Jornadas de Innovación. UGEL Oxapampa, Oxapampa, 2018.

Proyecto de Innovación.

Huaire Inacio, Edson Jorge.

Cita:

Huaire Inacio, Edson Jorge (2018). *Proyecto de Innovación. Jornadas de Innovación. UGEL Oxapampa, Oxapampa.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/edson.jorge.huaire.inacio/112

ARK: https://n2t.net/ark:/13683/pY8w/D5G

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

yo

EdsonHuaire

@huaire_edson

contacto@edsonhuaire.com

edson.huaire@usil.edu.pe

https://orcid.org/0000-0003-2925-6993

https://www.edsonhuaire.com/

https://scholar.google.es/citations?user=thu3TRgAAAAJ&hl=es

https://www.aacademica.org/profiles/edson.jorge.huaire.inacio

ESCUELAS CREATIVAS

Edson Jorge Huaire Inacio

Sociedad del desconocimiento

En la sociedad del conocimiento hace visible también, el universo ilimitado del no saber.

"La gente aprenderá más de menos, hasta que llegue el momento que se dará cuenta, que sabe todo de nada" Punset.

INNOVACIÓN

DEFINICIÓN

"Innovación es la aplicación de ideas novedosas, creativas, productos, servicios y prácticas, con la intención de incrementar la productividad, la competitividad y la calidad total en distintas áreas o contextos.

Un elemento esencial de la innovación es la aplicación exitosa en el mercado"

LOS INICIOS DE LA INNOVACIÓN

Producto - proceso

Desarrollo tecnológico

Arquitectura empresarial

Innovación en los modelos de negocios

Innovación

- Evolución tecnológica

INNOVACIÓN DISRUPTIVA

“ROTURA O INTERRUPCIÓN BRUSCA.”

EJEMPLOS TECNOLÓGICOS: EL ORDENADOR PERSONAL, EL TELÉFONO MÓVIL, …

PROCESO O UN MODO DE HACER LAS COSAS QUE SUPONE UNA ‘ROTURA O INTERRUPCIÓN BRUSCA’ Y QUE SE IMPONE Y DESBANCA A LOS QUE VENÍAN EMPLEÁNDOSE.

INNOVACIÓN INVERSA

El usuario final va a participar en el diseño mismo del producto

Para las empresas

Nuevas prácticas de gestión para ***potenciar el desarrollo*** *del talento y mantener la* ***competitividad****.*

Jefes / líderes de personas: más foco en individuo y carrera.

Para los colaboradores

Conocer sus ***competencias*** *y entender cómo responden a las necesidades de la empresa,* ***hoy y a futuro****.*

Responsabilidad en su desarrollo: contribución en los resultados de la empresa y garantizar su empleabilidad.

