



**ImpulsaEDU:
Innovación y acompañamiento con metodologías ágiles para la
enseñanza de la educación financiera y emprendimiento.**

Autor
Sofia Inés Carrillo González

Director
Jenny Marisol Páez Cárdenas

Título a obtener: Especialista en Innovación Pedagógica

Escuela de Ciencias Humanas
Especialización en Innovación Pedagógica
Universidad del Rosario

**Bogotá - Colombia
2025**

Tabla de contenido

Agradecimientos.....	4
Declaración de originalidad y autonomía.....	5
Declaración de exoneración de responsabilidad	6
Lista de tablas.....	7
Resumen ejecutivo	8
Abstract	9
Keywords	9
1. Introducción.....	10
2. TEACH IN LAB I	11
2.1 Diagnóstico del Problema	12
2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica.....	13
2.3 Contextualización del problema educativo	14
2.4 Definición del problema educativo	16
2.4.1 Análisis de causalidad.....	18
2.5 Fase de ideación de la propuesta de innovación educativa.....	19
3. TEACH IN LAB II.....	24
3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.	24
3.2 Priorización de Hipótesis	25
3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica.....	26
3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación.....	28
3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica.....	29
3.4.1 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights	31
3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica	32
4. Conclusiones.....	33

5. Agenda futura	35
6. Narrativa comunicación del proyecto.....	37
Referencias bibliográficas.....	38

Agradecimientos

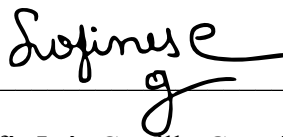
Agradezco profundamente al Colegio Gimnasio Moderno Carlo Acutis por brindar el espacio institucional y humano para desarrollar este proyecto de innovación pedagógica. A los docentes y directivos de la institución, por su disposición, apertura y valiosos aportes en cada etapa del proceso. A la profesora Jenny Marisol Páez Cárdenas, gracias por su acompañamiento generoso, sus orientaciones precisas y su compromiso constante con la transformación educativa. Este trabajo no habría sido posible sin su guía, confianza y apoyo.

Sofía I. Carrillo 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.

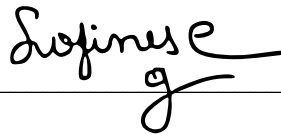
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sofia Inés Carrillo González', written over a horizontal line.

Sofia Inés Carrillo González

Firmado en Bogotá, D.C. el 16 de junio de 2025

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, appearing to read 'Sofía Inés Carrillo González', written over a horizontal line.

Sofía Inés Carrillo González

Firmado en Bogotá, D.C. el 16 de junio de 2025

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Metodología y hallazgos de las fases de empatía y definición</i>	13
Tabla 2. Definición del problema con la técnica 5 W's y 2 H.....	15
Tabla 3 <i>Matriz fase de ideación</i>	20

Resumen ejecutivo

ImpulsaEDU: Innovación y acompañamiento con metodologías ágiles para la enseñanza de la educación financiera y emprendimiento.

El proyecto surge ante la necesidad de docentes de Gestión Empresarial de contar con herramientas prácticas y acompañamiento para enseñar educación financiera de forma activa y contextualizada. Se diseñó un prototipo de formación de ocho meses con sesiones semanales de tres horas, que integra metodologías ágiles, plantillas didácticas específicas y un protocolo de acompañamiento docente basado en planificación conjunta, observación y retroalimentación. La solución fue desarrollada a partir del pensamiento de diseño, validación de hipótesis y fases de experimentación con usuarios. Su propuesta de valor se enfoca en facilitar la implementación de metodologías activas, mejorar la participación estudiantil y fortalecer el reconocimiento institucional del trabajo docente. Durante la validación, se evidenció alta receptividad, interés en continuar y alineación con las dinámicas escolares. La agenda futura contempla tres etapas: implementación inicial (0-6 meses), ajustes y expansión (6-12 meses), y escalado institucional y sostenibilidad (más de 12 meses), con proyección a otros niveles educativos y contextos similares.

Palabras clave

Educación financiera, metodologías ágiles, acompañamiento docente, innovación pedagógica, gestión empresarial.

Abstract

Project Title

This project responds to the need of Business Management teachers for practical tools and pedagogical support to teach financial education in an active and contextualized way. An eight-month training prototype was designed, with weekly three-hour sessions that integrate agile methodologies, subject-specific teaching templates, and a structured support protocol based on co-planning, classroom observation, and written feedback. The solution was developed using design thinking, hypothesis validation, and user experimentation phases. Its value proposition focuses on facilitating the implementation of active methodologies, improving student engagement, and strengthening institutional recognition of teachers' work. During validation, there was strong receptiveness, interest in continuing the process, and alignment with institutional dynamics. The future agenda includes three stages: initial implementation (0–6 months), refinement and expansion (6–12 months), and institutional scaling and sustainability (beyond 12 months), with potential adaptation to other educational levels and similar contexts.

Keywords

Financial education, agile methodologies, teacher support, educational innovation, business management.

1. Introducción

El presente proyecto de innovación pedagógica surge como respuesta a una necesidad ampliamente reconocida en el contexto escolar: la dificultad de docentes del área de gestión empresarial para implementar metodologías activas en la enseñanza de la educación financiera y emprendimiento. A pesar del interés por dinamizar sus clases y fomentar aprendizajes significativos, muchos docentes enfrentan limitaciones como la ausencia de formación especializada y la falta de recursos contextualizados que impide procesos de planificación colaborativa o evaluación formativa continua. Esta situación se evidenció a través de entrevistas, espacios de co-creación y validaciones realizadas con docentes y coordinadores académicos de una institución privada, específicamente en el nivel de educación secundaria.

