficas.....	41

Dedicatoria

Quiero dedicarle este trabajo a las personas e instituciones que han sido fundamentales en este viaje académico y profesional.

A mi mamá, Flor Alba González, por enseñarme a luchar incansablemente por mis sueños y a trabajar arduamente para alcanzarlos. Tu ejemplo de perseverancia es mi mayor inspiración.

A mi papá, Jorge Bernal, por inculcarme el valor de seguir mi corazón y enfrentar al mundo si eso es lo que me hace feliz. Tu apoyo incondicional me ha dado la fuerza para ser auténtica.

A mi herma, Katty Bernal, por las tardes de desahogo y por tu ayuda en diferentes entregables. Tu compañía y comprensión han sido fundamentales en este camino.

Al Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie, por permitirme crecer como profesional y contribuir a la transformación del mundo a través de la educación. El apoyo de todos mis compañeros ha sido fundamental en mi desarrollo.

A lo profesora Fabiola Grisales, por desafiarme a explorar mis límites y motivarme a brillar. Tus enseñanzas han sido un faro que me guía hacia la excelencia.

A mi tutora en la especialización, la profesora Jenny Páez, por su realimentación constante. Gracias por mostrarme el buen camino y por tu dedicación a nuestra formación.

A la Universidad del Rosarios, por brindarnos la oportunidad de aprender sobre innovación y llevar a la educación un paso más allá. Su Compromiso con la excelencia educativa nos impulsa a ser mejores cada día.

Dedico este trabajo a mi familia, a mis amigos y a todos aquellos que creen en la educación como la mejor herramienta de cambio y progreso.

Jubelly Stefany Amado González

Declaración de originalidad y autonomía

Declaro bajo la gravedad del juramento, que he escrito el presente Proyecto por mi propia cuenta y que, por lo tanto, su contenido es original.

Declaro que he indicado clara y precisamente todas las fuentes directas e indirectas de información y que este proyecto no ha sido entregado a ninguna otra institución con fines de calificación o publicación.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a central vertical stroke, representing the name Jubelly Stefany Amado González.

Jubelly Stefany Amado González

Firmado en Bogotá, D.C. el 22 de julio de 2024

Declaración de exoneración de responsabilidad

Declaro que la responsabilidad intelectual del presente trabajo es exclusivamente de su autor. La Universidad del Rosario no se hace responsable de contenidos, opiniones o ideologías expresadas total o parcialmente en él.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a series of vertical strokes, representing the name Jubelly Stefany Amado González.

Jubelly Stefany Amado González

Firmado en Bogotá, D.C. el 22 de julio de 2024

Lista de figuras

Figura 1. Definición del problema educativo.....	12
Figura 2. Versión 1 del prototipo	25
Figura 3. Versión 2 del prototipo	32

Lista de tablas

Tabla 1. Definición del problema con la técnica 5 W's y 2 H.....	9
Tabla 2. Fases que se implementaron para el diseño de la innovación educativa.....	14
Tabla 3. Definición del prototipado a testear	15
Tabla 4. Matriz de objetivos, metas y actividades	17
Tabla 5. Matriz de recursos	19
Tabla 6. Cronograma.....	19

Glosario

- Ciudadanos del mundo: Misión de aprendizaje que integra las asignaturas de Ciencias Sociales, Filosofía, Inglés y Artes.
- Comunicadores felices / Comunicadores Afectivos: Misión de aprendizaje que integra las asignaturas de Lenguaje, Literatura y Socioemocionales.
- Enfoque socioformativo: Es una metodología pedagógica que integra conocimientos, habilidades y valores para el desarrollo integral de los estudiantes. Tiene como principios la resolución de problemas reales que mejoren la sociedad. También promueve el aprendizaje significativo, la colaboración y el compromiso ético. (Tobón, 2013)
- Fundamentación: Clases por cada una de las asignaturas, en donde se abordan los contenidos, temáticas, nociones o conceptos que se aplicarán en las misiones de aprendizaje.
- Genios solucionadores: Misión de aprendizaje que integra las asignaturas de Matemáticas, Ciencias y Tecnología.
- Líderes emprendedores: Misión de aprendizaje que refiere a las competencias propias de Emprendimiento.
- Misiones de aprendizaje: Clases que integran diferentes asignaturas, cuyo objetivo es desarrollar en los estudiantes diferentes competencias. Son enteramente experimentales y se ejecutan bajo una línea narrativa particular.
- Versátiles multifacéticos: Misión de aprendizaje que integra las asignaturas de Educación Física, Nutrición y Danzas.

Anexos

- Anexo 1. [Listas de chequeo - acompañamientos a clase](#)
- Anexo 2. [Diagnóstico de las misiones](#)
- Anexo 3. [Priorización de hipótesis](#)
- Anexo 4. [Versión 1 - Innoveduca](#)
- Anexo 5. [Verificación de hipótesis versión 1 del prototipo](#)
- Anexo 6. [Verificación de hipótesis versión 2 del prototipo](#)
- Anexo 7. [Versión 2 - InnovaTeach Challenge](#)
- Anexo 8. [Resultados iteración de la innovación pedagógica](#)

Resumen ejecutivo

InnovaTeach Challenge

El Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie (GBCMC) enfrenta una disparidad significativa entre el currículo pretendido y el currículo implementado de su nueva propuesta pedagógica basada en la socioformación, lo que afecta las dinámicas en el aula. Para abordar este problema, se utilizó la metodología de Design Thinking, que incluyó fases de empatía, definición, ideación, prototipado e iteración. En la fase de empatía, se realizaron observaciones en el aula, diarios de campo y entrevistas semiestructuradas, revelando el desconocimiento de la aplicación del enfoque socioformativo en el aula por parte de los docentes. Durante la fase de ideación, se emplearon técnicas como brainstorming y mapas mentales para generar soluciones innovadoras. La fase de prototipado se centró en el diseño de un proceso de formación, un evento colaborativo donde los docentes desarrollan y aplican misiones de aprendizaje basadas en el enfoque socioformativo. La propuesta de valor de este proyecto es proporcionar a los docentes una experiencia práctica y directa en la aplicación de metodologías innovadoras, alineadas con la misión institucional, en un formato flexible e híbrido. Aunque el prototipo aún no ha sido implementado, las mejoras incluyen una estructura de formación más manejable en tres fases y la utilización de una plataforma de formación especializada. La agenda futura contempla la ejecución del proceso de formación con los docentes que están y los que se van sumando a la transformación pedagógica del GBCMC, la evaluación y expansión del proceso de acuerdo con la realimentación de este. Con todo esto, se busca asegurar una alineación constante entre el currículo pretendido e implementado.

Palabras clave

Enfoque socioformativo, formación docente, metodologías activas, innovación pedagógica, misiones de aprendizaje.

Abstract

InnovaTeach Challenge

Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie (GBCMC) faces a significant disparity between the intended curriculum and the implemented curriculum of its new pedagogical proposal based on socioformation, affecting educational quality and classroom dynamics. To address this problem, the Design Thinking methodology was used, which included phases of empathy, definition, ideation, prototyping and testing. In the empathy phase, classroom observations, field diaries and semi-structured interviews were conducted, revealing the lack of knowledge of the application of the socio-formative approach in the classroom by teachers. During the ideation phase, techniques such as brainstorming, and mind mapping were used to generate innovative solutions. The prototyping phase focused on the design of a training process, a collaborative event where teachers develop and apply learning missions based on the socio-formative approach. The value proposition of this project is to provide teachers with hands-on, practical experience in the application of innovative methodologies, aligned with the institutional mission, in a flexible and hybrid format. Although the prototype has not yet been implemented, enhancements include a more manageable three-phase training structure and the use of a specialized training platform. The future agenda contemplates the execution of the training process with current teachers and those who are joining the pedagogical transformation of the GBCMC, the evaluation and expansion of the process according to its feedback. With all this, we seek to ensure a constant alignment between the intended and implemented curriculum.

Keywords

Socio-formative approach, teacher training, active methodologies, pedagogical innovation, learning missions.

1. Introducción

El Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie (GBCMC) ha identificado una disparidad significativa entre el currículo pretendido y el currículo implementado en el aula, en su nueva propuesta pedagógica basada en la socioformación, lo cual afecta negativamente la calidad educativa y las interacciones entre docentes y estudiantes. Este problema surge de la dificultad de aplicar de manera efectiva el enfoque socioformativo de Sergio Tobón, que busca integrar habilidades cognitivas, socioemocionales y técnicas en el proceso educativo. Ante esta situación, se planteó el desarrollo de una solución de innovación pedagógica con el objetivo de cerrar la brecha entre la teoría y la práctica pedagógica, mejorando la implementación del currículo y fortaleciendo la formación docente.

El principal objetivo de esta intervención es diseñar y testear un prototipo de formación docente que facilite la comprensión y aplicación del enfoque socioformativo, promoviendo un aprendizaje integrado y significativo en los estudiantes. Esta iniciativa es fundamental, debido a la necesidad urgente de transformar las prácticas educativas tradicionales y alinearlas con las demandas del siglo XXI, donde la integración de competencias y la evaluación formativa son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

Para abordar este problema, se adoptó la metodología de Design Thinking, que incluyó fases de empatía, definición, ideación, prototipado e iteración. Durante la fase de empatía, se realizaron observaciones en el aula, diarios de campo y entrevistas semiestructuradas, permitiendo una comprensión profunda de las dificultades y necesidades de los directivos, docentes y estudiantes. En la fase de ideación, se generaron soluciones innovadoras a través de brainstorming y mapas mentales, y en la fase de prototipado se diseñó un proceso de

formación, un ejercicio colaborativo donde los docentes desarrollan y aplican misiones de aprendizaje basadas en el enfoque socioformativo, que ejemplifica lo que deben hacer en el aula.