Paradigmas para desarrollar innovación

El esfuerzo

La ambición

Fracaso

La perseverancia

La confianza

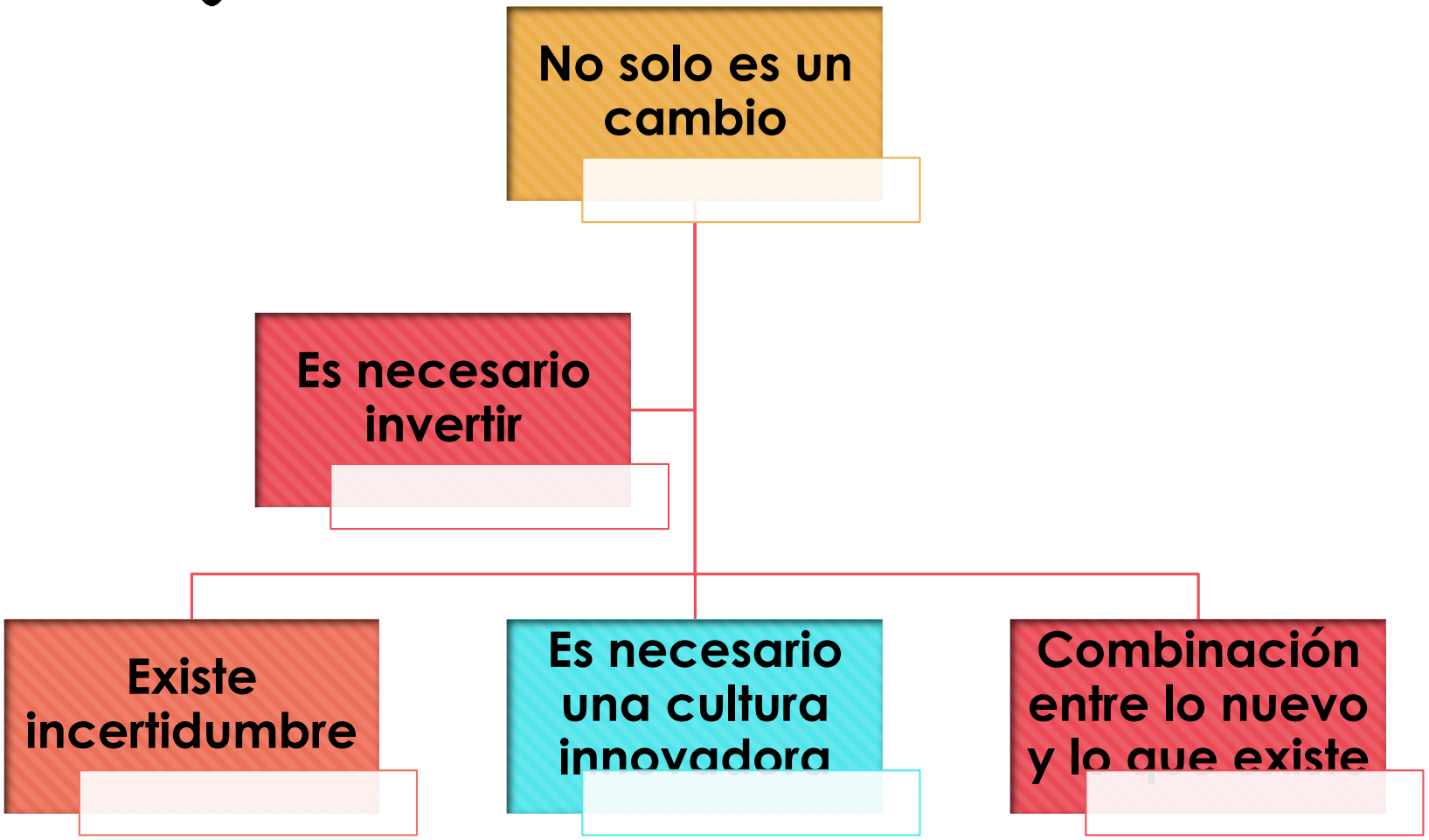
La colaboración

Todo los días encontramos cosas que nos gustan y cosas que hay que cambiar. Las primeras nos dan alegrías, las segundas alimentan nuestro deseo de cambiar el mundo (idealmente), hacerlo mejor que el que encontramos. Pero tratar de cambiar comportamientos y creencias profundamente arraigados es desalentador.

Índice Mundial de Innovación 2017: Suiza, Suecia, los Países Bajos, los EE.UU. y el Reino Unido encabezan el ranking anual.

Perú ocupa el puesto 70

Algunas características importantes



PARA QUE LA INNOVACIÓN FUNCIONE

INNOVACIÓN EDUCATIVA

Es el desarrollo de iniciativas novedosas en el área, que tengan algún sentido de ruptura con el modelo educativo tradicional, ya sea por medio de nuevas concepciones y prácticas pedagógicas como por la introducción original de nuevas tecnologías.