Frente a este escenario, el objetivo general del proyecto fue diseñar e implementar un prototipo de formación docente que permitiera integrar metodologías ágiles en el aula, a partir de un proceso sostenido de formación, acompañamiento y adaptación curricular. Entre los objetivos específicos estuvieron: Diseñar recursos pedagógicos específicos para el área, construir un protocolo de acompañamiento estructurado, y generar espacios institucionales de visibilización como la feria empresarial.

Desde un enfoque de diseño centrado en el usuario, en el proyecto se utilizó metodologías como design thinking, validación de hipótesis, experimentación educativa y documentación de

aprendizajes. Estas herramientas permitieron construir una solución situada, con retroalimentación continua de sus principales actores. El proceso reveló que los docentes valoran especialmente el acompañamiento personalizado, el uso de recursos listos para adaptar y el reconocimiento institucional como elementos clave para transformar su práctica.

La importancia de intervenir sobre esta problemática radica en su potencial para transformar no solo la experiencia de aula, sino también la cultura institucional en torno al desarrollo profesional docente. El proyecto no solo busca mejorar la enseñanza de la educación financiera, sino aportar a una visión más amplia de innovación pedagógica que sea replicable, sostenible y conectada con las necesidades reales del contexto escolar.

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. Para la entrega

del documento escriba en este apartado en un párrafo, el proceso que llevó a cabo el equipo de innovación en Teach In Lab I para la identificación del problema educativo (fases de empatía, definición e ideación).

2.1 Diagnóstico del Problema

En la actualidad, la educación financiera y el emprendimiento han cobrado una relevancia significativa en la formación de los estudiantes, ya que proporcionan herramientas esenciales para la toma de decisiones económicas y el desarrollo de habilidades emprendedoras. Diversos estudios han señalado que la falta de formación en estos ámbitos puede impactar negativamente en la capacidad de los jóvenes para gestionar sus recursos financieros y aprovechar oportunidades de negocio. Según investigaciones previas (Smith, 2020; Pérez & Gómez, 2019), la ausencia de estrategias pedagógicas estructuradas en educación financiera genera deficiencias en la planificación económica personal y profesional de los estudiantes.

Este documento presenta un análisis detallado del problema identificado en la institución educativa, el cual se centra en la falta de una estrategia pedagógica efectiva para la enseñanza de la educación financiera y el emprendimiento en los niveles de primaria y bachillerato. A lo largo del documento, se expondrá la metodología utilizada, los hallazgos obtenidos mediante diferentes técnicas de recolección de información y el análisis de los resultados para definir las causas y efectos del problema.

2.2 Metodología análisis y resultados de la etapa diagnóstica

La metodología Design Thinking permitió un enfoque centrado en las necesidades de estudiantes y docentes, dividiendo el proceso en dos etapas: empatía y definición. En la fase de empatía, se recogieron percepciones y niveles de conocimiento sobre educación financiera y emprendimiento mediante entrevistas, encuestas y grupos focales. En la fase de definición, se analizaron los datos cualitativos y cuantitativos para identificar problemas clave y establecer el alcance del estudio. En la *Bitácora 2* (Anexo 3) se sistematiza el proceso de análisis de usuario, utilizando herramientas como el mapa de empatía. Se aplicó la técnica de triangulación y se usaron instrumentos como observaciones en aula, cuestionarios y entrevistas. (Ver Tabla 1)

Tabla 1. Metodología y hallazgos de las fases de empatía y definición

Categoría	Descripción
Fase 1: Empatía	Acercamiento a la comunidad educativa a través de: <ul style="list-style-type: none">• Entrevistas a docentes y directivos• Encuestas a estudiantes• Grupos focales con padres de familia Objetivo: comprender percepciones y nivel de conocimiento sobre educación financiera y emprendimiento.
Fase 2: Definición	A partir de la información recolectada, se aplicó un análisis cualitativo y cuantitativo para identificar los principales problemas y definir el alcance del estudio.

Instrumentos de Recolección	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación en el aula: registro de metodologías y participación estudiantil. • Cuestionario a docentes: estrategias, recursos y desafíos. • Encuesta a estudiantes: conocimientos e intereses. • Entrevistas a padres: percepción sobre la inclusión de estos temas.
Técnicas de Análisis	Se utilizó la triangulación para integrar datos cualitativos y cuantitativos, fortaleciendo la validez de los hallazgos.
Principales Hallazgos	<ul style="list-style-type: none"> • Bajo conocimiento de los estudiantes sobre ahorro, presupuesto e inversión. • Formación limitada de docentes en educación financiera y emprendimiento. • Escasez de recursos didácticos adecuados. • Predominio de metodologías tradicionales centradas en la memorización.

2.3 Contextualización del problema educativo

La educación financiera y el emprendimiento son competencias fundamentales en el mundo actual, ya que proporcionan a los estudiantes herramientas clave para la toma de decisiones económicas responsables y el desarrollo de proyectos innovadores. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, estos temas no forman parte del currículo de manera estructurada o son abordados de forma superficial. En la institución objeto de estudio, se identificó que la educación financiera y el emprendimiento son enseñados como asignaturas independientes y de manera transversal con algunas materias, sin embargo no hay estrategias efectivas para la aplicación del currículo, lo que limita su impacto y dificulta la adquisición de conocimientos sólidos en estas

áreas. Como se detalla en la *Bitácora 1* (Anexo 1), el punto de partida del proyecto fue la identificación del problema desde la voz de los docentes del área de Gestión Empresarial.

Los estudiantes presentan un desconocimiento significativo sobre conceptos básicos como presupuesto, ahorro, inversión y planificación financiera. Asimismo, existe una falta de iniciativas dentro de la institución para fomentar el pensamiento emprendedor desde edades tempranas, lo que reduce la posibilidad de que los jóvenes desarrollen proyectos innovadores con impacto social y económico.

