

# 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/72>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pY8w/1Qb>



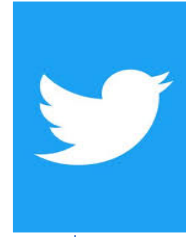
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*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](mailto: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.academica.org/profiles/edson.jorge.huaire.inacio>**



# ESCUELAS CREATIVAS

---

*Edson Jorge Huairé 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



1948 Admiral - 19A11







# 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

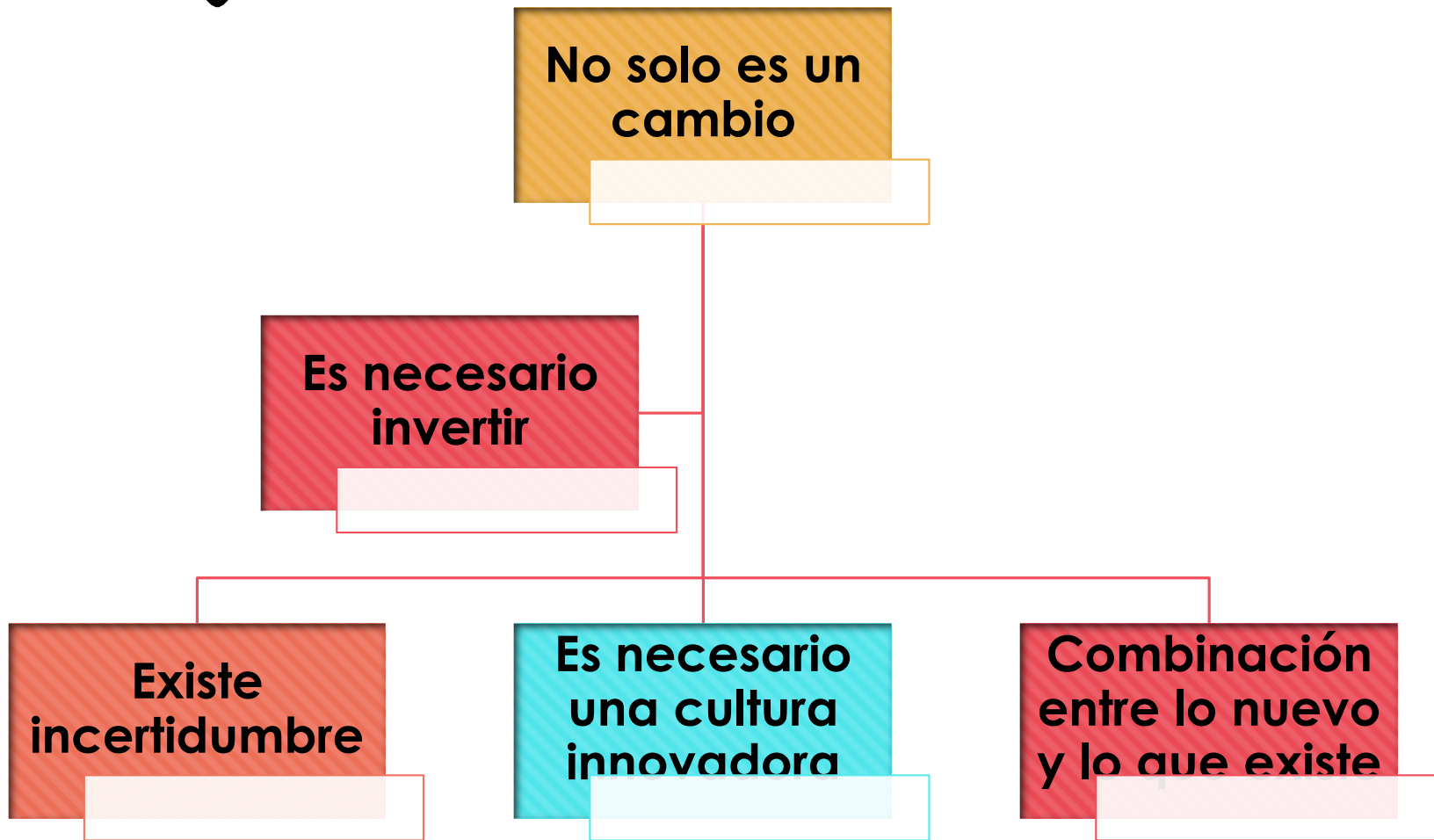
Todo los días encontramos cosas que nos gustan y cosas que hay que cambiar. Las primeras nos dan alegrías, las segundas alimentan nuestro deseo de cambiar el mundo (idealmente), hacerlo mejor que el que encontramos. Pero tratar de cambiar comportamientos y creencias profundamente arraigados es desalentador.

