



INSTITUTO ESPAÑOL
de Desarrollo Directivo

**PROGRAMA DIRECTIVO DE DISEÑO
ESTRATÉGICO APLICADO A LA INNOVACIÓN
Y EL CAMBIO DE CENTROS EDUCATIVOS**



Developing your professional skills

[PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA]

Nos encontramos en un momento clave para la educación. Estamos viviendo, probablemente, la mayor oportunidad de reescritura de la educación tradicional de las últimas décadas. Nunca como hasta ahora había habido tanto interés social, ni tanta necesidad de educación y formación.

En este contexto, necesitamos nuevas maneras de afrontar los desafíos educativos actuales. **La educación necesita cambios. Las escuelas también.** Pero los cambios no pueden ser impuestos, sino que deben ser liderados por cada comunidad educativa. Los cambios que necesitamos están más vinculados a proyectos educativos de centro y a prácticas profesionales, que a grandes reformas y leyes. Pasan, más que por implementar propuestas externas, por desarrollar la capacidad interna de cambio en los centros, implicando a docentes, equipos directivos y familias.

Cambiar nuestra escuela nos exige en primer lugar preguntarnos sobre cuáles deben ser los fines de la educación. Exige que, como escuela y como comunidad educativa, nos preguntemos por qué vienen a clase nuestros alumnos. Que nos cuestionemos qué tipo de centro somos; cómo es nuestro proyecto educativo; qué visión tenemos; cómo es nuestro modelo de organización, gestión y liderazgo; cómo es nuestra cultura escolar. Si somos una organización orientada al aprendizaje tanto de los alumnos como





de los profesionales del centro; si fomentamos el desarrollo profesional; cuál es nuestro modelo educativo; cómo orientamos el currículum ; cómo trabajamos la evaluación ; cuál es el rol de los alumnos en su aprendizaje; qué papel desempeña nuestra comunidad educativa; cuáles son y cómo movilizamos nuestros activos educativos.

Cada escuela debe ser capaz de emprender un proceso de transformación que deben estar fuertemente arraigado a su realidad, a sus necesidades y a sus posibilidades. Cada escuela debe tomar el control sobre su práctica pedagógica y construir una organización cohesionada en torno a ideas robustas relacionadas con el aprendizaje que le permita convertirse en una organización que aprende ; desarrollar y compartir una visión centrada en el aprendizaje de todos los estudiantes; crear y apoyar las oportunidades de aprendizaje continuo para todo el personal , docente y administrativo; promover el aprendizaje en equipo y la colaboración entre todos los miembros de la escuela; establecer una cultura de la investigación, la innovación y la exploración ; implementar sistemas para la recogida y el intercambio de conocimientos; modelar y aumentar el liderazgo en el aprendizaje.

Con un enfoque claro hacia la acción.

Si los cambios quieren tener una incidencia real en la vida de los centros han de generarse desde dentro desarrollando su propia cultura de la innovación y el cambio, basada en el aprendizaje continuo, la colaboración docente, la implicación de la comunidad educativa, el liderazgo sistémico y distribuido , el trabajo en redes y la centralidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La mejora escolar está vinculada al desarrollo del trabajo colaborativo entre el profesorado , más allá de las paredes del aula y más allá de los muros de la escuela (el centro como un nodo de una red externa de aprendizaje).

Implicando al profesorado en un análisis reflexivo de lo que hace.

Al final, son los docentes y los equipos directivos, individual y colectivamente, quienes deben crear la cultura escolar y profesional

que necesitan para liderar el cambio y enfrentar los retos actuales. Para que la transformación que necesitamos se produzca es necesario, por tanto, desarrollar la capacidad interna de cambio de cada centro.

El director escolar es, tras el profesor, el segundo en términos de impacto sobre el aprendizaje de los estudiantes.

Su papel es fundamental en la mejora de la enseñanza y en el incremento de los resultados del aprendizaje de los alumnos. Este impacto se produce indirectamente mediante su influencia en las condiciones organizativas de la escuela y en la calidad de la enseñanza.

Inciendo sobre las condiciones de enseñanza/aprendizaje en los centros educativos, configurando una cultura escolar favorecedora del cambio y la mejora, e impulsando el necesario liderazgo pedagógico distribuido por toda la organización.