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

5W's	Pregunta guía	Elementos para considerar
Who (¿Quién participa en el problema?)	Personas de la institución educativa involucradas en la problemática.	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiantes de primaria y bachillerato. - Docentes de diversas áreas. - Directivos y coordinadores. - Padres de familia. - Comunidad educativa en general.
What (¿Qué es el problema?)	Falta de una estrategia pedagógica efectiva para la enseñanza de la educación financiera y el emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Escasa formación docente en educación financiera. - Falta de materiales y recursos didácticos adecuados. - Enfoque tradicional de enseñanza basado en memorización. - Educación financiera y emprendimiento abordados de forma transversal y no como asignaturas específicas.

<p>When (¿Cuándo ocurre el problema?)</p>	<p>Momentos dentro del proceso educativo donde se identifica el problema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el desarrollo de las clases en primaria y bachillerato. - En la planificación curricular y en la toma de decisiones sobre contenido educativo. - Al momento de evaluar las competencias financieras y emprendedoras de los estudiantes. - Cuando los estudiantes deben aplicar conocimientos financieros en su vida cotidiana.
<p>Where (¿Dónde ocurre el problema?)</p>	<p>Contexto institucional y académico donde se presenta la problemática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Institución educativa de primaria y bachillerato. - Aulas de clase en diferentes asignaturas donde se intenta incluir educación financiera y emprendimiento. - Espacios extracurriculares en los que podría fomentarse el emprendimiento. - Eventos institucionales donde se podrían integrar actividades de educación financiera.
<p>Why (¿Por qué ocurre el problema? – Causas)</p>	<p>Razones fundamentales que generan el problema.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de formación especializada en educación financiera y emprendimiento para docentes. - Escasez de recursos y materiales pedagógicos adecuados. - Metodologías tradicionales centradas en la teoría sin

2.4 Definición del problema educativo

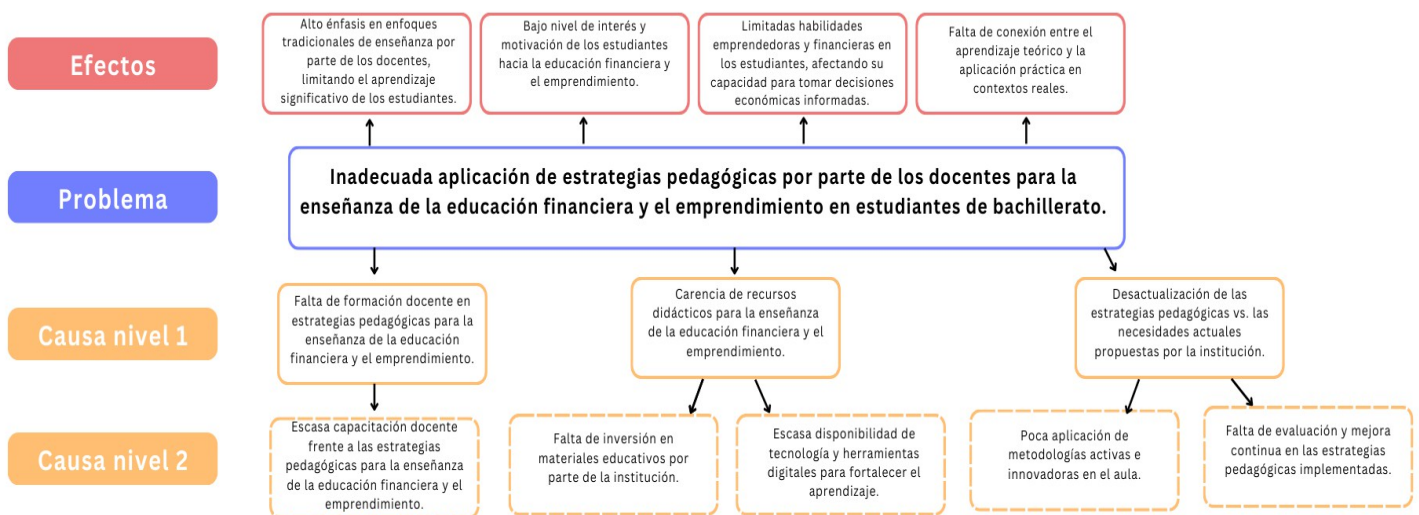
La enseñanza de la educación financiera y el emprendimiento en la institución educativa presenta limitaciones significativas debido a la ausencia de una estrategia pedagógica estructurada y efectiva. A través del análisis realizado con la técnica 5W y 2H, se identificó que las principales causas del problema incluyen la falta de formación docente especializada, la escasez de recursos

didácticos, el uso de metodologías tradicionales centradas en la memorización y la baja priorización del tema dentro del currículo escolar.

Como consecuencia, los estudiantes enfrentan un bajo nivel de conocimiento en educación financiera, lo que dificulta su capacidad para gestionar adecuadamente sus recursos económicos y desarrollar habilidades emprendedoras. Además, esta situación impacta en la preparación de los jóvenes para la vida adulta y el mundo laboral, limitando su autonomía financiera y su capacidad de tomar decisiones económicas responsables.

Para visualizar esta problemática de manera clara y estructurada, se presenta a continuación el árbol de problemas, en el cual se sintetizan las causas y efectos identificados a lo largo del diagnóstico.

Definición del problema educativo



2.4.1 Análisis de causalidad

El problema identificado se relaciona con las dificultades para desarrollar el emprendimiento desde el autoconocimiento en los estudiantes de 15 a 17 años que cursan la asignatura de Gestión Empresarial. Esta situación responde a diversas causas interrelacionadas que afectan tanto la dimensión pedagógica como el desarrollo personal de los estudiantes.

En primer lugar, se evidencia una falta de estrategias pedagógicas innovadoras que faciliten la comprensión del autoconocimiento como base del proceso emprendedor. El 80% de los docentes aún utiliza metodologías tradicionales, como exposiciones orales en el tablero y evaluaciones tipo cuestionario, que no promueven la reflexión personal ni el fortalecimiento de habilidades socioemocionales clave para el emprendimiento. Esta situación fue confirmada mediante observación directa en el aula.