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**



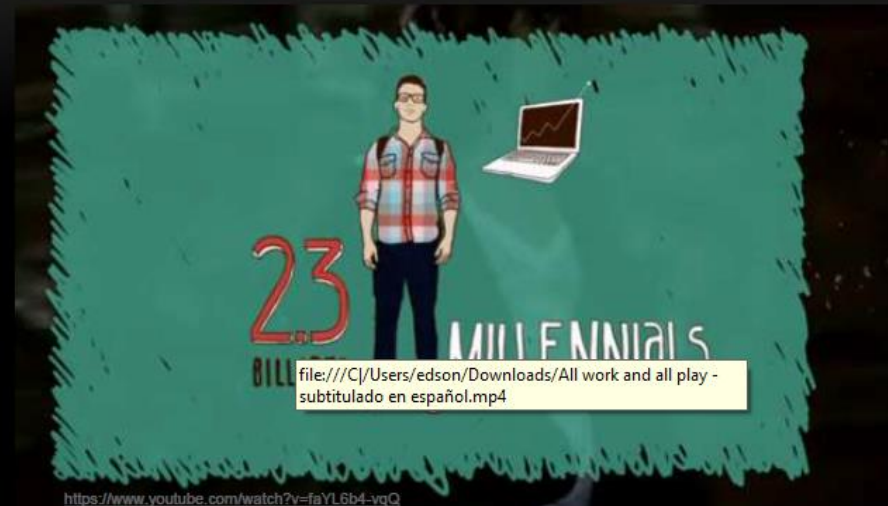
# INNOVACIÓN EDUCATIVA

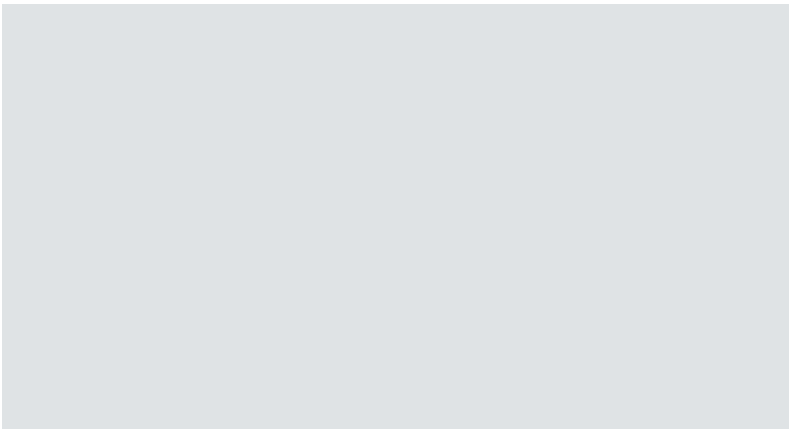
Es el desarrollo de iniciativas novedosas en el área, que tengan algún sentido de ruptura con el modelo educativo tradicional, ya sea por medio de nuevas concepciones y prácticas pedagógicas como por la introducción original de nuevas tecnologías.

