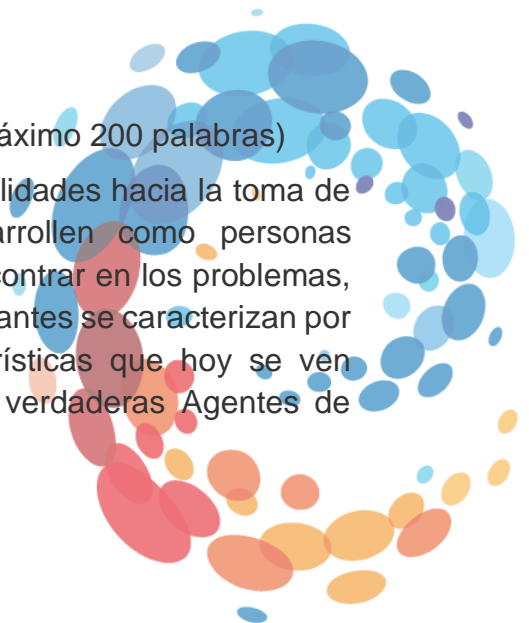




**Nota: En este documento usted podrá incluir imágenes, gráficos, tablas, así como enlaces de acceso a videos, que considere relevantes para exponer su experiencia.**

1. Nombre del postulante: MARIA CATALINA LARGACHA M
2. Institución: COLEGIO SANTA FRANCISCA ROMANA
3. Categoría en el que se desea inscribir la propuesta (seleccione solo una):
  - **Reconocimiento al colegio innovador y transformador:** proyectos desarrollados en instituciones de educación básica o secundaria que evidencien la implementación de prácticas innovadoras de enseñanza efectiva y de calidad, así como el desarrollo de un hábitat innovador y sostenible, que facilite la transición de sus estudiantes a la educación superior.
4. Título de la experiencia y/o proyecto innovador: Inn-Genius - Currículo para la creatividad, la innovación y el emprendimiento
5. Palabras clave (entre 4 y 6 palabras separadas por comas)  
Creatividad, Innovación, Emprendimiento, Empoderamiento, Acción
6. Tiempo de implementación de la experiencia y/o proyecto innovador  
5 años
7. Resumen de la experiencia y/o proyecto innovador (máximo 200 palabras)  
Inn-Genius es nuestro currículo para el desarrollo de habilidades hacia la toma de acción. Buscamos que nuestras estudiantes se desarrollen como personas creativas, innovadoras y emprendedoras, capaces de encontrar en los problemas, oportunidades para solucionar e impactar. Nuestras estudiantes se caracterizan por su excelencia académica y sensibilidad social, características que hoy se ven complementadas con este currículo, convirtiéndolas en verdaderas Agentes de Cambio.





8. Descripción completa de la innovación y el proceso de implementación (Máximo 1000 palabras)

El Colegio Santa Francisca Romana se ha propuesto educar y formar niñas con un alto pensamiento crítico y con una sensibilidad social y ambiental. En el 2016, revisando el plan estratégico, y estructurando la visión para el año 2022, se plantearon la integración de nuevos elementos que complementarían esa promesa.

En el ejercicio se trabajó en la aplicación de un trabajo transversal desde las competencias integradoras (*Mansilla, V. B., Jackson, A., & Jacobs, I. H. (2013). Educating for global competence: Learning redefined for an interconnected world*) y la apropiación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (*Chung, C. y Reimers, F. (2016) Empoderar Ciudadanos Globales: El Curso Mundial*), pero en el proceso también surgió una curiosidad por el desarrollo de habilidades de creatividad, innovación y emprendimiento, lo cual llamamos Inn-Genius, y que tiene como propósito dar a las estudiantes herramientas para proponer y tomar acción, empoderándolas a ser verdaderas agentes de cambio.

Inn-Genius hoy es un currículo que va desde Kinder 4 hasta 11vo, donde se hace conciencia y se actúa con creatividad, innovación y emprendimiento. Hoy Inn-Genius es una actitud de vida dentro del colegio, enfocada en 5 mensajes:

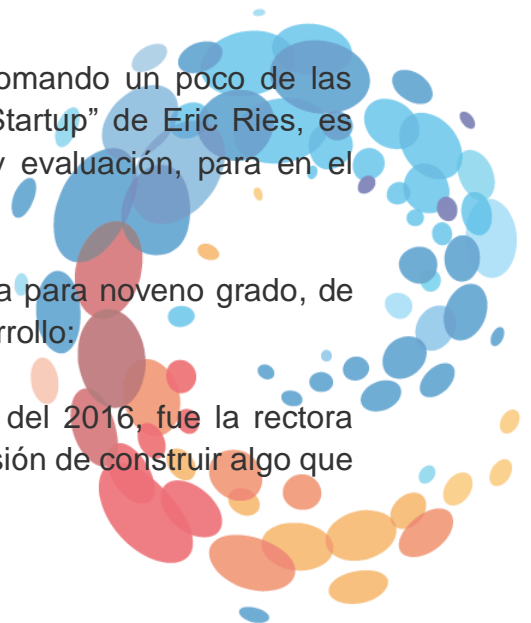
1. Todos somos creativos
2. Los problemas son oportunidades
3. Es importante disfrutar el proceso y sus tropiezos
4. La clave está en construir con otros
5. Debemos tomar acción para impactar

¿Por donde se empezó?

El cambio que se proponía no era fácil, sin embargo tomando un poco de las metodologías de emprendimiento, entre ellas el “Lean Startup” de Eric Ries, es mejor lanzarse y estar en constante retroalimentación y evaluación, para en el camino realizar los cambios que sean necesarios.

La primera acción fue la de planear y montar una materia para noveno grado, de donde destacamos 4 ejes que fueron claves para su desarrollo:

1. **Apoyo directivo desde el primer día:** En mayo del 2016, fue la rectora Liliana Arango quien encargó a tres docentes la misión de construir algo que





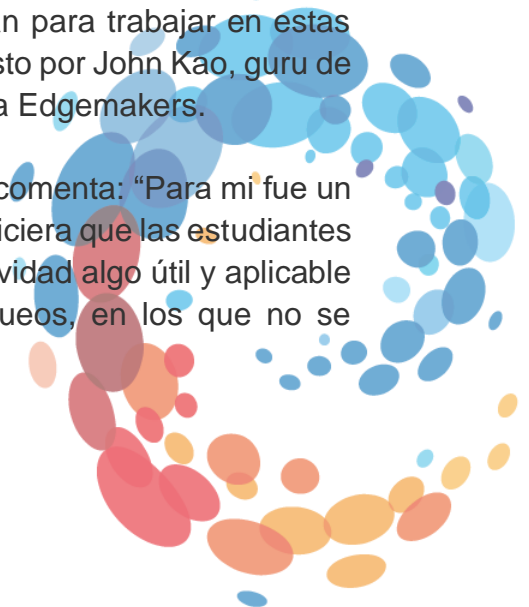
desarrollara las habilidades de creatividad, innovación y emprendimiento. Trabajar en este eje era una decisión estratégica, razón por la cual el programa contaba con el apoyo directivo para la estructuración del mismo.

2. **Tres docentes de diferentes áreas en un mismo espacio de clase:** Un docente de tecnología, otro de arte y otro de ciencias. Personas que jamás habían trabajado juntas y que ahora no solo debían desarrollar una materia desde un tema desconocido, sino que debían dar juntos la clase desde sus diferencias pedagógicas, demostrando lo que realmente es un trabajo en equipo.

Juan Ramón González, docente de tecnología y de Inn-Genius comenta: “Inn-Genius fue un gran reto. Comenzamos este proceso: ¡crear una clase de innovación! y cada día encontramos nuevos desafíos. Pero el mayor reto para mí ha sido Re-inventarme como maestro”

3. **Creación de un espacio para su desarrollo:** Al realizar la asignación horaria, es considerado un milagro tener 1 hora de clase de sobra, pero sacar 3 horas en el mismo grado, era anormal. Se trataba de horas, que varios departamentos pedían, pero la decisión de dar la asignación a Inn-Genius se sostuvo, demostrando una clara visión desde la dirección, por el desarrollo de un programa que aportara a lo planteado, con una asignación horaria importante.
4. **Un tema a trabajar sin referentes claros y una hoja en blanco:** Se partía en gran medida desde el desconocimiento de la temática, se debía crear algo totalmente nuevo, enfocado al desarrollo de las habilidades innovadoras. Al revisar la bibliografía del Ministerio de Educación y de diferentes referentes a nivel mundial, eran pocas las guías que se tenían para trabajar en estas habilidades. Lo más cercano era el material propuesto por John Kao, guru de creatividad, con su planteamiento de la metodología Edgemakers.