A esto se suma una escasa capacitación docente en metodologías activas y en la enseñanza de finanzas y emprendimiento. Solo el 20% de los docentes afirma tener formación en estos temas, y dicha preparación fue adquirida hace más de cinco años, lo que ha generado un desfase entre las prácticas pedagógicas actuales y las necesidades reales del entorno educativo. Como efecto de esta desactualización, los docentes tienen dificultades para conectar el contenido con la realidad e intereses de los estudiantes, reduciendo así la efectividad del proceso formativo.

Por otro lado, los estudiantes presentan un desconocimiento significativo de sus propias fortalezas, debilidades y aspiraciones personales, lo que limita su capacidad para identificar oportunidades de negocio alineadas con sus intereses. Esta situación se debe, en parte, a la ausencia

de herramientas de autoevaluación y reflexión en el aula, que son fundamentales para fomentar el autoconocimiento como motor del emprendimiento.

Adicionalmente, existe una falta de espacios estructurados dentro del currículo que promuevan el aprendizaje experiencial. Al no contar con oportunidades para aplicar ideas en contextos reales, los estudiantes no logran desarrollar la confianza, la iniciativa y la capacidad de enfrentar los desafíos propios del emprendimiento.

Todos estos factores generan efectos negativos importantes, como la baja motivación para emprender, la incertidumbre al tomar decisiones relacionadas con su propósito de vida, y una limitada capacidad para gestionar emociones ante los retos del entorno emprendedor. En consecuencia, el aprendizaje del emprendimiento se torna mecánico, descontextualizado y alejado del crecimiento personal, reduciendo su impacto en la formación integral de los estudiantes.

2.5 Fase de ideación de la propuesta de innovación educativa

En esta fase, se exploraron diversas ideas que pueden contribuir a solucionar el problema identificado: la dificultad de los estudiantes para desarrollar el emprendimiento desde el autoconocimiento en la clase de Gestión Empresarial. Se llevó a cabo un proceso de generación de ideas basado en técnicas creativas y metodologías de innovación educativa, considerando el contexto escolar y los recursos disponibles. Posteriormente, las ideas fueron depuradas y analizadas para seleccionar aquellas con mayor viabilidad e impacto.

Además, se realizó un análisis de Benchmarking para identificar buenas prácticas implementadas en otras instituciones o programas educativos similares. Esto permitió contrastar las ideas propuestas con modelos exitosos, asegurando que las estrategias seleccionadas sean pertinentes y aplicables a nuestra realidad educativa. A continuación, se presentan las evidencias de la fase de ideación y la matriz de análisis de Benchmarking.

Tabla 3 *Matriz fase de ideación*

Fase de Ideación		
Problema educativo: escriba el problema educativo, el mismo que aparece en el árbol del problema.		
Actores	Técnicas seleccionadas	Descripción y evidencias
Estudiantes de 15 a 17 años de la clase de Gestión Empresarial	Brainstorming: Para generar ideas sobre cómo conectar el autoconocimiento con el emprendimiento.	Se llevó a cabo una lluvia de ideas en la que los estudiantes expresaron sus principales dificultades y propuestas para fomentar el emprendimiento desde el autoconocimiento. Se identificaron patrones comunes y se agruparon las ideas más viables.
Docentes de Gestión Empresarial	Mapa de empatía: Para comprender mejor las percepciones de los estudiantes sobre su	A través de un ejercicio de mapeo, los docentes identificaron las emociones, pensamientos, necesidades y expectativas de los estudiantes en relación con el emprendimiento y su desarrollo personal. Se registraron testimonios y

	proceso de aprendizaje y su autoconocimiento.	observaciones clave.
Equipo administrativo y académico	Benchmarking educativo: Comparación con modelos innovadores de enseñanza del emprendimiento en otras instituciones.	Se analizaron buenas prácticas de otras escuelas que han implementado metodologías basadas en el autoconocimiento para el desarrollo de habilidades emprendedoras. Se evaluaron casos de éxito y estrategias aplicables al contexto actual.
Resultados		
Idea 1: Plataforma interactiva de autoconocimiento y emprendimiento		Desarrollo de una plataforma digital con actividades gamificadas, test de habilidades emprendedoras y recursos audiovisuales para que los estudiantes identifiquen sus fortalezas y áreas de mejora en el proceso de emprendimiento. Beneficiarios: estudiantes y docentes. Impacto: aprendizaje autónomo y personalizado.
Idea 2: Programa de mentoría con emprendedores locales		Creación de un programa donde emprendedores exitosos de la comunidad guíen a los estudiantes en su proceso de descubrimiento personal y desarrollo de ideas de negocio. Beneficiarios: estudiantes. Impacto: aprendizaje basado en experiencias reales, fortalecimiento de redes de apoyo.

Idea 3: Talleres de storytelling y comunicación para emprendedores.	Implementación de talleres prácticos para que los estudiantes aprendan a comunicar su historia y su propuesta de valor de manera efectiva. Beneficiarios: estudiantes. Impacto: desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita, confianza y persuasión.
Idea 4: Programa de formación docentes.	Programa de formación docente en metodologías ágiles, con enfoque en actividades didácticas y acompañamiento en la presentación de la feria empresarial, donde los estudiantes expondrán sus resultados.
Idea 5: Creación de un club de emprendimiento con enfoque en el desarrollo personal.	Espacio extracurricular donde los estudiantes puedan desarrollar proyectos de emprendimiento mientras trabajan en su autoconocimiento y habilidades de liderazgo. Beneficiarios: estudiantes. Impacto: aprendizaje continuo, generación de comunidad y trabajo en equipo.