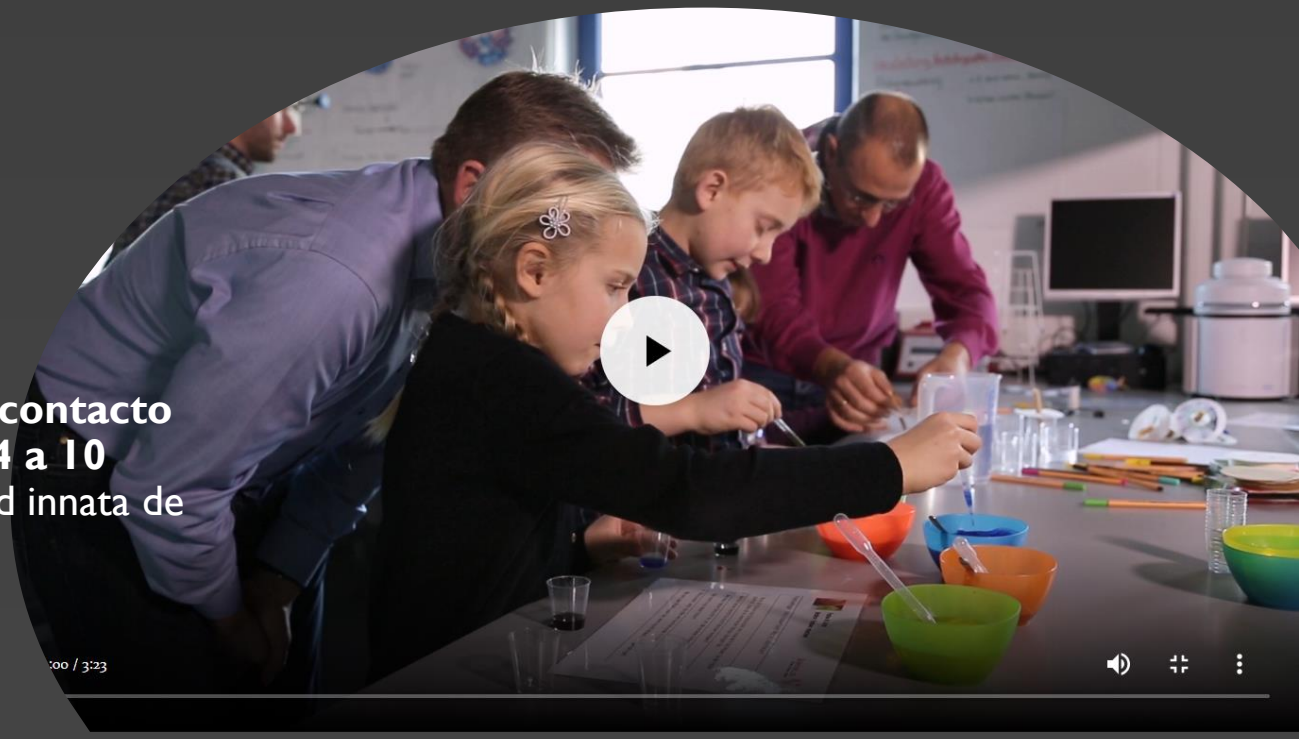
LA INNOVACIÓN DISRUPTIVA EN EDUCACIÓN

SE PREFIERE AUN EL MODELO CLÁSICO DE ENSEÑANZA

¿VOLVER A LOS ORÍGENES UTILIZANDO OTROS MEDIOS?

ALGUNAS EXPERIENCIAS

- ScienceLab facilita un **primer contacto con la Ciencia a alumnos de 4 a 10 años**, apoyándose en la curiosidad innata de los menores.



MINDFULNESS

- Para calamar las emociones negativas.
- Promover los comportaientos prosociales de los niños
- Promover el perdón hacia los compañeros, hacia los padres
- Hacer un Proyecto de vida

LA RADIO EN LA ESCUELA

- Esta orientado a desarrollar competencias comunicativas desde la primera infancia.
- Se benefician los niños timidos, callados
- Transforman su personalidad y relatan pequeñas historias, noticias, deportes, etc.

AUDIOLIBRO: PARA AGRICULTURA Y SALUD

- Promueve el conocimiento sobre la agricultura.

- Información sobre salud

LA FORMACIÓN DE LOS HÁBITOS FAMILIARES

PARA LOS DOCENTES

SE PUEDEN TRABAJAR:

- ***Ambiente Natural y Social***
- ***Expresión corporal***
- ***Música***
- ***Teatro***
- ***Practicas de lenguaje***
- ***Educación física***
- ***Emociones***
- ***Aprovechamiento del tiempo y espacio***
- ***Adaptación a la escuela***

PARADIGMAS DOCENTES

Desafiante multiplicidad de tareas
Planificación
Gestión de recursos de enseñanza
Preparación de portafolio
Enseñanza en el aula
Preparación de proyectos
Inclusión de estudiantes con dificultades
Interacción con padres
Corrección de tareas
Contención-situaciones conflictivas
Preparación de pruebas

Para que el profesional desarrolle las <u>Buenas Prácticas</u>, es decir, los comportamientos observables asociados a una competencia (hacer), es necesaria la presencia de los cinco componentes de la competencia:

- ***saber (conocimientos)***
- ***saber hacer (habilidades)***
- ***saber ser (actitudes)***
- ***querer hacer (motivación)***
- ***poder hacer (aptitud profesional y medios)***