Los beneficios de esta solución se pueden ver en la propuesta de valor del proceso formativo, que proporciona a los docentes una experiencia práctica y directa en la aplicación de metodologías innovadoras, en un formato flexible e híbrido. Este enfoque no solo facilita la comprensión y aplicación del enfoque socioformativo, sino que también promueve la motivación y cohesión entre los docentes, impactando positivamente en la calidad de las prácticas docentes en el aula. La implementación de esta solución busca, en última instancia, asegurar una alineación constante entre el currículo pretendido e implementado, beneficiando a toda la comunidad educativa.

2. TEACH IN LAB I

El propósito de la asignatura *Teaching Innovation Laboratory I* es contribuir a generar una propuesta de innovación educativa desde una aproximación centrada en el usuario y bajo un enfoque de problema. La asignatura permite identificar un tema o problemática que pueda ser transformado por medio de un diseño de innovación educativa, estableciendo la finalidad de este y caracterizando los recursos y estrategias de acuerdo con el contexto de implementación.

Bajo esta premisa, a continuación, se incluyen los elementos que resultarán de la experiencia de aprendizaje en la asignatura y que conforman este trabajo de grado.

2.1 Diagnóstico del Problema

Antes de iniciar la descripción del diagnóstico del problema, es importante hacer una contextualización sobre la importancia y relevancia del enfoque socioformativo de Sergio Tobón en los procesos educativos del siglo XXI, no solo en un contexto latinoamericano, que siempre ha sido la propuesta del autor, sino a nivel global. Este enfoque, resalta la necesidad de integrar habilidades cognitivas, con habilidades socioemocionales y técnicas en la educación, puesto que así se promueve un aprendizaje aplicado a la vida real y más integrado.

Ahora bien, en la propuesta de innovación pedagógica desarrollada por el GBCMC durante el 2023, que integra diversas áreas del conocimiento en cinco misiones de aprendizaje, se ha buscado apropiarse de este enfoque en los procesos pedagógicos. Sin embargo, se ha evidenciado una dificultad frente a la aplicabilidad del enfoque en el aula por parte de los docentes de grado sexto y preescolar (grados en los que se aplica esta innovación como piloto), abriendo una brecha significativa entre lo planeado y lo aplicado en la práctica. Esta dificultad no solo se ha presentado en el GBCMC; diversos estudios en diferentes contextos han señalado obstáculos similares en la implementación de innovaciones educativas que tienen como objetivo un aprendizaje integrado y aplicado. Ejemplos de ello son las investigaciones de Fullan (2007) y Hargreaves (2006), en las que se discuten ampliamente las barreras que se encuentran en la implementación efectiva de estas innovaciones, tales como la resistencia al cambio, la falta de capacitación y la poca alineación con las políticas educativas vigentes.

El presente documento pretende explorar el problema identificado en el GBCMC que, siguiendo la metodología del Design Thinking, se puede evidenciar en la fase de empatía con

la aplicación de diferentes instrumentos. El objetivo no es solo comprender la problemática en este contexto específico, sino también dar soluciones basadas en un entendimiento profundo de las necesidades y experiencias de todos los actores involucrados.

Este diagnóstico se presenta como un “abrebocas”, en el que se introduce a la complejidad del problema y se observan resultados que surgen de un proceso reflexivo y centrado en el usuario. Teniendo en cuenta que la innovación es un tema pendiente en el contexto educativo, es importante que se trasciendan los límites tradicionales del aprendizaje y se dé respuesta a las demandas de la sociedad del siglo XXI.

2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica

En esta fase del diagnóstico del piloto de la innovación pedagógica en el GBCMC, que está guiada por el enfoque Socioformativo de Sergio Tobón, se seguirá una estructura detallada que posibilitará el entendimiento del proceso. Para ello, se utilizará una narrativa descriptiva en la que se comprenda cada paso y los hallazgos resultantes.

Para ello, se ejecutaron dos fases: empatía y definición. En la primera fase, el propósito se centró en comprender las experiencias y necesidades de los estudiantes de grado sexto, así como el de los docentes y los directivos que acompañan y observan las misiones de aprendizaje ejecutadas en el aula. Para ello, se emplearon tres instrumentos propios de la fase de empatía:

Acompañamiento a clases en el aula:

Sesiones realizadas: 7 sesiones en aula. 3 sesiones de observación encubierta.

Sesiones faltantes: 3 sesiones

Fechas estipuladas para la ejecución: 13 de febrero al 27 de febrero

Se realizó mediante observaciones presenciales en el aula por parte de directivos del GBCMC (jefes de área, coordinación de currículo y rectoría). Una vez realizado el acompañamiento, se completa una lista de chequeo que analiza los siguientes aspectos: el ambiente del aula, la implementación del enfoque socioformativo, la interacción profesor-estudiante, la participación de los estudiantes, el desarrollo de competencias y el uso de tecnología, cada uno de ellos dividido en tres aspectos. Para mayor especificidad podrá observar el Anexo 9.

Listas de chequeo - acompañamientos a clase

Teniendo en cuenta lo anterior, al analizar el resultado de los ítems evaluados en el proceso de observación, se ha evidenciado que los ítems menos desarrollados en el aula son los siguientes:

- Los estudiantes aplican conocimientos y habilidades de las asignaturas integradas para desarrollar las misiones de aprendizaje.
- Los estudiantes participan propositivamente y con entusiasmo en las actividades formativas.
- Los estudiantes aplican el trabajo colaborativo, demostrando habilidades de cooperación.
- Los estudiantes demuestran autonomía y responsabilidad en la gestión de sus proyectos o actividades formativas.

Diario de campo:

Estudiantes involucrados en el proceso: 10 estudiantes en total, 2 por cada curso (6A a 6E).

Los estudiantes fueron elegidos por el jefe de nivel de manera aleatoria.

Fechas de implementación: 19 al 21 de febrero

Procedimiento: Los estudiantes debían completar el diario una vez finalizado el día y teniendo en cuenta solo las misiones de aprendizaje.

Diez estudiantes de grado sexto completaron estos diarios de campo, proporcionando una perspectiva interna de sus experiencias en las misiones de aprendizaje. Estos diarios abordaron cuatro aspectos: Reflexiones del día, sentimientos y emociones experimentados en las misiones, desafíos y logros alcanzados y sugerencias y mejoras al proceso.

Ahora bien, haciendo un análisis de las respuestas dadas a los estudiantes en el diario de campo, se puede hacer un mapeo de los aspectos que más se repiten en él:

- No se evidencia realimentación por parte de los docentes; tampoco se tienen claros los criterios evaluativos del proceso. Uno de los comentarios manifiesta lo siguiente: “Se podría mejorar en que algunos de los profesores de las misiones nos digan qué errores estamos cometiendo para así poder corregir fácilmente y aprender para completar las misiones”.
- Las actividades podrían ser más interactivas y motivadoras, en muchas de las clases no quedan claras las instrucciones, aun cuando se brindan muchas explicaciones temáticas (lo que no debe suceder en las misiones, puesto que son 100% prácticas y experienciales).
- Una de las emociones más repetidas por parte de los estudiantes es la frustración. En muy pocos casos se da por la dificultad de las actividades o el reto que suponen, en su mayoría se deben al no entendimiento de lo que deben hacer.

Entrevistas semiestructuradas:

Sesiones realizadas: 5 sesiones realizadas

Fechas de implementación: 19 al 22 de febrero

Actores involucrados: 3 jefes de área, coordinación de currículo y Rectoría

Duración: 20 minutos, inicia una vez realizado el acompañamiento

Se realizaron con los directivos acompañantes de las clases y los docentes de grado sexto, con el objetivo de comprender su visión sobre la efectividad y los desafíos de la implementación de las misiones de aprendizaje y su articulación con el enfoque socioformativo.

Para llegar a las misiones de aprendizaje, los jefes de área establecieron la estructura bajo la cual se desarrollaría el ejercicio junto con la coordinación de currículo. A partir de esa estructura, los docentes planeaban y ejecutaban las clases.

Con ello, se encuentra unanimidad frente a la siguiente afirmación: hay incoherencia entre los planeado, no solo en la estructura de la misión, sino también en la planeación del docente, y la clase ejecutada. Además de ello, no hay evidencia de la aplicación de los principios del enfoque socioformativo.

Mapa de trayectoria:

Actores involucrados: Coordinación de currículo y docentes de misiones de aprendizaje

Fecha de implementación: 28 de febrero.

Duración: 2 horas

El objetivo de esta estrategia es que los docentes puedan construir un mapa de trayectoria, para identificar cómo vivieron el proceso desde la explicación de la innovación curricular, hasta la puesta en práctica de las misiones. La idea del espacio es iniciar socializando los hallazgos de la aplicación de las anteriores estrategias, para validar las conclusiones (Ver

Anexo 10. Diagnóstico de las misiones), para luego, con la construcción del mapa, identificar los errores del proceso de formación docente.

Para finalizar la fase de diagnóstico, se realizó el análisis de la información recolectada, que revela una discrepancia entre la planeación y la ejecución de las clases que deben cumplir con los principios del enfoque socioformativo. Así, se puede afirmar lo siguiente:

- Los acompañamientos a clase y las entrevistas con directivos evidenciaron que, aun cuando los docentes estaban familiarizados con el enfoque, la implementación en la práctica es limitada. Las actividades aplicadas en el aula tienden a ser tradicionales y no promueven la integración de las competencias como se esperaba.
- Los diarios de campo evidencian que los estudiantes no experimentan clases muy diferentes a las regulares, más allá del desarrollo de proyectos a largo plazo en el semestre; a esto se suma la falta de acceso a una variedad de recursos, explicaciones y criterios más claros de evaluación.