Para fortalecer nuestra propuesta de innovación educativa, hemos seleccionado el programa de formación docente como la solución más innovadora. Esta iniciativa busca fomentar en los estudiantes el aprendizaje experiencial a través de la resolución de retos que integren el autoconocimiento y el emprendimiento. Para validar su viabilidad y establecer sus elementos diferenciadores, realizamos un análisis comparativo con cinco iniciativas similares implementadas en distintas instituciones educativas, organizaciones y empresas.

En la tabla 3 se presenta la matriz de Benchmarking presenta una comparación basada en criterios clave como el enfoque educativo, el nivel de participación estudiantil, la aplicabilidad en el contexto escolar, el impacto en el desarrollo de habilidades emprendedoras y el nivel de innovación.

Tabla 3

Matriz análisis de Benchmarking

Nombre innovación	Institución en la cual se lleva a cabo la innovación o empresa que la ofrece	Nivel educativo	En qué país o población se desarrolla	Características de la innovación o acción educativa	Cuál es la diferencia con nuestra propuesta
Google Design Sprint	Googley la Universidad de Arizona	Educación superior y empresarial	Global	Metodología intensiva de 5 días para resolver problemas mediante el diseño e innovación.	Nuestra propuesta está enfocada en estudiantes de secundaria y combina innovación con autoconocimiento.
LaunchX High School Entrepreneurship Program	MIT LaunchX	Secundaria	EE.UU.	Incubadora de startups para jóvenes emprendedores con mentorías y formación en negocios.	Nuestra propuesta se centra en innovación y crecimiento personal, no solo en negocios.

Company Program	Junior Achievement	Secundaria y universitaria	Global	Simulación empresarial en la que los estudiantes crean y gestionan una empresa real.	Incluimos el componente de autoconocimiento y creatividad en la resolución de problemas.
d.school K12 Lab	Universidad de Stanford	Primaria y secundaria	EE.UU.	Programa basado en Design Thinking para fomentar la creatividad en estudiantes.	Nuestra hackatón tiene un enfoque más práctico y aplicado al emprendimiento.
Youth Venture Program	Ashoka Changemakers	Secundaria y universitaria	Global	Formación en liderazgo y desarrollo de proyectos de impacto social por jóvenes.	Integramos el autoconocimiento como parte del proceso de innovación y toma de decisiones.

3. TEACH IN LAB II

3.1 Clasificación de la innovación pedagógica.

La innovación pedagógica propuesta se ubica en los tipos de Experiencia y Oferta. En el tipo de experiencia, porque transforma la vivencia del proceso de enseñanza-aprendizaje al centrarse en el uso de metodologías ágiles, aprendizaje basado en proyectos y acompañamiento pedagógico. En cuanto a la oferta, mejora la calidad y relevancia de la enseñanza en educación financiera y emprendimiento con materiales, plantillas y evaluaciones contextualizadas.

En cuanto a dimensiones, se enmarca en Servicio, porque brinda soporte a los docentes con acompañamiento y formación, y en Sistema del Servicio, porque articula tiempos institucionales, eventos (feria empresarial) y mecanismos de evaluación como parte de una estrategia integral.

Como referentes, se destacan programas como "Aulas sin muros" del MEN en Colombia, que planteaban experiencias de aprendizaje fuera del aula convencional, y el modelo de "Aprendizaje Basado en Retos" de Innova Schools, enfocado en innovación metodológica. Sin embargo, nuestra propuesta se diferencia al centrarse específicamente en el área de Gestión Empresarial, integrando recursos disciplinarizados, acompañamiento docente continuo, evidencia de impacto estudiantil y espacios formales de visibilización como una feria institucional. Esta combinación garantiza mayor adaptabilidad y sostenibilidad del cambio pedagógico propuesto.

3.2 Priorización de Hipótesis

Durante la validación con usuarios, se priorizaron tres hipótesis clave:

- **Deseabilidad:** Los docentes de Gestión Empresarial aplicarán mejor las metodologías ágiles si reciben retroalimentación personalizada y plantillas didácticas adaptadas a su área.
- **Factibilidad:** Es posible desarrollar el proceso formativo en sesiones semanales de 3 horas durante 8 meses sin afectar la carga laboral docente.
- **Viabilidad:** Los directivos apoyarán la continuidad del proyecto si los resultados son visibilizados en una feria institucional y respaldados por instrumentos de evaluación.

Estas se priorizaron porque fueron validadas directamente en reuniones con el equipo docente y coordinadores, donde se confirmó la disponibilidad horaria, el interés en los recursos y la aprobación institucional para una prueba piloto.

Las hipótesis no priorizadas (como la escalabilidad del modelo a otras áreas o la posibilidad de integrar el prototipo a todo el PEI) se consideraron de menor urgencia y se respaldan con observaciones cualitativas obtenidas durante las entrevistas, pero aún sin datos suficientes para validarlas de manera robusta. La selección de hipótesis se realizó según los criterios de impacto y evidencia, como se describe en la *Bitácora 3* (Anexo 4).

3.3 Implementación de la Innovación Pedagógica

Dado que el proyecto se encontraba en una fase inicial, el diseño del experimento se estructuró como una hoja de ruta para la futura validación de la hipótesis: “Los docentes aplicarán mejor las metodologías ágiles si reciben retroalimentación personalizada y plantillas específicas.”

El segmento de usuarios estuvo conformado por tres docentes del área de Gestión Empresarial, quienes fueron seleccionados por su disponibilidad, apertura al cambio y disposición para participar activamente en el proceso. A su vez, los stakeholders que acompañaron el desarrollo de esta fase incluyeron al coordinador académico, a las directivas institucionales y a la persona encargada del diseño y ajuste del prototipo, con el fin de garantizar una implementación coherente

y alineada con los objetivos pedagógicos del proyecto. Los principales hallazgos del piloto fueron registrados en la *Bitácora 5* (Anexo 6).