Los directores y los equipos directivos de un centro educativo necesitan no solo tener un saber, sino también un saber hacer y un saber ser. Necesitan ser competentes en la dirección escolar. Una de las claves de la transformación educativa pasa entonces por desarrollar las capacidades y las competencias de estos equipos directivos. **Pasa por profesionalizar la dirección escolar.**

Concebimos la transformación como el proceso creativo que nos permite desarrollar un presente y un futuro adaptado, sostenible, integrado y participativo. En consecuencia, un futuro más feliz y positivo





[DIRIGIDO A]

- Gestores, propietarios, directores y equipos directivos de instituciones educativas interesados e involucrados en desarrollar procesos de innovación y cambio en sus centros educativos a través de herramientas procedentes de la creatividad, innovación, diseño estratégico, gestión de personas y organizaciones.
- Otros líderes intermedios en las instituciones educativas .

[OBJETIVOS]

Este programa busca dotar a los participantes de conocimientos, herramientas, habilidades, actitudes y contactos que les capaciten para liderar los procesos de transformación de sus centros educativos.

- 1. Reflexionar sobre la necesidad actual de cambio escolar en general** y en particular en los contextos educativos de los centros participantes.
- 2. Conocer y analizar nuestro centro** para ver si está preparado para un proceso de innovación : fortalezas, activos educativos, áreas de mejora.
- 3. Desarrollar capacidades** tanto para promover innovación como para la identificación y gestión del cambio en nuestros centros.
- 4. Fomentar habilidades de cambio** y adquirir recursos para el diseño de proyectos de transformación educativa.
- 5. Ser capaz de liderar equipos** que desarrollen procesos creativos, de innovación y cambio educativo
- 6. Desarrollar actividades complementarias innovadoras** aplicables a la práctica educativa diaria.
- 7. Crear una red de profesionales** y centros del cambio educativo.

[METODOLOGÍA]

Utilizamos una metodología práctica y centrada en el participante . Partiendo del aprendizaje activo y colaborativo, utilizamos las bases y herramientas de la **creatividad, innovación y del diseño estratégico**.

El **diseño estratégico** es la aplicación de los principios de diseño orientados al cambio, con la intención de aumentar las cualidades de innovación y capacidad de cambio de una organización.

Impulsamos el trabajo sobre diversos formatos metodológicos fomentando las distintas formas de aprendizaje. Además, creemos en el aprendizaje multidimensional teniendo en cuenta la persona, el contexto en el que se desarrolla y su evolución social y económica. Se tratará de crear un espacio de aprendizaje colaborativo, aportando diferentes puntos de vista para la reflexión del participante.

Clases teórico-prácticas: acercamiento teórico al contenido de la temática, acompañado por actividades y dinámicas en las que se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en el desarrollo de ideas.

Se trabajará sobre la base de la **cocreación**, algo que será posible gracias a la realidad y el **proceso de convergencia y la divergencia** de los diferentes participantes, que podrán aportar un enfoque diferente a problemas comunes.

La metodología práctica se concretará en el diseño de **un proyecto de innovación y cambio**, por parte de los participantes aplicado a su realidad.

[ESTRUCTURA DEL PROGRAMA]

EL PROGRAMA ESTÁ ESTRUCTURADO EN 4 BLOQUES Y UN PROYECTO.

BLOQUE 0

Diseñar entornos innovadores de aprendizaje.

BLOQUE 1

Creatividad, pensamiento de diseño.

BLOQUE 2

Habilidades de gestión y metodologías ágiles.

BLOQUE 3

Liderazgo, gestión de equipos y cambio cultural.

PROYECTO

[ESTRUCTURA DEL PROGRAMA]

BLOQUE 0: DISEÑAR ENTORNOS INNOVADORES DE APRENDIZAJE

00.

Para que pueda surgir la innovación en una institución educativa y en cualquier organización es necesario entender en qué consiste y cómo se puede desarrollar un entorno innovador de aprendizaje. Se trata de conocer las bases para poder hacerlo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Tomar conciencia del momento presente de cambio educativo y fomentar la motivación y proactividad hacia la transformación, la mejora y el trabajo en equipo.
- Analizar la situación de mi centro, identificando los activos educativos y sus debilidades y fortalezas.
- Identificar los aspectos que deseamos mejorar/transformar de nuestro centro mediante la importancia del trabajo colaborativo
- Interactuar con el resto de asistentes con el objetivo de crear redes de innovación educativa entre los participantes.

Este bloque consta de **cuatro sesiones prácticas** en las que se sentarán las bases de la innovación y la mejora escolar; se analizará entre todos los participantes las razones generales y particulares que nos llevan a la necesidad de cambio; en qué debemos cambiar y cómo debemos hacerlo Innovación educativa y mejora escolar; **Por qué tenemos que cambiar; en qué tenemos que cambiar; cómo debemos hacerlo.**



BLOQUE 1: CREATIVIDAD, PENSAMIENTO DE DISEÑO.