El diagnóstico revela un desafío significativo en la transición hacia prácticas pedagógicas innovadoras basadas en el enfoque socioformativo. Este análisis y los resultados obtenidos sientan las bases para la siguiente fase del Design Thinking, que permita encontrar soluciones específicas a los desafíos identificados.

2.3 Contextualización del problema educativo

Una vez aplicadas las estrategias propias de la fase de empatía, e identificados los desafíos que surgen en el piloto de innovación pedagógica basada en el enfoque socioformativo del GBCMC, en la Tabla 1 se sintetizarán los hallazgos de este análisis, organizados con la tabla 5W's y 2 H. Esta proporcionará una visión más clara del problema

a abordar, dando cuenta del estado actual del proceso, y orientación frente a la formulación de estrategias efectivas para su solución.

Tabla 1. Definición del problema con la técnica 5 W's y 2 H

5W's	Pregunta guía	Elementos a considerar
Who	¿Quién participa en el problema?	Estudiantes, docentes que imparten las misiones de aprendizaje, jefes de área de todas las asignaturas, coordinación académica, coordinación de currículo, vicerrectoría académica y Rectoría.
What	¿Qué es el problema?	<p>Para iniciar la definición del problema y contextualizar lo que este aborda, es importante entender que el currículo propuesto, hace referencia al plan educativo diseñado y estructurado, que permite ofrecer una guía sobre los resultados de aprendizaje determinado, los contenidos, los métodos de enseñanza, la didáctica propuesta y el método de evaluación; en el contexto del GBCMC, se determinan los mapas de competencias (resultados de aprendizaje), el Excel con las experiencias de aprendizaje (estructura detallada de lo que se desarrollará en el año) y las planeaciones detalladas (Descripción minuto a minuto de la que sucederá en la clase). Por otro lado, el currículo implementado es lo que sucede en la realidad, es decir, es la aplicación de ese currículo propuesto, donde se evidencian las metodologías efectivas utilizadas por los docentes en el aula de clases con los estudiantes.</p> <p>Con lo anterior, el problema identificado en la implementación de la innovación pedagógica basada en el enfoque socioformativo del GBCMC, se encuentra en la disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado, lo cual afecta las dinámicas y la calidad de las interacciones entre estudiantes y docentes. Esto se evidencia en la poca aplicación de los principios del enfoque en las misiones de aprendizaje, lo que da como resultado experiencias que no difieren sustancialmente de las prácticas pedagógicas tradicionales. Aunque, en teoría, los docentes están familiarizados con el enfoque, la implementación tiene diversos obstáculos, puesto que no fomenta la integración de competencias y la evaluación formativa y constante.</p> <p>Esto se refleja en la percepción de los estudiantes, quienes aún no logran notar una diferencia significativa en las dinámicas pedagógicas, manifestando frustración y confusión ante las expectativas de las misiones de aprendizaje y la evaluación de sus resultados. La falta de realimentación constante y criterios evaluativos claros por parte de los docentes agrava esta situación, lo que limita la capacidad de los estudiantes para entender y mejorar su desempeño en el marco de estas actividades formativas.</p> <p>Por lo anterior, el desafío puntual se centra en cerrar la brecha entre la teoría y la práctica, en donde se evidencien claramente los principios del enfoque socioformativo y se cambien las dinámicas y el rol del docente en el aula.</p>
When	¿Cuándo ocurre el problema?	<p>Para determinar cuándo ocurre el problema en el contexto ya determinado, es fundamental analizar los hallazgos ya mencionados y ubicarlos dentro de los procesos educativos mencionados (enseñanza, aprendizaje, evaluación, relaciones, etc.). Con ello, se podría afirmar que los problemas identificados se encuentran principalmente en tres áreas: enseñanza, aprendizaje y evaluación.</p> <p>Enseñanza</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Estrategia pedagógica (Micro currículo)</u>: Los problemas se observan antes de iniciar y durante la ejecución de las clases, específicamente en la planeación y ejecución de las misiones de aprendizaje. Hay una diferencia

		<p>significativa entre lo planeado y lo ejecutado. Asimismo, La falta de integración efectiva del enfoque socioformativo en la práctica, con actividades que tienden a ser tradicionales y no promueven la integración de competencias, también sugiere un problema en la ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meso currículo: Los problemas también se podrían manifestar en la transferencia (capacitación) realizada sobre la innovación curricular, y por tanto, en la definición de los micro currículos, donde se evidencia incoherencia entre la planeación y la ejecución de las clases, así como la falta de evidencia de la aplicación de los principios del enfoque socioformativo. <p>Aprendizaje: Los estudiantes no experimentan clases muy diferentes a las regulares, lo que sugiere un problema en la fase de ejecución de las actividades de aprendizaje. La frustración de los estudiantes y la falta de motivación indican problemas durante el desarrollo de las misiones de aprendizaje.</p> <p>Evaluación Se identifican problemas en el proceso de evaluación, donde no se evidencia realimentación por parte de los docentes ni se tienen claros los criterios evaluativos. Esto sugiere un problema en el momento de evaluar el tema, que también se debe dar durante la ejecución de la clase. .</p>
Where	¿Dónde ocurre el problema?	Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie, Colegio privado ubicado en Mosquera. La problemática se da en el piloto implementado, específicamente con las misiones de aprendizaje aplicadas con grado sexto.
Why	¿Por qué ocurre el problema? (Causas)	<p>Para desglosar las causas del problema identificado en el contexto mencionado, se realizará una estructura de análisis en cascada que profundiza cada una de las respuestas, identificando las causas subyacentes en cada nivel.</p> <p>Respuesta 1: Disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado en el aula. <u>¿Por qué ocurre el problema? (Respuesta 1)</u> La disparidad se debe a una falta de alineación y entendimiento claro, entre los principios del enfoque socioformativo y la aplicación de estos en el aula por parte de los docentes.</p> <p>Respuesta 2: Falta de alineación y entendimiento claro del enfoque Socioformativo <u>¿Por qué ocurre el problema de la respuesta 1? (Respuesta 2)</u> Existe dificultad en la transmisión de conocimientos (capacitación) y el desarrollo profesional continuo de los docentes, relacionado con la implementación del enfoque socioformativo, lo que lleva a interpretaciones y aplicaciones inconsistentes.</p> <p>Respuesta 3: Dificultad en la capacitación y desarrollo profesional de los docentes <u>¿Por qué ocurre el problema de la respuesta 2? (Respuesta 3)</u> Los programas de formación docente pueden no ser los apropiados o no profundizar suficientemente en la puesta en práctica del enfoque socioformativo, limitando la preparación de los docentes para aplicar estos métodos innovadores.</p> <p>Respuesta 4: Programas de formación docente no actualizados o insuficientes <u>¿Por qué ocurre el problema de la respuesta 3? (Respuesta 4)</u> El GBCMC puede enfrentar limitaciones de tiempo, para hacer la capacitación oportuna de los docentes, teniendo en cuenta que muchos aspectos no estaban definidos antes de que los docentes iniciaran la planeación, esto pudo limitar la visión del panorama pedagógico.</p> <p>Respuesta 5: Limitaciones de tiempo en el GBCMC <u>¿Por qué ocurre el problema de la respuesta 4? (Respuesta 5)</u></p>

		<p>La implementación del piloto para el año 2024, tal vez fue muy precipitado, teniendo en cuenta la dimensión del cambio al que se enfrentaba el currículo y, sobre todo, el rol del docente en el aula.</p> <p>La cadena de causas identificadas muestra una relación directa entre el tiempo de planeación y la efectividad en la implementación de enfoques pedagógicos innovadores en el aula. La falta de una proyección adecuada del proceso resulta en una deficiencia en la capacitación y desarrollo profesional de los docentes, lo que incurre en la poca alineación y entendimiento del enfoque socioformativo, para ser aplicado en las clases.</p>
How	¿Cómo ocurre el problema?	<p>En el Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie, desde marzo del año 2023 se está trabajando en una transformación educativa, pedagógica, didáctica y evaluativa, con el fin de formar en sus estudiantes competencias que les permitan enfrentarse al mundo del siglo XXI y la revolución 4.0. Para ello, se inicia el proceso con la construcción de mapas de las siguientes competencias: Siglo XXI, Básicas (Matemáticas, Lenguajes, Sociales, Ciencias, Inglés, Artes y Educación Física), tecnológicas y STEM, Socioemocionales, investigativas y de emprendimiento. En dichos mapas de competencias se definieron los resultados de aprendizaje esperados para cada nivel escolar.</p> <p>A partir de ello se definen cinco misiones de aprendizaje que integran diferentes asignaturas: Genios solucionadores, Ciudadanos del mundo, Comunicadores Afectivos, Versátiles multifacéticos y Líderes emprendedores. En cada una de esas misiones se construyen experiencias de aprendizaje (compuestas por actividades formativas que siguen una línea narrativa y responden a un reto anual) que apuntan directamente al desarrollo y alcance de los resultados de aprendizaje establecidos en el mapa de competencias y que además apuntan a la integración de las asignaturas mencionadas.</p> <p>A finales del 2023 se inicia con la planeación de las clases, para su aplicación en el 2024 con los cursos de preescolar y grado sexto. Sin embargo, el proceso de evaluación solo se explica hasta la inducción docente en el 2024, y durante el 2023 solo se realizan 2 capacitaciones para que los docentes entiendan el enfoque socioformativo y lo que se quiere lograr con la nueva implementación. Finalizar el proceso de planeación fue sumamente complejo, puesto que no había claridad por parte de la Directora de Currículo, quien era responsable del proceso en el 2023. Ella renuncia en noviembre de 2023, antes de iniciar el proceso de planeación por parte de los docentes, y con ello se debe ajustar lo más rápido posible, para poder implementar en el 2024.</p>
How Much	¿Cuántas personas están involucradas?	140 estudiantes, 11 docentes de misiones de aprendizaje, 10 jefes de área, 1 coordinador académico de bachillerato, 1 coordinador de currículo, 1 vicerrector académico, 1 rector.