# LA INNOVACIÓN DISRUPTIVA EN EDUCACIÓN



## LAS GENERACIONES...









SE PREFIERE  
AUN EL  
MODELO  
CLÁSICO DE  
ENSEÑANZA

---





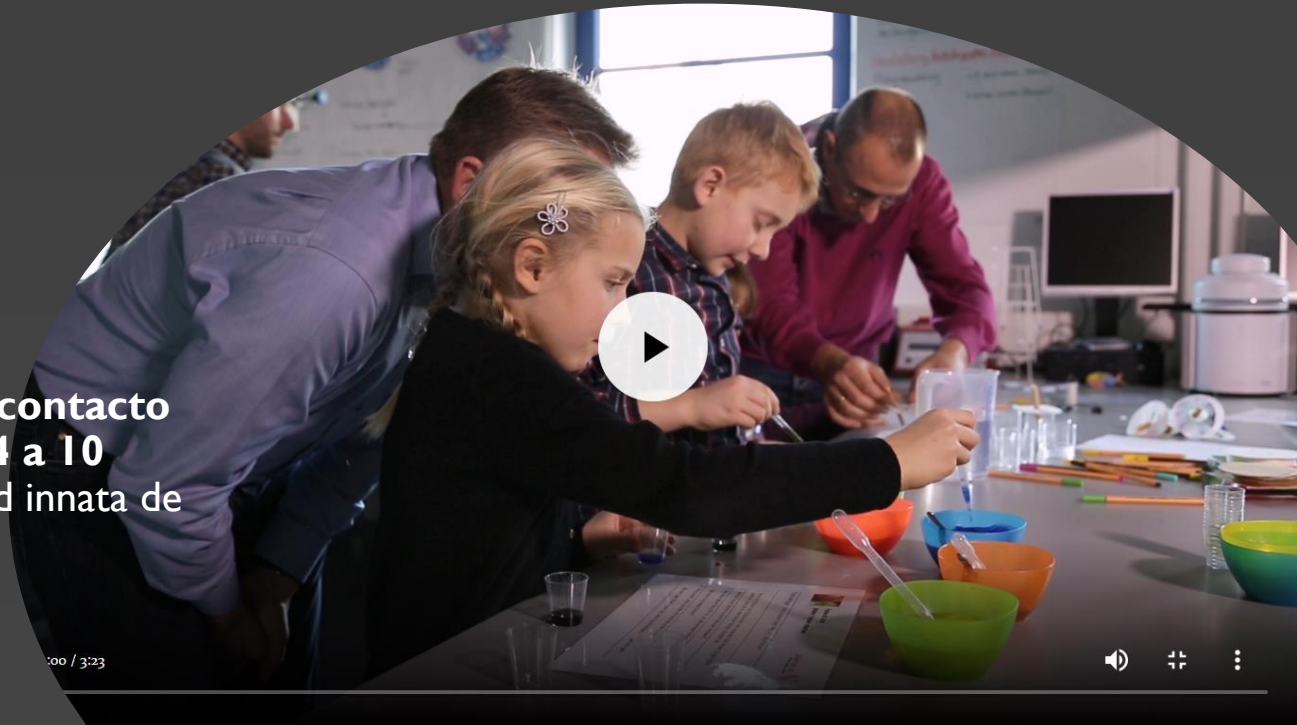
¿VOLVER A LOS  
ORÍGENES  
UTILIZANDO  
OTROS  
MEDIOS?

---

# 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 calmar las emociones negativas.
- Promover los comportamientos 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 tímidos, 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



[LA HERRAMIENTA](#)

[DESAFÍOS](#)

[PLANES](#)

[TESTIMONIOS](#)

[BLOG](#)

[ENTRAR](#)

[CONTACTO](#)

Los buenos profesores no nacen, se hacen

Desarrolla tus habilidades docentes y consigue que tus alumnos aprendan más y mejor



Desarrolla tu docencia de forma permanente mediante Desafíos enfocados en las áreas más innovadoras del Siglo XXI, tales como:

# SE PUEDEN TRABAJAR:

---

- ***Ambiente Natural y Social***
- ***Expresión corporal***
- ***Música***
- ***Teatro***
- ***Prácticas 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

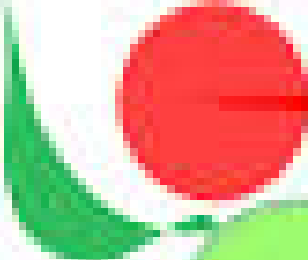
Inclusión de  
estudiantes con  
dificultades

Interacción con  
padres

Contención-  
situaciones  
conflictivas

Preparación de  
pruebas

Corrección de  
tareas



***Para que el profesional desarrolle las Buenas Prácticas, 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

1.- Aprender en colaboración

7.- Utilizar la representación activa del conocimiento

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

5.- Aprender a partir del juego.

**OBJETIVOS**

2.- Organizarse.

3.- Trabajar en forma grupal.