Los mejores sistemas educativos hacen tres cosas bien:

- Consiguen a los mejores candidatos para ejercer la docencia
- Impulsan el desarrollo profesional de maestros y profesores
- Garantizan mecanismos adecuados de apoyo al docente en su tarea

LOS DOCENTES INNOVADORES

- Acompañan las nuevas tendencias en educación
- Se adaptan
- Se renuevan
- están abiertas al cambio
- Se preocupan por la calidad de la enseñanza
- Miran hacia afuera (lo que se hace en el mundo)
- Miran hacia adentro (se preocupan por sus estudiantes)

Fuente: http://bit.ly/10Ni3hl

"Innovación educativa significa una batalla a la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente" Juan Escudero

Barreras de la Creatividad

Si no tiene nada que decir, dígalo de manera complicada

"Esperar resultados distintos haciendo siempre lo mismo" Einstein

Cuando estamos acostumbrados a algo nos queda imposible verlo diferente

Conformidad significa seguir a la multitud por caminos convencionales y mantener el **statu quo**. Originalidad es tomar el camino menos recorrido, defendiendo un conjunto de ideas novedosas que van contra la corriente pero que, en última instancia, mejoran las cosas.

MÉTODOS ACTIVOS

OBJETIVOS

1.- Aprender en colaboración

2.- Organizarse.

3.- Trabajar en forma grupal.

4.- Responsabilizarse de tareas

5.- Aprender a partir del juego.

6.- Desarrollar la confianza, autonomía y experiencia directa.

7.- Utilizar la representación activa del conocimiento

El proyecto de innovación

- Un proyecto es una propuesta de gestión de recursos tanto tangibles (dinero, infraestructura, equipamiento y otros) como intangibles (conocimientos, relaciones, talentos), para alcanzar un cambio previamente definido en un contexto específico.

Esquema del proyecto de innovación

Datos

- Región
- Provincia
- Distrito
- Integrantes
- II. EE

¿Qué va hacer?

Definición y/o identificación del problema

¿Por qué?

- Fundamento o propósito
- Justificación

¿Para qué?

- Objetivo – fin

Esquema del proyecto de innovación

¿Cuántos?

- Metas

¿Dónde?

- Localización
- Describir minuciosamente el lugar donde se va realizar el proyecto

¿Cómo?

- Método
- Actividades
- Describir las actividades a realizar durante el tiempo que dura el proyecto

Esquema del proyecto de innovación

¿Cuándo?