Ahora bien, al definir el árbol de problemas, se observa la disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado en el aula. Dicha disparidad se da debido a la falta de alineación y entendimiento de los principios del enfoque socioformativo de Tobón, dado la formación docente insuficiente y las limitaciones de la planeación. Las causas generan diversos efectos negativos, tales como experiencias de aprendizaje tradicionales, frustración

en los docentes y los estudiantes, y desmotivación. Estos elementos evidencian la necesidad de una integración efectiva y coherente del currículo para mejorar la calidad educativa.

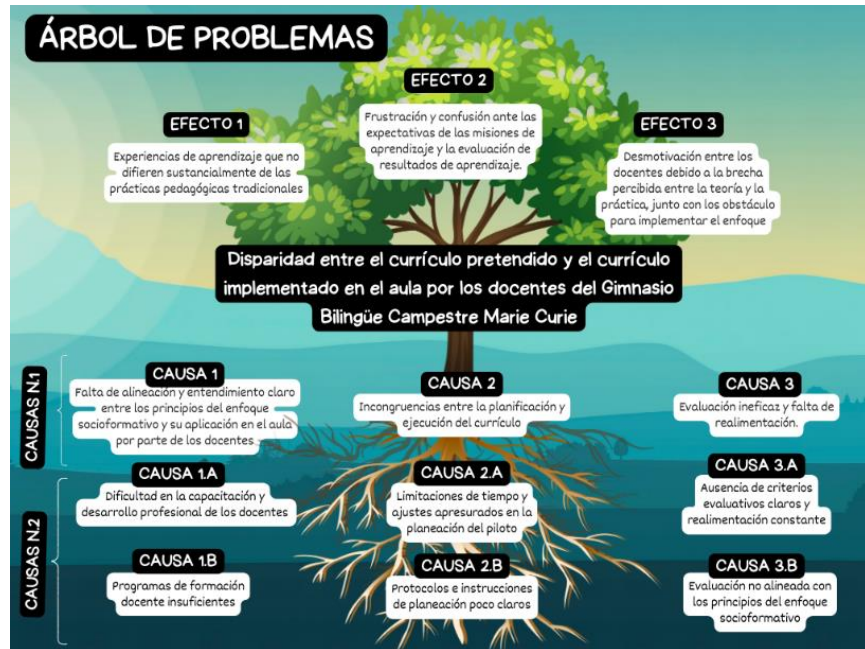


Figura 1. Definición del problema educativo

2.4 Análisis de causalidad

Una vez aplicada la fase de empatía en la implementación del currículo bajo el enfoque socioformativo del GBCMC, se ha identificado una disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado; esto ha generado múltiples efectos adversos. En el centro de esta problemática se evidencia una falta de alineación y poco entendimiento de los principios de la socioformación por parte de los docentes, lo que da como resultado misiones de aprendizaje que no se diferencian sustancialmente de las prácticas tradicionales. Este desajuste lleva irremediablemente la frustración y confusión frente a las expectativas de las misiones y la evaluación del alcance de los resultados de aprendizaje, lo que afecta la efectividad de las clases ejecutadas.

Ahora bien, profundizando en las causas de este árbol de problemas, se puede evidenciar una debilidad en la capacitación y el desarrollo profesional de los docentes, debido a la insuficiencia de programas actualizados y constantes. Esto se materializa en las dificultades que se han presentado en la implementación del nuevo currículo, más específicamente en la disparidad entre lo planeado y lo ejecutado en el aula.

Sumado a lo anterior, la desmotivación entre los docentes se da como una consecuencia a todas estas dificultades (más aún si le sumamos los bajos resultados obtenidos en los procesos de evaluación a sus clases). Esta situación se escala, al sumársele la ineficiencia de la evaluación y la falta de retroalimentación, donde los estudiantes reportan la poca claridad en los criterios evaluados y la falta de retroalimentación constante. Bajo ello, se perpetúa la confusión y la desorientación, afectando negativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

Reconocer y abordar estas causas es fundamental para encontrar la coherencia entre la teoría y la práctica, en donde se aplique el enfoque socioformativo y se enriquezca la experiencia educativa de estudiantes y docentes.

2.5 Diseño de la propuesta de innovación educativa

Después de llevar a cabo un diagnóstico exhaustivo e identificar y analizar problemas durante las fases de empatía y definición, iniciamos la tercera etapa del proceso de Design Thinking: el diseño de propuestas para la innovación educativa. En este punto, se fomenta la creatividad para transformar las percepciones adquiridas y la comprensión profunda de las necesidades, frustraciones y expectativas de estudiantes, profesores y directivos en soluciones concretas y acciones innovadoras. Con el objetivo de reducir la brecha entre el

currículo concebido y el implementado, y mejorar la dinámica pedagógica en el Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie, nos enfocaremos en diseñar estrategias que reflejen los principios del enfoque socioformativo. Esto busca fomentar una experiencia de aprendizaje significativa, integral y adaptada a los desafíos del siglo XXI.

Tabla 2. Fases que se implementaron para el diseño de la innovación educativa

Problema educativo: Disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado en el aula por los docentes del Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie.			
Fases	Técnicas seleccionadas	Descripción y evidencias	Resultado
Ideación	Brainstorming	Se realizó en el aula Maker del GBCMC, con ayuda de papel periódico, notas adhesivas y marcadores, incentivando la participación libre y abierta para la promoción de ideas innovadoras. Allí se generaron diferentes ideas enfocadas en la formación y capacitación docente. Participaron 21 docentes de fundamentación y misiones de aprendizaje, además de la coordinación de currículo y la investigadora académica del Gimnasio. Para una próxima ocasión se podría incrementar el tiempo de duración, para incentivar una exploración más profunda. Para el análisis de la información se agruparon las ideas por temas y se realizó la votación para identificar las más viables y llamativas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hackatons educativos para docentes 2. Talleres de diseño curricular colaborativo 3. Plataforma de intercambio de recursos docentes 4. Boot Camp de la innovación en el GBCMC 5. Modelación de clases con resultados de aprendizaje enfocados en entender el enfoque socioformativo
	Mapas mentales	Se realizó en grupos pequeños en el marco del Consejo Académico (asistencia de 10 jefes de área, 3 coordinadoras académicas, 1 coordinador de investigación, 1 director de bilingüismo y 1 coordinador de currículo), en donde se desarrollaron mapas mentales con papel periódico y marcadores, presentando soluciones estructuradas que abordaron las causas del problema desde diferentes ángulos. Para una próxima ocasión se pueden proporcionar ejemplos específicos de mapas de mentales para inspirar a los participantes. Para el análisis de la información, se expusieron los mapas, para incentivar la retroalimentación y desembocó en el refinamiento y selección de las mejores ideas.	
	SCAMPER	En la sala de juntas principal del GBCMC, se trabajó individualmente, para después trabajar en conjunto, aplicando las técnicas de	

		SCAMPER a la metodología de capacitación docente. Así, se identificaron métodos existentes que se podrían mejorar para la formación. Para este ejercicio, se contó con la participación de la fundadora, la vicerrectora académica, la coordinadora de currículo y la asesora pedagógica. Para analizar la información, se socializaron las ideas en plenaria, para después ser discutidas y evaluadas por las participantes, seleccionando aquellas que presentaban un enfoque innovador y prometedor.	
Prototipado	Hackatons educativos para docentes	Para este ejercicio, se organizó un taller de prototipado en el marco del Consejo Académico, donde los participantes fueron divididos en equipos, para el diseño del concepto de los Hackatons educativos. Para ello, se utilizó papel periódico, marcadores, notas adhesivas, imágenes, entre otros, para graficar de la mejor manera el ejercicio. Cada equipo desarrolló un modelo básico de cómo se organizará la aplicación, cómo se llevará a cabo, qué temas incluirá cuáles son las dinámicas de grupo y cuáles serán los mecanismos de evaluación y premiación.	Los Hackatons Educativos son competencias de innovación pedagógica, donde se buscan soluciones creativas a desafíos educativos específicos. Los prototipos desarrollados se presentan a un jurado para su evaluación y premiación. El objetivo es que este sea el cierre de una etapa exhaustiva de formación.