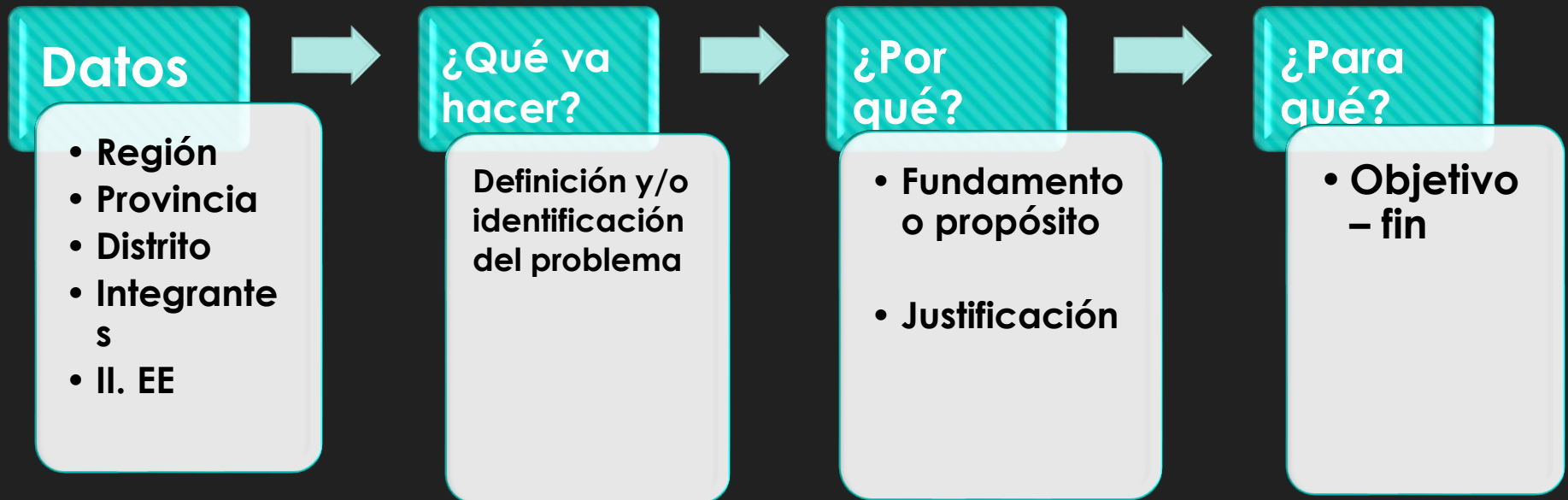
4.- Responsabilizarse de tareas



# 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





# 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?

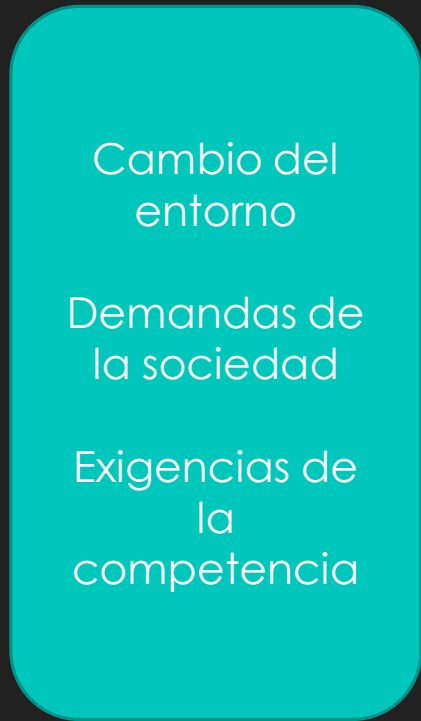
- Recursos – responsabilidades



¿Bajo qué condiciones?

- Supuestos
- Quiénes lo financian

## Generadores



## Operadores de cambio



## Productos



## Impacto



Miranda y Medina, 2008.