Fases metodológicas de la experimentación:

1. **Socialización inicial:** Presentación del prototipo a los docentes y directivos, incluyendo sus componentes, beneficios y cronograma de implementación.
2. **Validación de viabilidad institucional:** Confirmación de la disponibilidad horaria de los docentes para sesiones semanales de formación.
3. **Distribución de recursos pedagógicos:** Entrega de plantillas didácticas diseñadas para el área de Gestión Empresarial y guías metodológicas.
4. **Planificación guiada:** Sesiones colaborativas en las que los docentes diseñen una clase con apoyo del equipo.
5. **Simulación y retroalimentación:** Se llevará a cabo una sesión de simulación o práctica de aula con acompañamiento del equipo pedagógico, seguida de retroalimentación escrita y verbal.

La idea de innovación esta diseñada para desarrollarse durante un periodo de 6 a 8 semanas en su primera fase, y se ejecutara completamente en un periodo de 8 meses desarrollandose con 3 horas semanales, 2h teóricas y 1h práctica, con documentación estructurada que incluirá diarios de campo, encuestas iniciales y de cierre, revisión de los planes de clase y percepción docente frente

a la utilidad del acompañamiento. El diseño del experimento fue detallado en la *Bitácora 4* (Anexo 5), en la que se definieron las fases, métricas y criterios de éxito.

3.3.2 Documentación de aprendizajes sobre la Implementación

Entre los aprendizajes más relevantes del experimento destacan:

- La importancia del acompañamiento como catalizador del cambio pedagógico. Los docentes manifestaron sentirse más seguros tras recibir retroalimentación directa.
- Las plantillas didácticas funcionaron como una herramienta de arranque para transformar la planeación tradicional, siempre que se permitiera su adaptación.
- La estructura flexible del prototipo (2h formación + 1h práctica) fue clave para su aceptación institucional.

La implementación permitió mejorar la claridad, escalabilidad y sostenibilidad del prototipo formulado inicialmente en Teach In Lab I, ofreciendo ahora una ruta más estructurada, con productos concretos y retroalimentación constante.

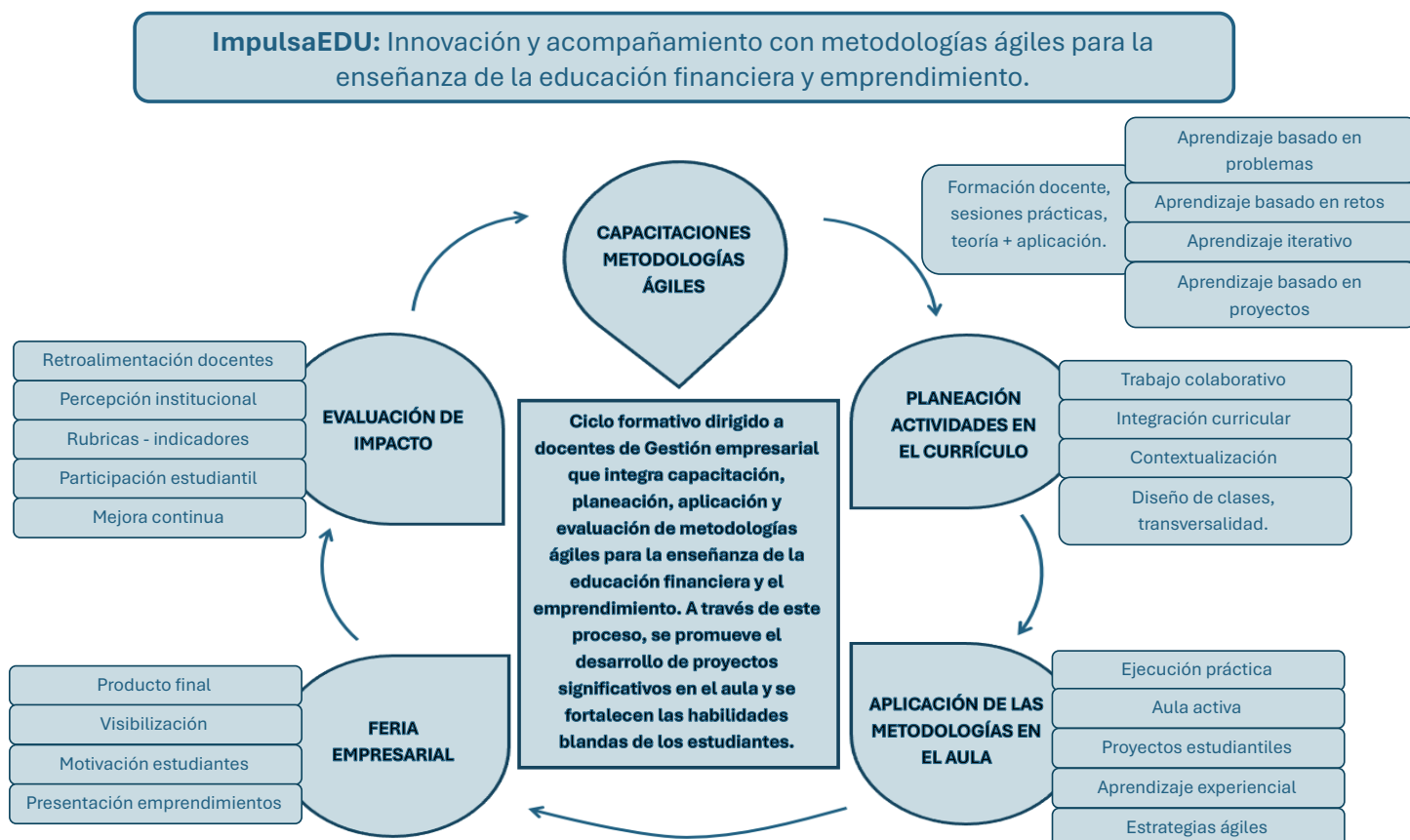
3.4 Iteración de la Innovación Pedagógica

La hipótesis que se validó en la iteración fue: "Los docentes estarán más dispuestos a implementar metodologías ágiles si el acompañamiento incluye planificación conjunta, observación y retroalimentación escrita, con tiempos ajustados a su jornada laboral".