Tabla 3. Definición del prototipado a testear

Nombre con el cual será conocido el prototipo: Hackathon educativo: enfrentando desafíos educativos del siglo XXI.	
Necesidad u oportunidad abordada: Disparidad entre el currículo pretendido y el currículo implementado en el aula por los docentes del Gimnasio Bilingüe Campestre Marie Curie.	Causas principales: <ol style="list-style-type: none"> 1. Falta de alineación y entendimiento claro entre los principios del enfoque socioformativo y su aplicación en el aula por parte de los docentes. 2. Incongruencias en la planificación y ejecución del currículo. 3. Evaluación ineficaz y falta de realimentación.
Beneficiarios directos: 21 docentes de misiones de aprendizaje.	Beneficiarios indirectos: 454 estudiantes, directivos docentes (coordinador de currículo, coordinadores académicos, vicerrector académico y Rectoría). Toda la comunidad educativa, lo que incluye futuros estudiantes y docentes que se beneficiarán de las mejoras en la calidad educativa, además de otros colegios que adopten este modelo de capacitación docente innovador.
Características de la innovación: El hackathon educativo es un evento donde los docentes trabajan en equipos interdisciplinarios para diseñar y aplicar misiones de aprendizaje que implementen	Relación entre la necesidad (enseñanza – aprendizaje) y la solución diseñada: La solución aborda de manera directa la necesidad de alinear la teoría y la práctica pedagógica, fomentando un

<p>efectivamente el enfoque socioformativo. Este evento fomenta la creatividad, la colaboración y la resolución rápida de problemas, alineándose con las necesidades pedagógicas del GBCMC. Esto ayudarán a que los docentes prueben nuevas estrategias del enfoque socioformativo que se pueden integrar al nuevo currículo de manera práctica. Por ello, antes de llegar al hackathon se deben brindar todas las herramientas al docente a través de un programa de formación híbrido (virtual y presencial), que abordará la cultura institucional y estrategias pedagógicas a la vanguardia. El hackathon abordará el problema de la brecha entre currículo pretendido e implementado, puesto que los docentes experimentarán por sí mismos cómo se debe hacer una clase en el nuevo currículo y cómo a través de retos, podemos lograr aprendizajes con los estudiantes, al igual que lo lograron ellos. El hackathon, que es la prueba final, constara de una primera fase de ideación, en donde se les presentará un desafío para que ellos planteen ideas de experiencias de aprendizaje; una segunda fase de desarrollo de prototipos que den respuesta a ese desafío; Una tercera fase de aplicación con los estudiantes; una cuarta fase evaluación (realizada por los mismos estudiantes) de prototipos aplicados que permita identificar las soluciones más prometedoras, para la premiación y aplicación con el resto de los docentes (socialización de experiencia exitosa). Es importante tener en cuenta el desafío está ligado a las misiones de aprendizaje.</p>	<p>entorno de aprendizaje activo y colaborativo entre los profesores. Al involucrarse en los hackathones, el docente experimenta directamente la aplicación de estrategias innovadoras, lo que mejora su comprensión y aplicación del enfoque socioformativo, beneficiando de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje y el alcance de competencias por parte de los estudiantes.</p>
<p>Resultados esperados (sociales y pedagógicos): <u>Sociales:</u> Mayor cohesión, colaboración e implicación del contexto y la comunidad en los procesos educativos de los estudiantes. El que las clases se desarrollen de la manera esperada, permitirá que los estudiantes impacten de alguna manera las necesidades de la comunidad. <u>Pedagógicos:</u> Mejora en la aplicación de las clases y en la calidad de las prácticas pedagógicas, logrando una alineación efectiva entre el currículo pretendido y el currículo implementado A su vez, esto se verá reflejado en el desarrollo profesional de los docentes.</p>	<p>Enfoque pedagógico (concepciones enseñanza - aprendizaje) El prototipo se fundamenta en el enfoque socioformativo, el cual fomenta el desarrollo de competencias, la evaluación formativa y el aprendizaje basado en proyectos. Esta metodología está alineada con el Proyecto Educativo Institucional, cuyo objetivo es preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI a través de una educación integral y el desarrollo de habilidades para la vida. La importancia de este enfoque en la formación docente y la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras es respaldada por autores como Tobón (2010). Es importante aclarar que el enfoque del GBCMC, propio y nuevo, está en construcción, lo que puede modificar el fundamento que soporta este proceso.</p> <p>Aspectos éticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conseguir permisos institucionales para llevar a cabo los hackathones dentro del colegio. • Obtener el consentimiento informado de todos los participantes docentes. • Mantener diálogos con colegas y la dirección para garantizar la viabilidad y relevancia del proyecto. • Obtener la aprobación para la implementación a mayor escala e incluir datos sensibles en futuras investigaciones sobre el impacto del proyecto.

Diseño del proyecto

Al adentrarnos en la fase de diseño de este proyecto, se busca busca transformar la educación con soluciones innovadoras a través del Design Thinking. El prototipo "Hackathon

curricular" busca fortalecer las competencias de los docentes frente al enfoque socioformativo, lo que enriquecerá la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y cerrará la brecha entre el currículo pretendido y su aplicación en el aula mediante la participación y la colaboración entre docentes.

Tabla 4. Matriz de objetivos, metas y actividades

Nombre con el cual será conocido el proyecto: Hackathon educativo: enfrentando desafíos educativos del siglo XXI.				
Objetivo general: Promover la innovación en la enseñanza y el crecimiento profesional de los docentes mediante hackathones educativos, fortaleciendo la conexión entre el currículo pretendido y el currículo implementado, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los alumnos.				
Actividades	Objetivos específicos	Metas	Tareas	Instrumentos de evaluación
Caja de herramientas previa al Hackathon	Formar a los docentes en el enfoque, modelo, lineamientos, metodologías y herramientas para la innovación.	Brindar a los docentes todo el sustento teórico y conceptual para su uso en el hackathon.	Tarea 1. Diseñar un programa de formación con metodologías innovadoras y experiencias como el ABP.	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Check list para evaluar los aspectos del programa</i> 2. <i>Prototipado de implementación y check list para evaluar funcionalidad</i> 3. <i>Lista de asistencia y evaluación de las sesiones</i>
			Tarea 2. Determinar la plataforma que permita hacer un ejercicio híbrido de la formación	
			Tarea 3. Ejecutar las sesiones de formación 4 meses previa el Hackathon.	
Planificación y diseño del Hackathon	Preparar el escenario para lograr la efectividad del Hackathon.	Realizar un Hackathon para finalizar y evaluar el proceso de formación.	Tarea 1. Identificar los derroteros principales de las misiones de aprendizaje para abordar el Hackathon	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Matriz DOFA</i> 2. <i>Check list del plan logístico</i> 3. <i>Registros de difusión</i> 4. <i>Rúbrica para evaluar los criterios de evaluación y validación con el departamento de evaluación del GBCMC</i>
			Tarea 2. Organizar los recursos y determinar la logística para el evento.	

			<p>Tarea 3. Realizar una campaña de expectativa con la comunidad docente que hace parte de la innovación.</p> <p>Tarea 4. Definir la rúbrica de evaluación de los proyectos creados por los docentes.</p>	
Ejecución del Hackathon	Implementar una actividad de aprendizaje colaborativa, abierta, innovadora y creativa.	Apropiación del enfoque, modelo y lineamientos pedagógicos por parte de los docentes.	<p>Tarea 1. Realizar el hackathon, facilitando la dinámica de trabajo en equipo y la innovación.</p> <p>Tarea 2. Evaluar las propuestas desarrolladas y seleccionar los ganadores. Incluir a los mismos estudiantes en este proceso.</p> <p>Tarea 3. Publicar los resultados obtenidos por cada equipo y premiar a los ganadores.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Registros audiovisuales y actas de participación.</i> 2. <i>Rúbricas de evaluación bajo el enfoque</i> 3. <i>Publicación y certificados de reconocimiento</i>
Seguimiento y evaluación	Medir el impacto del Hackathon en las prácticas pedagógicas de los docentes.	Mejoramiento en los resultados de acompañamiento a clase de las misiones de aprendizaje.	<p>Tarea 1. Acompañamiento a clases semanales de los docentes de las misiones</p> <p>Tarea 2. Aplicar la fase de empatía después de implementadas las nuevas dinámicas.</p> <p>Tarea 3. Ajustar el proceso de formación y el Hackathon, de acuerdo con la realimentación recibida.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rúbricas de evaluación</i> 2. <i>Entrevistas semi estructuradas</i> 3. <i>Plan operativo para el año 2025</i>

Tabla 5. Matriz de recursos

Actividad	Responsable	Recursos	Cantidad	Costo unitario	Total
Formación docente para la innovación	Coordinador de currículo	Materiales didácticos	21 paquetes	\$100.000	\$2.100.000
		Expertos	10 horas	\$120.000 x hora	\$1.200.000
Planificación y diseño del Hackathon	Consejo Académico	Materiales para prototipado	10 paquete	\$10.000	\$100.000
Ejecución del Hackathon	Consejo académico	Materiales para cada equipo	10 paquetes	\$50.000	\$500.000
		Materiales para organización de evento	1 paquete	\$400.000	\$400.000
		Refrigerios	30	\$12.000	\$360.000
		Premios	3	\$500.000	\$1.500.000

Tabla 6. Cronograma

Actividades	Tareas	Cronograma (meses o semanas)						
		Julio 2024	Agosto 2024	Septiembre 2024	Octubre 2024	Noviembre 2024	Febrero 2025	Marzo 2025
Formación docente para la innovación	Tarea 1	X						
	Tarea 2	X						
	Tarea 3		X	X	X			
Planificación y diseño del Hackathon	Tarea 1		X					
	Tarea 2		X					
	Tarea 3				X			
	Tarea 4		X					
Ejecución del Hackathon	Tarea 1					X		
	Tarea 2					X		
	Tarea 3					X		
Seguimiento y evaluación	Tarea 1						X	X
	Tarea 2						X	X
	Tarea 3							X

3. TEACH IN LAB II

La asignatura *Teaching Innovation Laboratory II* parte de la solución de innovación pedagógica diseñada en el *Teaching Innovation Laboratory I* y se orienta a implementar e iterar el prototipo de esta innovación. En el proceso, se enfatizará en la gestión de aprendizajes que permitan clarificar cuál es la propuesta de valor de la innovación a partir de la validación de hipótesis dentro del contexto donde se inserta.

En esta segunda fase, gracias a la verificación de hipótesis y la realimentación recibida por parte de los directivos y docentes, se modifica en gran medida el prototipo pensado en la primera parte del proceso. A continuación, podrán observar a detalle el cambio.

3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.

La innovación pedagógica propuesta se ubica en varias dimensiones y tipos que reflejan un enfoque integral y progresivo. Se trata de una innovación incremental a nivel del sistema, que abarca la configuración, la oferta y la experiencia de formación. En términos de configuración, se enfoca en mejorar los métodos y procesos educativos para generar un mayor valor a los actores de la comunidad, incluyendo la implementación de misiones de aprendizaje, con características interdisciplinarias y el uso de un enfoque socioformativo para el desarrollo integral de las competencias de los estudiantes. En cuanto a la oferta, se incluyen productos y servicios complementarios, tales como una plataforma de intercambio de recursos y programas de formación continua para los docentes. La dimensión de experiencia se enfoca en mejorar la oferta educativa y fomentar interacciones distintivas entre docentes y estudiantes, facilitando la colaboración y el acceso a recursos educativos.