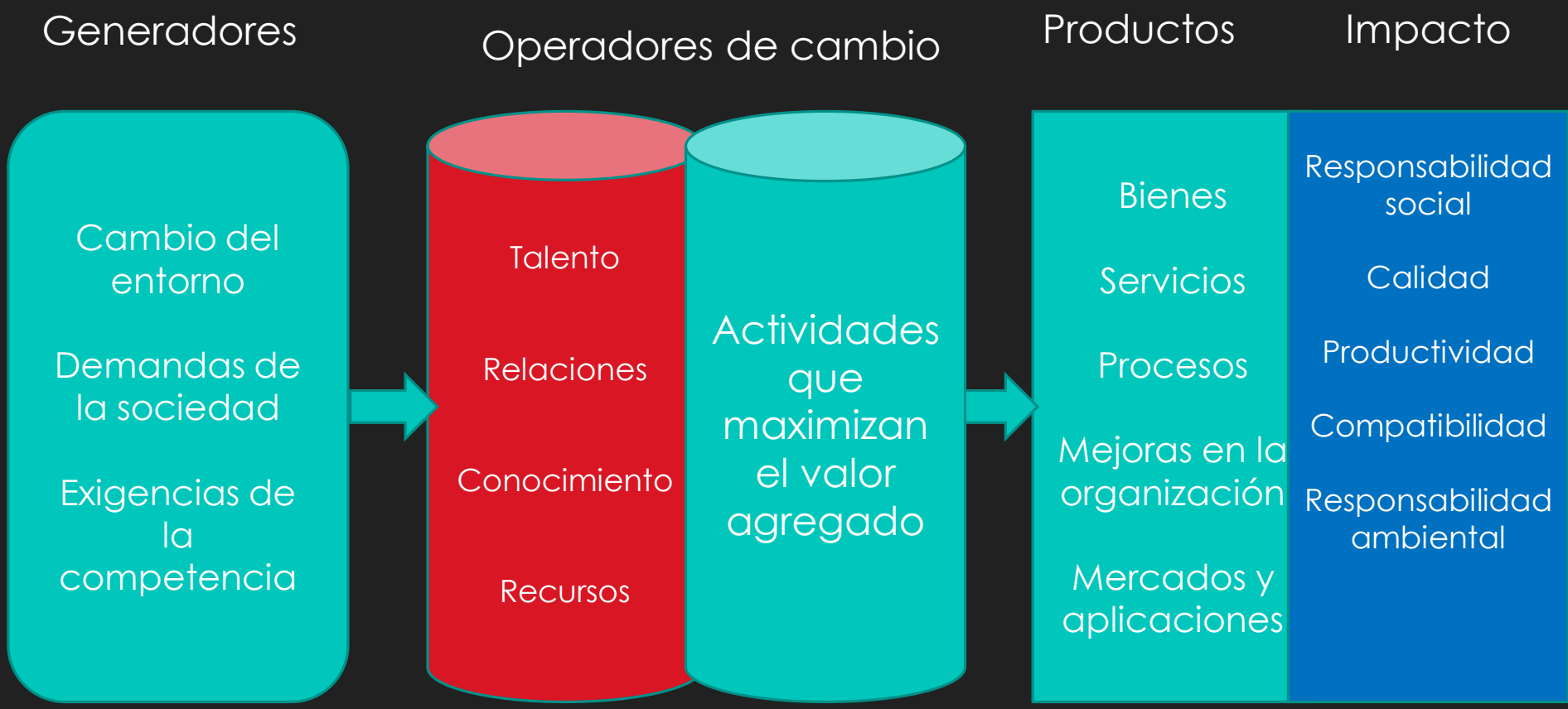
- Cronograma
- Describir las etapas a desarrollar en el proyecto de innovación

¿Con qué y con quiénes?

- Recursos – responsabilidades

¿Bajo qué condiciones?