La iteración se desarrolló con 3 docentes previamente informados. Los stakeholders fueron los mismos del experimento inicial, con participación más activa de la coordinación académica.

ImpulsaEDU es un prototipo de innovación pedagógica para docentes de secundaria en Gestión Empresarial. A través de metodologías ágiles, acompañamiento docente y una feria institucional, fortalece la enseñanza de la educación financiera y el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

Fases metodológicas:



1. **Reajuste del calendario:** se programaron sesiones de acompañamiento en función del horario real de los docentes.
2. **Planificación conjunta:** en un focus group de cocreación los docentes plantean rediseño una clase a partir de las experiencias anteriores, teniendo en cuenta el prototipo.
3. **Observación en aula:** Se llevó a cabo en condiciones reales y previa concertación.
4. **Retroalimentación escrita:** Se aplicó un formato estandarizado centrado en evidencias.

5. **Evaluación final:** Se recogieron valoraciones de docentes y observadores mediante encuesta.

La iteración del prototipo se realizó en función de los aprendizajes documentados en la *Bitácora 6* (Anexo 7).

3.4.1 Documentación de aprendizajes y descubrimiento de insights

Se valoro que las plantillas se ajusten a los contenidos que se enseñan; sin embargo, es necesario contar con la posibilidad de adaptarlas a las particularidades de cada curso. Además, el acompañamiento docente debe ser previamente acordado y estar alineado con los tiempos reales del aula para garantizar su efectividad. Por último, se considera que la visibilidad del trabajo debe ir acompañada de una sistematización formal que permita consolidar un respaldo institucional sólido. La síntesis de aprendizajes e insights se presenta en la *Bitácora 7* (Anexo 8).

Aprendizajes claves:

- Programar con antelación el acompañamiento evita cancelaciones y mejora la calidad de la interacción.
- Los docentes mostraron mayor autonomía cuando los recursos eran flexibles y personalizables.
- Sentirse escuchados e incluidos en el rediseño motivó a los docentes a comprometerse con el prototipo.

Cambios realizados:

- Se crearon versiones editables de todas las plantillas.
- Se incluyó una sección de autodiagnóstico docente antes de la observación.
- Se formalizó el calendario de observación con compromisos por escrito.

3.5 Propuesta de Valor de la Innovación Pedagógica

El prototipo de formación en metodologías ágiles diseñado para docentes de Gestión Empresarial ofrece una solución integral, diferenciada por su enfoque disciplinar, su orientación práctica y su capacidad de adaptación. Aporta valor porque:

- Responde a necesidades reales del docente: planificación, motivación, carga académica.
- Ofrece herramientas listas para aplicar, pero con margen de personalización.
- Acompaña al docente en el aula con retroalimentación útil y respetuosa.
- Visibiliza los logros del proceso en espacios institucionales de alto impacto.

Propuesta de valor: Nuestro prototipo de formación en metodologías ágiles ayuda a los docentes de Gestión Empresarial que quieren diseñar clases motivadoras, para reducir el tiempo de planificación y aumentar el reconocimiento institucional y la participación estudiantil, a diferencia

de capacitaciones genéricas sin acompañamiento ni adaptación curricular. El resumen visual de la propuesta de valor está disponible en el *Anexo 10*.

4. Conclusiones

La Especialización en Innovación Pedagógica ha transformado profundamente mi comprensión del rol docente y del potencial que tiene la educación para adaptarse a contextos cambiantes. A lo largo del programa, adquirí una base sólida en teorías como el aprendizaje basado en proyectos, el diseño centrado en el usuario y la educación como sistema complejo. Metodologías como el design thinking, la iteración de prototipos, la validación de hipótesis educativas y el enfoque en el usuario (docente o estudiante) cambiaron por completo mi aproximación a los retos del aula. Comprendí que innovar no es solo crear algo nuevo, sino diseñar soluciones significativas, sostenibles y contextualmente pertinentes.

Uno de los aprendizajes más reveladores fue la importancia de observar con profundidad, escuchar con intención y validar con evidencia. Por ejemplo, al aplicar entrevistas, construir tarjetas de hipótesis y testear con docentes reales, comprendí que muchas de sus necesidades no estaban relacionadas con la falta de contenidos, sino con la falta de acompañamiento, herramientas prácticas y reconocimiento institucional. Este cambio de enfoque, desde la teoría hacia la acción contextualizada, marcó un punto de inflexión en mi práctica pedagógica y me dio herramientas concretas para liderar procesos de mejora educativa.

El proceso de diseño del prototipo fue altamente desafiante, pero también enriquecedor. Inició con una comprensión general del problema: la dificultad que enfrentan muchos docentes de Gestión Empresarial para implementar metodologías activas en un entorno con alta carga administrativa y poca formación especializada. A partir de ahí, el diseño avanzó por ciclos de ideación, validación, rediseño e iteración.

Los momentos clave incluyeron: definir hipótesis priorizadas con evidencia, construir una propuesta de valor clara, diseñar plantillas específicas por área, y desarrollar un modelo de acompañamiento sostenible dentro de la jornada docente. Cada decisión fue guiada por los marcos metodológicos aprendidos en la especialización, como la matriz de hipótesis, las tarjetas de experimentación y aprendizaje, y el análisis de insights.

El mayor desafío fue pasar de una idea amplia a una solución viable, con acciones concretas y evidencias claras. Superar la tendencia a pensar "desde la administración" me permitió diseñar verdaderamente "desde la práctica docente". Esto requirió iterar con humildad, retroalimentar con empatía y documentar cada paso con rigor.

Este proceso no solo fortaleció mi perfil como educador innovador, sino que me transformó como profesional. Aprendí a liderar desde el diseño, a confiar en la voz de los usuarios y a comprender que los cambios sostenibles nacen del trabajo colectivo y del prototipado constante.