Esta propuesta enfrenta varios retos, tales como la falta de apropiación de la visión del nuevo currículo por parte de los docentes, limitaciones de tiempo para su formación, resistencia al cambio y la organización logística de eventos formativos. Sin embargo, cuenta con importantes facilidades, como el apoyo institucional de directivos y coordinadores, la disposición de los docentes para participar en la formación y recursos suficientes para organizar el proceso.

En términos de referentes de otras soluciones, se destacan el Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos implementado en el *High Tech High* en San Diego, el enfoque STEAM adoptado en Finlandia y los programas de capacitación docente continua como *Teach For America* en EE.UU. La presente propuesta se diferencia al enfatizar una formación continua más robusta para los docentes, un apoyo institucional sólido, el uso de tecnologías para la colaboración educativa y la apropiación del enfoque socioformativo en un ambiente escolar, puesto que está creado para entornos universitarios. Estos elementos diferenciadores fortalecen la innovación pedagógica, destacando su compromiso con la mejora continua y la adaptabilidad a nuevas metodologías educativas.

3.2 Priorización de Hipótesis

Al diseñar una solución innovadora, es importante establecer y priorizar diversas hipótesis que permitan asegurar que la implementación sea efectiva y que responda a las necesidades y capacidades de los actores involucrados. En este apartado, se describen las hipótesis que se consideran en el proceso de validación con los docentes y directivos del GBCMC. Estas hipótesis permitieron el diseño y evaluación de la propuesta formativa, a través de la identificación de supuestos claves a validar y la priorización de estos para garantizar el éxito.

Hipótesis de deseabilidad:

Estas hipótesis se centraron en la percepción y las necesidades de los docentes. La primera hipótesis (H1) planteó que un modelo de formación dividido en 7 fases específicas resolvería las dudas frente a la propuesta curricular con enfoque socioformativo. La segunda hipótesis (H2) sugirió que una caja de herramientas mediada por sesiones presenciales y virtuales sería efectiva. La tercera hipótesis (H3) indicó que conectar la formación con la misión del

GBCMC mejoraría la comprensión del nuevo enfoque curricular. Por último, la cuarta hipótesis (H4) asumió que la organización de módulos en la plataforma Teams sería clara y accesible para los docentes.

Hipótesis de factibilidad:

Estas hipótesis se centraron en recursos y metodologías. La primera hipótesis (H1) sugirió que el 80% de los docentes percibiría positivamente el formato mixto de formación. La segunda hipótesis (H2) planteó que todos los docentes desean metodologías activas en su formación. La tercera hipótesis (H3) asumió que ejemplificar las metodologías en la formación sería deseable para los docentes. Finalmente, la cuarta hipótesis (H4) indicó que los docentes percibirían la propuesta formativa como adecuada y suficiente.

Hipótesis de viabilidad:

Estas hipótesis se enfocaron en los recursos necesarios y la duración del proceso formativo. La primera hipótesis (H1) asumió que el asesor pedagógico de la institución podría dedicar tiempo suficiente para la planificación y ejecución. La segunda hipótesis (H2) consideró que el GBCMC podría destinar un presupuesto adecuado para contratar expertos. La tercera hipótesis (H3) planteó que el proceso formativo se desarrollaría en un período de cuatro meses con sesiones semanales. La cuarta hipótesis (H4) asumió que la implementación de la formación en Teams sería técnicamente viable.

Ahora bien, para optimizar el proceso de comprobación, se priorizaron las hipótesis mediante un análisis de su importancia y acorde con la evidencia recogida. En el caso de las hipótesis de deseabilidad, se priorizaron las siguientes: H1, H2 y H3, basándose en la necesidad de resolver dudas curriculares y conectar a los docentes con la misión del GBCMC. Para las

hipótesis de factibilidad, las priorizadas fueron H1 y H5, enfocándose en la percepción positiva del formato mixto y el uso de la plataforma Teams. En cuanto a las hipótesis de viabilidad, se priorizaron H3 y H4, considerando la viabilidad horaria y la facilidad técnica de la plataforma virtual.

Para las hipótesis no priorizadas, se recopilieron evidencias mediante encuestas y entrevistas a los docentes, así como el análisis de los resultados de las sesiones de empatía. Estas evidencias mostraron que las hipótesis no priorizadas tenían un impacto menor o enfrentaban menores desafíos logísticos y técnicos. Por ejemplo, la hipótesis de fiabilidad en que todos los docentes deseaban ver ejemplificado en el proceso de formación lo que haría en el aula (H3) no fue priorizada debido a que este fue el comentario que más se mencionó en las primeras fases del ejercicio por parte de los docentes.

Para observar gráficamente lo anteriormente mencionado, ver Anexo 11. Priorización de hipótesis.

3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica

3.3.1 Diseño del experimento

En el proceso de innovación pedagógica, se validaron diversas hipótesis a través de un experimento riguroso y sistemático, compuesto por dos fases, una con la estructura del proceso de formación, otra con una interacción parcial de la plataforma. Como se mencionó anteriormente, estas hipótesis abarcaban aspectos de deseabilidad, factibilidad y viabilidad del proceso de formación para los docentes. Para la experimentación, solo se tomaron las hipótesis priorizadas que se mencionaron en el apartado anterior.

Segmento de usuarios y stakeholders:

El experimento se implementó únicamente con el equipo directivo, quienes tienen una mayor visión del proceso frente a los cambios que se tendrán en cuenta para el 2025. Este equipo está compuesto por: La fundadora, quien es la responsable y principal interesada en desarrollar la misión y la visión del colegio. El Rector, encargado de la gestión administrativa y académica. La directora académica. Responsable de la implementación y supervisión del currículo. La asesora pedagógica, encargada de apoyar y orientar el desarrollo pedagógico. Estos stakeholders son fundamentales para la toma de decisiones sobre los procesos académicos y el piloto de innovación curricular del GBCMC basado en la socioformación.

Fases metodológicas:

El proceso metodológico que permitió validar las hipótesis, se desarrolló en diferentes fases:

- 1. Diseño del experimento:** Se elaboró una presentación con un esquema detallado del proceso de formación para los docentes, que incluía la división de este en 7 fases, con su respectiva modalidad (es decir, si se desarrollaba de manera virtual o presencial), las temáticas o contenidos a desarrollar, los objetivos de cada una de las sesiones, la duración de todo el proceso y las fechas específicas en las que se proponía implementar cada parte. Este esquema se presentó a través de una presentación en Canva que contenía todas las características de un Journey Map (Solo que no se encontraba en la misma estructura), con el fin de facilitar la comprensión y visualización del proceso. En la sección de anexos se encontrará la presentación con esta primera versión: Anexo 12. Versión 1 - Innoveduca.



Figura 2. Versión 1 del prototipo

2. **Socialización con el equipo directivo:** El ejercicio se ejecutó el miércoles 19 de junio, en donde se presentó el esquema y se recogieron sugerencias a través de un formulario y un espacio de conversación y entrevista. En el anexo se podrá observar la grabación del espacio: Anexo 13. Verificación de hipótesis versión 1 del prototipo.
3. **Recopilación del Feedback:** En un primer momento, una vez finalizada la exposición de la estructura del proceso de formación, se aplicó una encuesta en donde los directivos podían encontrar tres tipos de preguntas: Preguntas de satisfacción, en donde evaluaban de 1 a 5 la pertinencia del número de fases, la duración del proceso, el uso de la plataforma Teams y el abordaje de la teoría frente al enfoque socioformativo. Preguntas con respuestas de sí o no, que evaluaban la aplicación de dos modalidades (virtual y presencial), el inicio del proceso con el horizonte institucional y la duración de dos horas de cada una de las sesiones. Por último, se encontraban preguntas abiertas, en donde se

daba el espacio para escribir comentarios frente a cada uno de los aspectos mencionados anteriormente.

Cuando los directivos finalizaron con la encuesta, se dio un espacio para recoger otras impresiones y retroalimentación frente al proceso, así como estrategias más puntuales que se podrían aplicar en el proceso.

4. Medición de resultados: Frente a las hipótesis de deseabilidad, se estableció como criterio de éxito que al menos el 80% de los directivos reportara que la estructura de modelo ayudaría a solventar las dudas sobre la propuesta curricular basada en la formación. Este mismo criterio aplicaba para la evaluación del sistema híbrido y el inicio del proceso con el horizonte institucional.

En cuanto a las hipótesis de factibilidad se estableció como criterio de éxito el que al menos el 80% de los directivos percibiera como oportuno tanto la combinación de modalidades del proceso, como la plataforma Teams para el proceso virtual.

Finalmente, en las hipótesis de viabilidad se evaluaron las afirmaciones frente a la duración de 4 meses con una sesión de dos horas semanal y la viabilidad técnica de la plataforma Teams, teniendo criterios del 80% de aprobación por parte de los directivos.

El proceso se desarrolló de manera sistemática y rigurosa, mediante una serie de comentarios y evaluaciones con el equipo directivo. La estructura metodológica, basada en la recolección de datos cualitativos y cuantitativos, permitió asegurar que cada fase del experimento contribuyera a validar efectivamente las hipótesis planteadas. Las encuestas y la realimentación obtenidas proporcionaron una base sólida de evidencia para evaluar la percepción y comprensión de los directivos sobre la propuesta del proceso de formación

docente, lo que permite que las decisiones se basaran en datos concretos y experiencias directas de los actores involucrados.