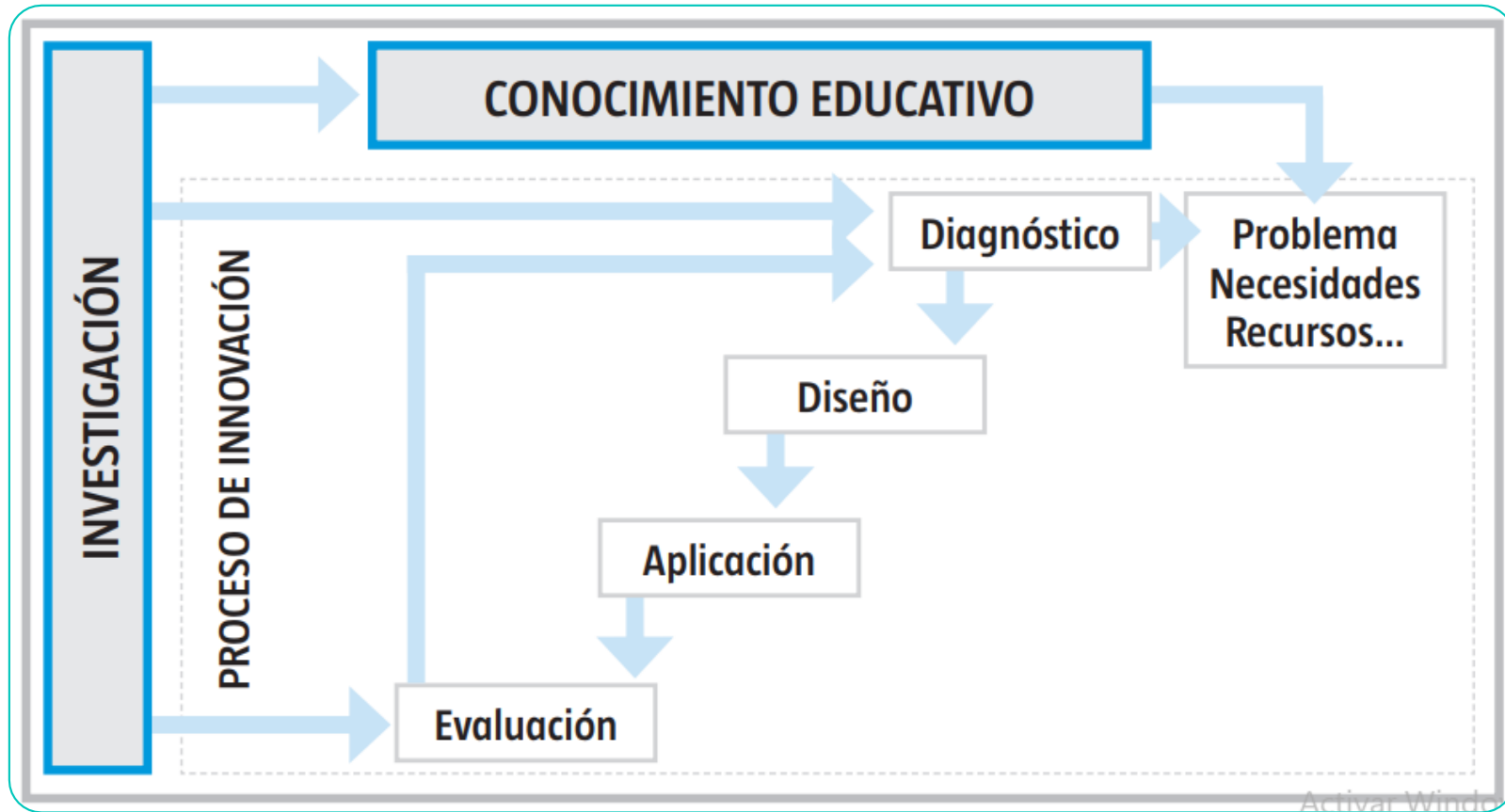
## FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

ORIGEN DEL PROYECTO	<p>Indicar las razones que motivan el proyecto: problemas a resolver, aspiraciones, exigencias de la competencia, etc. Ver Ficha 1.</p> <p>Es importante sustentar con información precisa tomada de referencias confiables.</p>
DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN	<p>En forma clara indicar en qué consiste la innovación propuesta. Ver Fichas 1 y 2.</p> <p>Detallar la innovación, sus componentes principales, el tipo de innovación y la gestión tecnológica asociada.</p>
IMPACTO DEL PROYECTO	<p>Describir en detalle las esferas en las que el proyecto tendrá un efecto importante: Técnica, Económica, Social, Ambiental y Organizacional.</p>
DESTINATARIOS	<p>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.</p>
ANTECEDENTES	<p>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.</p>
ANÁLISIS SITUACIONAL	<p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Externo o del entorno</li><li>2. Interno o de la organización</li></ol>

## IMPLEMENTACION DEL PROYECTO

OBJETIVOS	<p>Expresan de manera cualitativa los resultados <i>directos</i> a alcanzar por la acción del proyecto. Se obtienen de la columna de salida de las Fichas de los procesos. Consultar Ficha 3.</p>
METAS	<p>Expresan de manera cuantitativa los resultados a lograr por la acción directa del proyecto. Ver Ficha 6.</p>
INDICADORES	<p>Son variables que permiten evaluar el progreso del proyecto. Consúltense la Ficha 6 y para mayor detalle la sección siguiente de "Evaluación del Proyecto".</p>
ESTRATEGIA	<p>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.</p>
METODOLOGÍA	<p>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.</p>





# Relacion de investigación e innovación

A photograph of a musician performing on stage. The musician is wearing a dark, long-sleeved shirt and has their arms raised in the air. They are holding a dark-colored electric guitar. The background is a bright, solid color, possibly a stage backdrop. In the bottom right corner, there is a logo for 'El Canal' with a stylized 'E' and 'C' above the text.

**GRACIAS TOTALES**