01.

Desarrollo de capacidades básicas para desarrollar de forma constante procesos de transformación educativa.

1.1 CREATIVIDAD

Los participantes podrán conocer cómo es el proceso de **resolución creativa de problemas** aplicado a proyectos de innovación, con el objetivo de practicar y sistematizar las fases del proceso creativo, siendo capaces de realizar definiciones de los focos creativos a los que se enfrentan durante este proceso.

Objetivos de aprendizaje:

- Practicar y sistematizar las fases del proceso creativo.
- Aplicar las habilidades del trabajo creativo: divergencia, convergencia y aplazamiento del juicio.
- Practicar con varias técnicas de creatividad y generación de ideas grupal.
- Saber identificar criterios de evaluación y evaluar las ideas para transformarlo en proyectos realizables.
-



1.2 PROTOTIPADO

Con este módulo también los participantes aprenderán las estrategias, herramientas y técnicas necesarias para estructurar una idea, crear una propuesta de valor e implementar ese concepto o idea con la cultura del **Rapid Prototyping**, para disminuir el fracaso e implementar las mejoras obtenidas.

Objetivos de aprendizaje:

- Aprender herramientas y técnicas necesarias para estructurar una idea de negocio rápidamente.
- Creación de una propuesta de valor aplicándola a través del rapid prototyping. Entender qué es y para qué sirve el **Mínimo Producto Viable (MPV)**.
- Testear y validar este MPV, identificando áreas de mejora, hasta dar con la mejor solución.
- Saber hacer foco en lo relevante dentro de nuestros proyectos, dando respuesta al contexto y la estrategia de negocio.

1.3 DISEÑO DE SERVICIOS

El diseño de servicios permite repensar experiencias diferentes e innovadoras para los usuarios, creando nuevos vínculos entre los diferentes agentes del proceso y potenciando sus capacidades de acción e interacción. En esta asignatura se conocerá el valor que tiene la transformación de la experiencia de los usuarios.

Objetivos de aprendizaje:

- Construir conocimiento entorno al concepto de economía basada en la lógica de servicios.
- Aprender que los servicios se pueden diseñar, poniendo al usuario en el centro de la experiencia, generando un valor añadido.
- Aprender como la metodología de diseñar servicios es capaz de ordenar la experiencia del usuario como un todo integrado e intencionado.
Diseñar el **customer journey** de nuestros posibles clientes y/o usuarios intentando mejorar los puntos de encuentro.
- Utilizar los arquetipos y mapas de empatía de cliente para definir el usuario al que nos queremos dirigir.

02.

BLOQUE 2: HABILIDADES DE GESTIÓN Y METODOLOGÍAS ÁGIL

Uso de metodologías para aportar valor diferencial a proyectos. Estas metodologías basadas en el prototipado rápido tienen que ir acompañadas de habilidades de gestión porque el objetivo es que en su implementación se involucre todo el claustro y la comunidad educativa.

2.1 TRABAJO EN RED

- Metodología en torno al trabajo en red y sistemas de articulación o gestión colaborativa. Se trabaja en un espacio abierto para aprender y compartir. **Hace de las personas el eje central de los equipos** y las

organizaciones, diferenciándose de la manera tradicional de ver el trabajo.

Objetivos de aprendizaje:

- Conocer los elementos que permiten la implementación de sistemas de gestión colaborativos.
- Identificar los diferentes tipos de organización colaborativa.
- Enumerar las diferentes características de los sistemas de articulación colaborativos.
- Conocer los diferentes roles que pueden adoptarse dentro de una organización.
- Situar los pasos básicos para articular redes colaborativas de trabajo.

2.2 GESTIÓN DEL TALENTO

La flexibilidad y la diversidad son el futuro de los equipos en los centros educativos y por esta razón es importante saber cómo gestionar el talento. La diversidad es un concepto que va mucho más allá del género o la raza. Cada individuo es único y precisamente en estas diferencias está la clave del éxito de las personas que trabajan en un centro educativo, si sabemos gestionarlas. Tenemos que poner en valor nuestras diferencias y alinearlas con el objetivo del proyecto educativo para conseguir los mejores resultados.