3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación

La socialización de la primera versión del prototipo de solución proporcionó valiosos aprendizajes que han sido cruciales para mejorar la solución diseñada. A continuación, se detallan los principales aprendizajes derivados de este primer ejercicio, de acuerdo con la realimentación dada por los directivos.

Estructura del proceso de formación:

La hipótesis en la que un modelo de formación dividido en 7 fases específicas resolvería las dudas frente a la propuesta de formación con enfoque socioformativo se confirmó como válida. Sin embargo, se identificó que un modelo con tantas fases puede generar una percepción de sobrecarga entre los docentes, afectando su motivación y compromiso.

Por lo anterior, se decidió reorganizar la estructura de siete fases en solo tres, en donde se iniciará con una contextualización del proceso, se continuará con la parte teórica de la socioformación y metodologías activas y se finalizará con el reto educativo para los docentes. Esto evitará la sobrecarga y mantendrá la motivación durante todo el proceso.

Formato mixto de formación:

La combinación de sesiones presenciales y virtuales fue bien recibida por el equipo directivo, confirmando que este formato es adecuado para la formación docente. Un proceso de formación docente que combina sesiones virtuales y presenciales es oportuno porque permite flexibilidad y accesibilidad, facilitando la participación de los docentes en diferentes horarios y desde diversos lugares, lo que optimiza su tiempo y recursos. Además, las sesiones

presenciales complementan esta modalidad al ofrecer oportunidades para la práctica directa, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento de la comunidad educativa, esenciales para la formación integral, más si se busca incentivar el entendimiento de los principios del enfoque socioformativo.

Conexión con el horizonte institucional:

Iniciar el proceso de formación incentivando la conexión con el horizonte institucional del GBCMC facilita la comprensión de la innovación curricular basada en la socioformación. Es fundamental que los docentes se conecten con el horizonte institucional del GBCMC y sientan pasión por el nuevo cambio antes de adentrarse en cualquier aspecto teórico del proyecto de innovación basado en la socioformación. Esta conexión asegura que los objetivos y esfuerzos de los docentes estén alineados con la visión y misión del colegio, lo que facilita una implementación coherente y efectiva del proyecto. Cuando los docentes comprenden y comparten la visión institucional, se genera una mayor motivación y compromiso, que se traduce en una participación proactiva en el proceso de innovación. Además, conectar con el horizonte institucional refuerza la cultura y los valores del GBCMC, creando un entorno de colaboración y apoyo mutuo, esencial para enfrentar los desafíos del cambio.

Un equipo docente que se siente parte de la misión y visión del colegio es más receptivo y adaptable, lo que mejora significativamente la eficacia en la implementación de nuevas estrategias y metodologías; esto, a su vez tiene un impacto directo en los estudiantes, puesto que los docentes apasionados transmiten esa energía positiva, mejorando la experiencia educativa y el alcance de los resultados de aprendizaje. En conclusión, una fuerte conexión con el horizonte institucional y la pasión por el cambio no solo facilita la adopción de nuevas

ideas y prácticas, sino que también fortalece la cohesión y el espíritu de equipo dentro del Gimnasio, creando un ambiente propicio para el éxito del proyecto de innovación basado en la socioformación.

Duración del proceso de formación:

La hipótesis que busca validar la duración del proceso de formación en cuatro meses con sesiones semanales de dos horas, no se validó; los directivos mencionan su preferencia de un proceso más corto e intensivo. Un proceso de formación docente más corto e intensivo es mejor que uno largo y con menos horas a la semana por varias razones: (1) En primer lugar, la intensidad del formato corto permite a los docentes adentrarse completamente en el contenido, facilitando una mayor concentración y retención de la información. Este enfoque intensivo minimiza la dispersión y permite que los profesores mantengan un alto nivel de compromiso y motivación a lo largo de todo el programa.

Además, (2) un formato intensivo facilita una rápida implementación de los nuevos conocimientos y habilidades adquiridas, lo cual es crucial en la dinamicidad del entorno educativo actual. Los docentes pueden aplicar de inmediato lo aprendido en sus aulas, permitiendo ajustes y mejoras continuas en tiempo real. Esto se diferencia de los programas más largos, donde el conocimiento adquirido puede volverse obsoleto antes de ser completamente implementado.

(3) Un proceso más corto e intensivo también se adapta mejor a la disponibilidad de los docentes, quienes a menudo tienen cargas laborales complejas, de acuerdo con los cronogramas académicos del año. Al concentrar las horas de formación en un período más breve, se reduce el impacto en su carga de trabajo diaria y se evita la fatiga que puede resultar

de un compromiso extendido en el tiempo. Además, este enfoque puede resultar en una reducción de costos logísticos y de recursos, al concentrar las actividades en menos sesiones, aumentando también, el tiempo de preparación previo a la implementación.

Finalmente, (4) un programa intensivo fomenta un sentido de urgencia y propósito, lo cual puede incentivar una mayor colaboración y dinamismo entre los participantes. Al estar todos inmersos en el proceso de manera simultánea, se crea una atmósfera de trabajo en equipo y apoyo mutuo, lo cual es esencial para el éxito de cualquier programa de formación.

Uso de la plataforma Teams:

La plataforma Teams fue considerada viable y conveniente por los directivos, aunque surgió la idea de la realización de un piloto previo para evitar problemas técnicos durante el proceso. Teams puede ser una excelente herramienta para la parte virtual del proceso de formación docente por varias razones: (1) Teams ofrece una plataforma integrada que facilita la comunicación y colaboración entre los docentes, permitiendo videoconferencias, chats y llamadas en un solo lugar. Esto simplifica la logística y hace que la interacción sea más fluida y eficiente. (2) Teams proporciona una serie de herramientas colaborativas como la edición de documentos en tiempo real, la creación de grupos de trabajo y la posibilidad de compartir recursos de manera inmediata. Estas funcionalidades fomentan la cooperación y el intercambio de ideas entre los docentes, enriqueciendo el proceso de aprendizaje. (3) Teams en su integración con otras aplicaciones de Microsoft Office, facilita el acceso y la gestión de materiales didácticos y permite a los docentes crear y compartir contenido de manera sencilla y eficaz. Esta compatibilidad mejora la productividad y asegura que todos los participantes tengan acceso a las mismas herramientas y recursos. (4) Teams también ofrece

características específicas para la educación, como la creación de tareas, la gestión de calendarios y la posibilidad de realizar evaluaciones en línea. Estas funcionalidades permiten a los formadores organizar y supervisar el progreso de los participantes de manera más efectiva, asegurando un seguimiento detallado del proceso de formación. (5) Al estar disponible en múltiples dispositivos y sistemas operativos, los docentes pueden acceder a las sesiones de formación desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que aumenta la flexibilidad y facilita la participación continua.

La implementación permitió la mejora y cambio de la solución diseñada en Teach in Lab I, puesto que, en el proceso de diseño, se observó la necesidad de preparar a los docentes con un proceso de formación antes de que ellos planearan el Hackathon, lo que aumentó la importancia del establecimiento de fases específicas. Asimismo, confirmó la viabilidad del formato híbrido, y generó un cambio en el nombre del proceso y del hackathon, para que fuera más llamativo no solo para los docentes, sino para futuros ejercicios de difusión en la comunidad educativa nacional. Estos aprendizajes garantizaron que la segunda versión tenga mejores resultados en la evaluación y que esté alineada con las necesidades y realidades de los docentes del GBCMC, lo que se podrá observar a continuación.

3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica

3.4.1 Diseño de la Iteración

Las hipótesis validadas en la iteración son las siguientes: (1) el proceso de formación dividido en tres fases resolverá las dudas frente a la propuesta curricular del GBCMC basado en la socioformación, y (2) El proceso de formación tendrá una duración de aproximadamente dos meses, con dos sesiones de dos horas por semana.

El experimento se implementó con los docentes de misiones de aprendizaje y de fundamentación, tanto de preescolar como de grado sexto, quienes están encargados de la planeación y ejecución del nuevo currículo.

Para ello, se elaboró un esquema detallado del proceso de formación dividido en tres fases con sus respectivas actividades. Cada una de las fases tenía determinada la modalidad (virtual o presencial), la duración en semanas y su objetivo. Asimismo, se cambió el nombre y se generó una narrativa que involucrara todo el proceso, para hacerlo más llamativo. Así, la propuesta está en que los docentes serán astronautas de la educación buscando los minerales que componen la fórmula que salvará al mundo de la educación. Esta segunda versión de prototipo se socializó con los docentes el 24 de julio del 2024. Puede ver la grabación del ejercicio en el Anexo 14. Verificación de hipótesis versión 2 del prototipo y puede ver el prototipo en el Anexo 15. Versión 2 - InnovaTeach Challenge.



Figura 3. Versión 2 del prototipo

Una vez finalizado el proceso de explicación, se realizó una sesión de preguntas y respuestas donde los docentes pudieron expresar sus dudas y percepciones, luego de ello, se aplicó la encuesta, que tenía la misma estructura de la aplicada con los directivos.

Para la primera hipótesis, se estableció como criterio de éxito que la calificación promedio de la estructura del proceso de formación alcanzara al menos 4 de los 5 puntos posibles. Para la segunda hipótesis, se evaluó la factibilidad del cronograma propuesto y la duración de las sesiones. Se estableció que la calificación promedio de la duración del proceso también debía alcanzar al menos 4 puntos sobre 5 y, que al menos el 80% de los docentes consideraría viable la duración de dos horas para cada sesión.

El proceso se desarrolló de manera sistemática y rigurosa, mediante una serie de comentarios y evaluaciones con el equipo docente. La estructura metodológica, basada en la recolección de datos cualitativos y cuantitativos, permitió asegurar que cada fase del experimento contribuyera a validar efectivamente las hipótesis planteadas. Las encuestas y la realimentación obtenidas proporcionaron una base sólida de evidencia para evaluar la percepción y comprensión de los docentes sobre la propuesta del proceso de formación, lo que permite que las decisiones se basaran en datos concretos y experiencias directas de los actores involucrados.