Académicamente, adquiriré herramientas de análisis, observación, documentación y evaluación que puedo aplicar en múltiples contextos educativos. Profesionalmente, desarrollé competencias clave como pensamiento sistémico, comunicación empática, diseño estratégico y toma de decisiones basada en evidencia.

Entre las preguntas que aún me acompañan están: ¿Cómo podemos escalar este tipo de soluciones sin perder la personalización? ¿Qué condiciones institucionales permiten que la innovación no sea un proyecto aislado, sino parte de una cultura educativa?

Finalizo esta etapa con gratitud, conciencia crítica y un compromiso renovado con la transformación de la práctica docente desde la innovación situada, colaborativa y profundamente humana. El cierre del proceso y las reflexiones finales fueron estructurados en la *Bitácora 8* (Anexo 9).

5. Agenda futura

Esta agenda permitirá consolidar una solución que evolucione con el entorno educativo, mantenga su impacto y se sostenga a través de redes colaborativas, evidencia sistemática y compromiso institucional.

(0-6 meses): El objetivo será iniciar la implementación del prototipo con un grupo piloto de docentes del área de Gestión empresarial. Las acciones se centrarán en confirmar el cronograma

institucional de formación (3 horas semanales por 8 meses), seleccionar los docentes participantes, y validar los recursos pedagógicos diseñados, como las plantillas y el protocolo de acompañamiento. También se establecerán acuerdos con directivos para permitir observaciones en aula y se empezará la planificación de la feria institucional como mecanismo de visibilización de logros. En paralelo, se identificarán aliados potenciales como universidades o programas de fomento al emprendimiento que puedan aportar recursos, acompañamiento o reconocimiento. Entre los retos anticipados están la gestión del tiempo docente y la necesidad de producir resultados visibles en etapas tempranas para mantener el respaldo institucional.

(6 meses-12 meses): Para este periodo el foco estará en mejorar el prototipo con base en la retroalimentación del piloto y preparar su expansión. Esto implicará analizar los datos obtenidos (participación estudiantil, percepción docente, calidad de productos), mejorar los materiales pedagógicos y formalizar el protocolo de acompañamiento como parte de la política institucional. Se buscará ampliar la implementación a otros grados, sedes o incluso áreas, integrando colaboraciones con programas académicos afines como matemáticas financieras o proyectos interdisciplinarios. Se comenzará a explorar el uso de tecnologías educativas para facilitar el seguimiento docente y la gestión de proyectos estudiantiles. Además, se diseñará un plan de sistematización y documentación que sirva como insumo para investigaciones posteriores, publicaciones o participación en convocatorias.

(más de 12 meses): A largo plazo, la visión estratégica es convertir esta innovación en un referente institucional y replicable. Las acciones proyectadas son:

- Integrar la solución al Proyecto Educativo Institucional (PEI), como una estrategia transversal de formación en emprendimiento.
- Promover su escalado en redes educativas, compartiendo resultados en encuentros, publicaciones o ferias académicas.
- Establecer convenios con universidades o entes certificadores para formalizar la formación docente en metodologías ágiles.
- Buscar financiación a través de convocatorias nacionales o internacionales de innovación educativa.
- Adaptar la propuesta para entornos virtuales y otros niveles educativos (básica secundaria, educación superior técnica)

6. Narrativa comunicación del proyecto

Cada clase guarda una historia. La de docentes que sueñan con transformar su forma de enseñar, aunque muchas veces lo hacen en solitario. Y la de estudiantes que necesitan algo más que teoría: experiencias reales, motivadoras y conectadas con su vida. De esa necesidad nace **ImpulsaEDU**, una propuesta de innovación pedagógica que combina metodologías ágiles, acompañamiento docente y educación financiera para hacer del aula un espacio activo y significativo.

Este video presenta esa visión, de forma sencilla y cercana. Una historia que comienza en el aula, pero que busca inspirar una transformación educativa más amplia.

 [Haz clic aquí para ver el video storytelling del proyecto ImpulsaEDU.](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=oleCycE0ZHc>

Referencias bibliográficas

Thomke, S. & Loveman, G. W. (2022). *Act Like a Scientist*. Harvard Business Review, 100(3), 120-129.

Bermúdez, A. (2020). Innovación educativa en Colombia: aprendizajes desde la experiencia docente. Universidad de los Andes.

Ministerio de Educación Nacional. (2019). Orientaciones para el fortalecimiento de competencias del siglo XXI en la educación media. Bogotá: MEN.

Organización de Estados Iberoamericanos & Ministerio de Educación Nacional. (2018). Innovaciones educativas en Colombia: sistematización de experiencias significativas. Bogotá: OEI/MEN.

Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. Harvard Business Press.

Ministerio de Educación Nacional. (2013). Lineamientos para la implementación de metodologías activas en el aula. Bogotá: MEN

Anexos

Anexo 1 – Capacidades: Capacidades clave para la innovación pedagógica

Anexo 2 – Bitácora 1: Identificación del problema y contexto institucional

Anexo 3 – Bitácora 2: Análisis de actores y mapa de empatía

Anexo 4 – Bitácora 3: Formulación y priorización de hipótesis

Anexo 5 – Bitácora 4: Diseño del experimento pedagógico


Anexo 6 – Bitácora 5: Documentación de la implementación

Anexo 7 – Bitácora 6: Iteración y rediseño del prototipo

Anexo 8 – Bitácora 7: Descubrimiento de insights y aprendizajes

Anexo 9 – Bitácora 8: Reflexión final del proceso

Anexo 10 – Propuesta de Valor: Síntesis visual del proyecto

Acceda a todos los anexos en el siguiente enlace:
 [Ver carpeta de anexos del proyecto ImpulsaEDU](https://goo.su/NuHFz7r)

<https://goo.su/NuHFz7r>