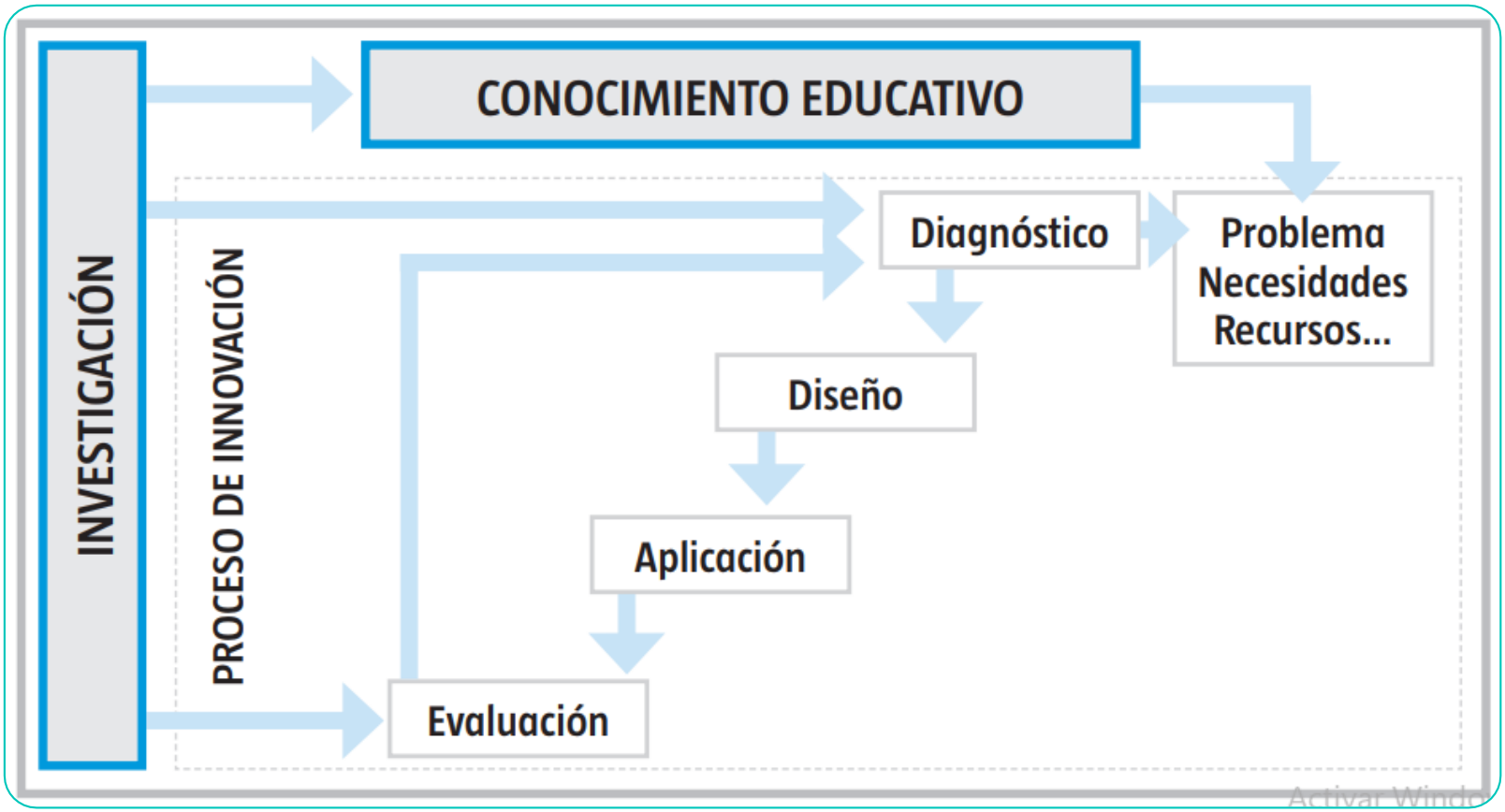
- Supuestos
- Quiénes lo financian



Miranda y Medina, 2008.

Origen del proyecto
Descripción del impacto del proyecto
Descripción de las innovación
Planteamiento de objetivos
Beneficiarios
Descripción de variables
Propuesta de soluciones innovadoras
Revisión de antecedentes
Estrategia a utilizar
Ejecución del proyecto
Metodología
Análisis de resultados
Presentación de informe

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO	
ORIGEN DEL PROYECTO	Indicar las razones que motivan el proyecto: problemas a resolver, aspiraciones, exigencias de la competencia, etc. Ver Ficha 1. Es importante sustentar con información precisa tomada de referencias confiables.
DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN	En forma clara indicar en qué consiste la innovación propuesta. Ver Fichas 1 y 2. Detallar la innovación, sus componentes principales, el tipo de innovación y la gestión tecnológica asociada.
IMPACTO DEL PROYECTO	Describir en detalle las esferas en las que el proyecto tendrá un efecto importante: Técnica, Económica, Social, Ambiental y Organizacional.
DESTINATARIOS	Indicar qué grupos humanos son favorecidos por el proyecto y de qué modo preciso. Sustentar con información cuantitativa (por ejemplo información de mercado). Ver Ficha 7 de Análisis de Participantes.
ANTECEDENTES	Especificar de modo muy concreto qué esfuerzos son conocidos por enfrentar problemas similares a los propuestos en el proyecto. Indicar referencias bibliográficas confiables, actualizadas y completas. Consultar Ficha 4.
ANÁLISIS SITUACIONAL	Para la implementación del proyecto es necesario analizar la situación actual para establecer en qué medida aporta u obstaculiza la consecución de la idea. Existen diversos métodos para el análisis situacional. Se debe evaluar los ámbitos: 1. Externo o del entorno 2. Interno o de la organización
IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO	
OBJETIVOS	Expresan de manera cualitativa los resultados *directos* a alcanzar por la acción del proyecto. Se obtienen de la columna de salida de las Fichas de los procesos. Consultar Ficha 3.
METAS	Expresan de manera cuantitativa los resultados a lograr por la acción directa del proyecto. Ver Ficha 6.
INDICADORES	Son variables que permiten evaluar el progreso del proyecto. Consúltese la Ficha 6 y para mayor detalle la sección siguiente de "Evaluación del Proyecto".
ESTRATEGIA	Describe la lógica de trabajo prevista para el proyecto. Se basa en establecer la secuencia de ejecución de los procesos estratégicos, presentada en la Ficha 5.
METODOLOGÍA	Especifica los métodos de trabajo y medición empleados. De preferencia los métodos seleccionados deben estar normados y en tal caso es preciso indicar la norma correspondiente.



Relacion de investigación e innovación

GRACIAS TOTALES