3.3.2 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights

El proceso de iteración de la segunda versión del prototipo de solución proporcionó insights valiosos que fueron cruciales para la versión final de la solución. A continuación, se describen los principales aprendizajes derivados del proceso de iteración y cómo estos hallazgos aportaron a la mejora de la solución:

Estructura del proceso de formación:

Dividir el proceso de formación en tres fases se validó como más oportuno y manejable, obteniendo una calificación de 4,6 puntos sobre 5. Los aprendizajes son los siguientes: (1) Un período de dos meses permite a los docentes mantener un mayor nivel de concentración y compromiso, evitando la dispersión de atención que puede ocurrir en programas más largos. (2) Un proceso más corto facilita una implementación más rápida de los conocimientos y habilidades adquiridas, permitiendo a los docentes aplicar lo aprendido de manera inmediata y efectiva en su práctica diaria. (3) La duración más breve mantiene a los participantes motivados, ya que pueden ver el final del proceso y los beneficios a corto plazo, lo que reduce la posibilidad de desmotivación o abandono. (4) Un programa de dos meses es menos disruptivo para las agendas y responsabilidades habituales de los docentes, facilitando una mejor integración del aprendizaje con sus obligaciones diarias. (5) Un proceso de formación más corto utiliza los recursos de manera más eficiente, tanto en términos de tiempo como de costos, beneficiando tanto a los docentes como a la institución. (6) La retroalimentación y el seguimiento son más efectivos en un marco de tiempo más corto, permitiendo a los formadores realizar ajustes rápidos y precisos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Duración del proceso de formación:

Un proceso de formación de dos meses con dos sesiones de dos horas por semana se consideró más eficaz y motivador que un programa más largo por varias razones: (1) Un proceso más corto facilita una implementación más rápida de los conocimientos y habilidades adquiridas, permitiendo a los docentes aplicar lo aprendido de manera inmediata y efectiva en su práctica diaria. (2) La duración más breve mantiene a los participantes motivados, ya

que pueden ver el final del proceso y los beneficios a corto plazo, lo que reduce la posibilidad de desmotivación o abandono. (3) Un programa de dos meses es menos disruptivo para las agendas y responsabilidades habituales de los docentes, facilitando una mejor integración del aprendizaje con sus obligaciones diarias. (4) Un proceso de formación más corto utiliza los recursos de manera más eficiente, tanto en términos de tiempo como de costos, beneficiando tanto a los docentes como a la institución. (5) La retroalimentación y el seguimiento son más efectivos en un marco de tiempo más corto, permitiendo a los formadores realizar ajustes rápidos y precisos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Plataforma de formación virtual:

Aunque Teams fue calificada adecuadamente, se identificó que podría no ser la plataforma más adecuada para el proceso de formación. El aprendizaje arrojado en este punto es que, elegir una plataforma de educación en línea especializada puede ser más beneficioso que usar Teams para el proceso virtual de formación docente por varias razones. Plataformas como Moodle, Google, Canvas o ejercicios como el WebQuest, están específicamente diseñados para entornos educativos, ofreciendo herramientas y recursos adaptados para la enseñanza y el aprendizaje. Estas plataformas permiten un diseño de cursos más flexibles y personalizados, con opciones para crear módulos y evaluaciones ajustados a las necesidades específicas del programa. Además, ofrecen funciones avanzadas para el proceso de evaluación y permiten que el proceso de retroalimentación continua sea más favorable, algo que puede ser más limitado en Teams. La integración de una amplia gama de recursos educativos, como bibliotecas digitales y herramientas de autoría de contenido, enriquece el proceso de aprendizaje. La experiencia adaptada específicamente para estudiantes y

docentes, con interfaces intuitivas y funcionalidades diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es otra ventaja. Estas plataformas suelen tener una comunidad amplia de usuarios y recursos de soporte enfocados en la educación, proporcionando un apoyo valioso. Finalmente, están diseñadas con altos estándares de seguridad y privacidad, asegurando la protección de los datos de los docentes.

Los resultados obtenidos en la encuesta docente podrán verse en el Anexo 16. Resultados iteración de la innovación pedagógica.

3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica

El InnovaTeach Challenge (un proceso de formación práctico que aplica la socioformación de Sergio Tobón) ayuda a los docentes que quieren tener mayor claridad sobre cómo aplicar el enfoque socioformativo en las misiones de aprendizaje, reduciendo las malas calificaciones en los acompañamientos a clase y el poco alcance de las expectativas, y aumentando su tranquilidad y conocimiento sobre los nuevos paradigmas y roles en el aula. A diferencia de otras soluciones teóricas, esta propuesta permite a los docentes experimentar y practicar directamente las metodologías en un ambiente flexible y accesible, alineándose con la misión institucional y proporcionando una estructura clara y manejable en tres fases. Además, utiliza una plataforma de formación especializada, mejorando la efectividad y continuidad del aprendizaje.

4. Conclusiones

La especialización en Innovación pedagógica de la Universidad del Rosario ha enriquecido profundamente mi comprensión de los principios fundamentales de la innovación en el escenario educativo. Esta me ha permitido explorar teorías contemporáneas

y metodologías innovadoras, que resaltan la importancia de un enfoque integral en la enseñanza. Aprender sobre metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en retos, ha sido sumamente relevante para propiciar mejores prácticas en mi responsabilidad profesional y aportar frente a nuevas decisiones hacia el futuro, puesto que estas metodologías no solo promueven una mayor participación de los estudiantes, sino que también aseguran que el aprendizaje sea significativo y aplicable a la vida real.

En el proceso de construcción de la propuesta de innovación, he implementado diferentes estrategias brindadas en la especialización, tal como lo es el Design Thinking, que han sido clave para el planteamiento de soluciones en mi vida laboral. Esta especialización ha transformado mi perspectiva, haciéndome ver la educación como un proceso dinámico y que necesita renovarse, para brindar a los estudiantes las herramientas que necesitan para enfrentarse al mundo actual.

Ahora bien, el proceso de diseño de la solución de innovación pedagógica, InnovaTeach Challenge, fue tanto creativo como técnico, implicando múltiples iteraciones y validaciones. Uno de los mayores desafíos fue desarrollar un modelo de formación que fuera práctico y aplicable en el contexto real del GBCMC. Decidí combinar sesiones virtuales y presenciales, estructuradas en tres fases claras, para asegurar una formación flexible y efectiva. Las decisiones clave incluyeron la selección de una plataforma de formación especializada y la ideación de actividades prácticas que ejemplifiquen las metodologías que se relacionen con la socioformación. Los conceptos aprendidos en la especialización, como el diseño centrado en el usuario y la importancia de la narrativa en la formación, fueron fundamentales para

crear una solución innovadora y efectiva. Este proceso me permitió aplicar de manera práctica los principios de la innovación pedagógica, integrando teoría y práctica de manera coherente.

Este proyecto ha tenido un impacto significativo en mi crecimiento académico y profesional. He aprendido a abordar problemas complejos con una mentalidad innovadora y a utilizar herramientas y metodologías que antes desconocía. La experiencia me ha enseñado la importancia de la flexibilidad y la adaptación en el proceso educativo, y cómo una estructura clara y manejable puede facilitar la implementación de nuevas ideas. Además, he adquirido habilidades en el uso de plataformas educativas especializadas y el diseño de programas de formación efectivos. Este proyecto ha generado nuevas preguntas sobre cómo seguir mejorando la educación y cómo adaptar las innovaciones a diferentes contextos. En resumen, la especialización en Innovación Pedagógica y el desarrollo del InnovaTeach Challenge me han preparado para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI, brindándome las herramientas y el conocimiento necesarios para ser un agente de cambio en el ámbito educativo.

5. Agenda futura

Una vez el prototipo de solución se encuentre en su versión final, la agenda para aplicar el proceso es el siguiente.

(0-6 meses): Durante el mes de agosto, se realizará el proceso de organización y planificación del programa, lo que incluye el montaje de la plataforma, el establecimiento de fechas concretas, el diálogo con expertos para charlas cortas o material de apoyo, además de toda la definición del presupuesto. En los meses de septiembre, octubre y noviembre, se busca

aplicar el proceso de formación con los docentes y evaluar su impacto y relevancia en sus prácticas.

(6 meses-12 meses): Una vez evaluado lo aplicado en esta primera fase, el objetivo es mejorar el proceso de formación para los docentes que se unen al proceso, lo que permitirá extender la innovación pedagógica basada en la socioformación al resto de los cursos. Así, al finalizar el año 2025, se ejecutará nuevamente el proceso con las mejoras aplicadas.

(más de 12 meses): El GBCMC está trabajando en su nueva propuesta pedagógica, con el fin de impactar la educación a lo largo del país; de resultar exitoso todo el modelo y enfoque pedagógico, el objetivo es llevarlo a otras escuelas del país y el proceso de formación resultado de este proyecto, sería la formación que los docentes necesitan para ejecutar este modelo educativo.

6. Narrativa comunicación del proyecto

Con el fin de hacer más digerible todo el proceso, y sintetizarlo en unos minutos audiovisuales, en el siguiente enlace podrán encontrar un video que explica todo lo alcanzado en este importante ejercicio: <https://youtu.be/FTncUwk9AtI>.



Referencias bibliográficas

- Design Thinking España. (S. f.). Herramientas de Design Thinking. <https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/herramientas-de-design-thinking>.
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Hargreaves, A., & Fink, D. (2006). *Sustainable Leadership*. Jossey-Bass.
- Tobón. S. (2017). *Formación integral y competencias*. Instituto CIFE: ECOE Ediciones.