Leonardo Pinzón, docente de arte y de Inn-Genius comenta: “Para mí fue un gran reto que debía cumplir: diseñar una clase que hiciera que las estudiantes pensarán por fuera de la caja, haciendo de la creatividad algo útil y aplicable a la sociedad, enfrentándolas a sus propios bloqueos, en los que no se consideran creativas, por no ser artistas”





Estos ejes lograrán unir las personas y los recursos adecuados para la realización de lo que se planteaba. Y fue en Agosto de 2016 donde todo dio inicio con la materia: Inn-Genius Take Action.

Las estudiantes hoy ingresan a grado noveno sabiendo que en Inn-Genius deben desarrollar un proyecto de innovación la cual culmina en mayo con la presentación de este en el Pachas Tank. Lo que no saben es que no se trata de un proyecto cualquiera, sino un proyecto que las empodera en el desarrollo de una solución a un problema cotidiano y que por detrás esconde habilidades claves para la vida universitaria, profesional e incluso personal. El proyecto más allá del resultado final obtenido se enfoca en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, creatividad, tolerancia al fracaso, recursividad y toma de acción.

En estos 5 años de trabajo ya Inn-Genius tiene la siguiente estructura:

Kinder 3 a 11vo – Inn-Genius Robotech

Kinder 4 a 2do – Inn-Genius Atelier

Kinder 3 a 5to – Inn-Genius ABP

6to y 8vo – Inn-Genius STEAM

5to a 8vo – Inn-Genius Creativity

9no – Inn-Genius Take Action

10mo – Inn-Genius Business

11vo – Inn-Genius Project

9. Principales resultados e impacto de la iniciativa. Incluya indicadores concretos, evidencia de aplicación en otros contextos, alianzas interareas o interinstitucionales, etc. (Máximo 600 palabras)

Habiendo concluido el 5to año del proyecto InnGenius, los resultados confirman que este tiene un gran alcance. Por cuarto año consecutivo se presentaron proyectos al concurso Mentas Brillantes, de la Universidad Externado de Colombia, donde las estudiantes obtuvieron los primeros puestos.

- ProLeg (1er puesto, 2017), Abril Cano y Paula Torres
- EcoNewt (1er puesto, 2018), Gabriela Rozo y Fiorella Solano
- Toke (1er puesto, 2019), Sara Acuña, Natalia Carrillo y Laura Téllez
- Luft (2do puesto, 2019), Alejandra Durán, Sarah Ramírez y Emma Suárez
- GreenTights (1er puesto, 2020), Isabella Bedoya, María José Velásquez y Paula Cancino

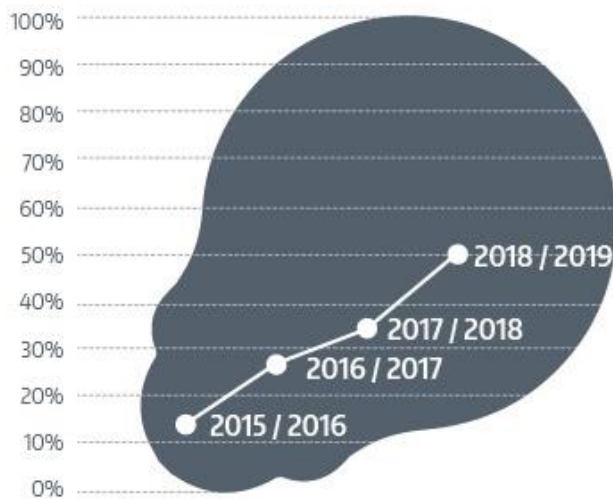




- CleanPeel (2do puesto, 2020) de Manuela Cruz, Mariana García, María Alejandra Vélez y Natalia María Ruíz

Los proyectos se destacaron por su innovación y el impacto de estos en la sociedad. Como premio, las 17 estudiantes obtuvieron una beca para cursar el Diplomado de Emprendimiento de la universidad. Las estudiantes accedieron al Diplomado y en este se han destacado ya en la estructuración de sus ideas como negocios.

Este proceso además se ha visto reflejado en el desarrollo de los proyectos de grado once, donde la investigación cualitativa y cuantitativa, se ha visto impactada por un nuevo componente de Toma de Acción. La pregunta: ¿Investigar para qué? Ha llevado a que las investigaciones de grado tomen una nueva perspectiva clara hacia la aplicación e impacto en la sociedad. Cada año, las estudiantes van más allá de la investigación y toman acción con las comunidades investigadas.