Objetivos de aprendizaje:

- Conocer qué prioridades que tiene el trabajador y qué necesitamos para retener el mejor talento en el entorno actual.
- Identificar la colaboración como una nueva manera de contratar y de trabajar.
- Situar las características y tendencias en cuanto a cómo son los profesionales del futuro.
- Tendencias en el mercado laboral y gestión de personas en estructuras pequeñas y medianas.

2.3 COMUNICACIÓN EFICAZ

El participante identificará sus habilidades de comunicación, así como el uso correcto de soportes visuales y su aporte. Conocerá al público al que se dirige y cuál es la actitud que debe transmitir para una comunicación eficaz.

Objetivos de aprendizaje:

- Identificar nuestras habilidades de comunicación para transmitir ideas de manera concisa y persuasiva: **elevator pitch**.
- Entender qué factores son determinantes para captar la atención de una audiencia y el valor de transmitir emociones.
- Identificar los 10 puntos clave en una presentación eficaz.
- Transformar informaciones en historias.

2.4 METODOLOGÍAS ÁGILES

Se realizará un taller inicial sobre metodología ágil, desarrollando prototipos y validando con usuarios/clientes mediante la **metodología Scrum**.

Objetivos de aprendizaje:

- Entender el Framework Scrum como herramienta de gestión ágil de creación de proyectos.
- Aplicar los métodos centrados en el usuario y cliente, aplicando **LegoSeriusPlay**, interiorizando las herramientas de gestión ágil.



03.

BLOQUE 3: LIDERAZGO, GESTIÓN DE EQUIPOS Y CAMBIO CULTURAL.

Todo proyecto debe poder ser pensado, liderado y comunicado con la finalidad de instaurar un cambio en el proceso establecido. La manera cómo se lidera el proyecto, cómo se gestiona el equipo no es la misma si hablamos de proyectos de innovación. Es necesario conocer las estrategias, habilidades y experiencias necesarias para implementar con éxito junto a nuestros equipos este tipo de proyectos que acompañan un cambio cultural.

3.1 LIDERAZGO

Se adquirirán conocimientos y estrategias relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales y de gestión para poder liderar procesos de innovación y cambio.

Objetivos de aprendizaje:

- Conocer el concepto y los distintos tipos de liderazgo en el mundo de la educación identificando cuáles son más apropiados en los procesos de innovación y cambio.
- Desarrollar los criterios y estrategias básicas para entrenar en habilidades sociales: como comunicación verbal y no verbal, asertividad, autoestima, autocontrol, resiliencia, empatía y escucha activa, inteligencia emocional.

3.2 GESTIÓN DE EQUIPOS

Para gestionar un equipo orientado a la innovación hay que atender a los aspectos individuales de cada miembro del grupo, pero es



clave saber manejar el componente grupal porque de ello depende si el proceso de innovación y cambio tiene éxito.

Objetivos de aprendizaje

- Conocer los distintos perfiles necesarios en los equipos innovadores y tener estrategias para que puedan trabajar de forma cohesionada.
- Ser capaces de gestionar equipos promoviendo la mediación, negociación, cooperación y resolución de conflictos.

3.3 CAMBIO CULTURAL

El mundo de la educación y la escuela está ante un proceso de cambio estructural en el que están emergiendo nuevas pedagogías, nuevas formas configurar el espacio del aula, nuevas formas de trabajo... El director y el equipo directivo tiene un papel determinante en propiciar el cambio cultural.

Objetivos de aprendizaje:

- Identificar los elementos que determinan el cambio cultural a nivel social y en la educación
- Saber liderar una estrategia de cambio cultural en un centro educativo mediante el conocimiento de casos de éxito.

PROYECTO: DISEÑO DE UN PROYECTO DE INNOVACIÓN Y CAMBIO

Diseño de un proyecto de innovación y cambio.

La formación continua en contextos educativos desvinculada de la práctica y del día a día de los profesionales (en este caso directores) carece de sentido.

Este curso busca, por el contrario, estar relacionado con el contexto directo de trabajo y con los retos reales de los participantes que lo sigan e impactar positivamente y directamente en su gestión y en los proyectos educativos que estén bajo su responsabilidad.

Por eso, la orientación didáctica es eminentemente práctica y la estructura girará alrededor de la realización de un proyecto de innovación y cambio que se empezará a diseñar desde el Bloque 0.

Los conocimientos y herramientas que se vayan trabajando en el resto de Bloques contribuirán a la realización de este proyecto que debe tener impacto en los contextos profesionales de los participantes.



INSTITUTO ESPAÑOL
de Desarrollo Directivo

info@iedd.es

www.iedd.es



Developing your
professional skills