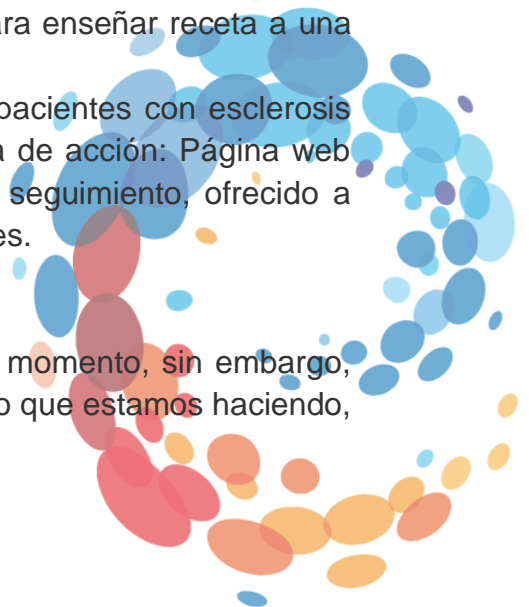


Indicador: Impacto de Ingenius en la Toma de Acción en los proyectos de grado de las estudiantes de 11<sup>o</sup>

Ejemplos de Toma de Acción:

- Ecoblock: Receta 100% orgánica para hacer en casa, de bloqueador solar con SPF30, para la protección de piel para personas de bajos recursos que no tienen como adquirir este producto que hoy se requiere a diario. Toma de acción: Actividad para enseñar receta a una comunidad de bajos recursos.
- Encender tu Cerebro: Ejercicios y rutina diaria para pacientes con esclerosis múltiple, buscando bienestar y calidad de vida. Toma de acción: Página web con links a ejercicios de actividad mental, fichas de seguimiento, ofrecido a medico asesor, quien está dando el link a sus pacientes.
- ... entre otros.

Estos son dos de los indicadores mas importantes en el momento, sin embargo, seguimos en una constante investigación de como medir lo que estamos haciendo,





ya que los resultados en su mayoría son cualitativos y queremos lograr llegar a indicadores cuantitativos que den real valor al programa.

10. ¿Por qué considera que su proyecto es relevante en la categoría seleccionada?  
(máximo 200 palabras)

Hemos estado mirando actividades alrededor del mundo sobre los temas tratados y nos hemos encontrado con muy pocas iniciativas como la que tenemos. Creemos que el programa ha dado a las estudiantes herramientas claves para la vida, pero sobre todo nos enorgullece ver como nuestras estudiantes están viendo los problemas cotidianos, no desde el negativismo y la culpa a otros, sino desde una perspectiva de dar solución, apoyadas de su creatividad e innovación. Creemos que ese es el cambio de mentalidad que necesitamos en la sociedad, para así construir y no destruir.

11. Lecciones aprendidas (Máximo 400 palabras)

- Para innovar es clave trabajar en equipo interdisciplinario. El poder de lo que hemos logrado es gracias a que no depende de una sola persona, sino de todo un equipo, pero además apoyado por la rectoría.
- Debemos aprovechar lo que ya hacemos e integrarle nuevos elementos, con el fin de poder tener un proyecto transversal. En pocos casos se cuenta con horas extra de horario, en nuestro caso fue un milagro, pero hay materias que ya están desarrollando estas habilidades y es importante es darles el apoyo a los docentes para seguir creciendo en este aspecto.
- Cada año, mes e incluso cada clase, se debe realizar un proceso de retroalimentación. Es clave enseñar al equipo a que las cosas están bien, pero que con reflexión se pueden seguir mejorando. Esta es la razón por la que cada año nuestro programa se fortalece.

12. Sitios web que evidencien el desarrollo de la experiencia y/o proyecto innovador

- <https://csfr.edu.co/es/curriculo-inngenius>
- <https://csfr.edu.co/inn-genius>
- [https://rutamaestra.santillana.com.co/wp-content/uploads/2019/11/Catalina-Largacha-Ruta-Maestra-Ed27.pdf?utm\\_campaign=7494224&utm\\_content=25343375415&utm\\_medium=email&utm\\_source=Emailvision](https://rutamaestra.santillana.com.co/wp-content/uploads/2019/11/Catalina-Largacha-Ruta-Maestra-Ed27.pdf?utm_campaign=7494224&utm_content=25343375415&utm_medium=email&utm_source=Emailvision)





Universidad del  
**Rosario**



**PREMIO**  
LATINOAMERICANO A LA  
**INNOVACIÓN**  
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

**Recuerde que este documento debe adjuntarlo en formato PDF al formulario de inscripción.**

