

# Enseñar la Innovación. Una experiencia mediante el uso de la educación virtual



Jordy Micheli  
Nancy Fabiola Martínez  
Departamento de Economía  
Oficina de Educación Virtual  
UAM-A

# Nuestro trabajo de investigación conjuga dos preocupaciones



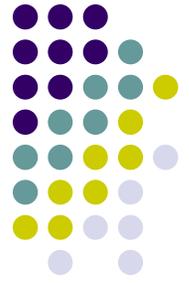
1. El uso educativo de la comunicación colaborativa en medios virtuales.
2. El aprendizaje de la innovación entendiéndola como proceso social que envuelve a lo tecnológico.

# La innovación y la teoría económica



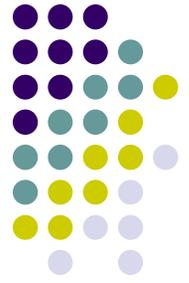
- Para la economía convencional (modelos sin actores ni historia), la empresa ha sido la “caja negra”
- Ahora, la innovación parece ser la nueva “caja negra”
- Y se modelan comportamientos: insumos y resultados.

# Una pequeña introducción desde el lado de la educación virtual



- La primera ola de la educación virtual:  
Predominio de los actores tecnológicos, promesa de masividad y de reducir déficits de oferta, privilegiar contenidos. Énfasis en “mercados”, en estandarizar.
- La segunda ola:  
Protagonismo de actores innovadores en la educación, énfasis en comprender “cómo” se aprende en la virtualidad, potenciar los procesos de aprendizaje, exploración de medios móviles. Énfasis en “comunidades”, en el contexto.

## Nuestra preocupación:



Crear el espacio de aprendizaje colaborativo para que una comunidad construya un determinado conocimiento mediante la producción de un discurso (texto) en línea y asincrónico.

El texto producido por cada participante es la evidencia del aprendizaje. Este es un nuevo campo de análisis en el campo de la educación virtual.

# La construcción del conocimiento que los alumnos hacen en torno a la innovación parte de cuatro aspectos fundamentales:



1. Los conocimientos previos que tienen sobre la misma;
2. La representación que van haciendo de la nueva información;
3. La actividad que tienen por resolver
4. Finalmente la apropiación que hace cada alumno al respecto.

## Modelo:



El modelo pone énfasis en mostrar al alumno que la innovación es esencialmente un proceso que pone en juego diversos conocimientos y relaciones, que tienen como centro a las personas implicadas y que desembocan en la competencia económica



## Objeto de investigación:

El inodoro de la empresa Toto,  
(<http://www.totoneorest.com/features.html>) que  
conjuga innovaciones de la digitalización, nuevos  
materiales e hidráulica.

Por la significación misma del objeto y estereotipos  
de orden cultural, éste causa interés entre los alumnos.

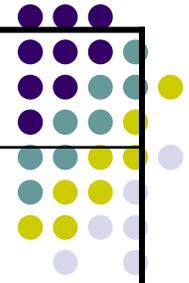


Tema de investigación	Reto
Medio Ambiente Ingeniería Innovaciones asociadas	Partir de un tema conocido y profundizar
Cultura Trabajar en Toto Diseño	Confirmar un conocimiento previo intuitivo y/o vago y profundizar/aclarar.
Domótica Competencia	Entender qué es el concepto propuesto y a partir de allí buscar asociaciones.

**Estos retos están asociados a** la concepción social constructivista donde los alumnos construyen/ reconstruyen los saberes y esto quiere decir que no tienen en todo momento que descubrir o generar algo nuevo en sentido literal.

**Lo que el docente busca en este tipo de actividad es** engarzar los procesos de construcción del alumno con saberes “culturalmente organizados”.

Modelo	Foro Virtual	CARACTERÍSTICAS DE LA CONSTRUCCION DE CONOCIMIENTO
ACTORES/ TRANSFORMACION	SI YO TRABAJARA...	Definición precisa de áreas de oportunidad de la empresa y personales. Sugerencia de actividades precisas de innovación
	INNOVACIONES RELACIONADAS	De relacionar conocimiento cercano se pasa a relaciones más elaboradas y a ideas innovadoras
INNOVACION / MERCADO	MEDIO AMBIENTE	Contraste Extensión horizontal de conocimientos Visión que abarca a la empresa y la sociedad
	DOMÓTICA	Exploración inicial en un concepto nuevo.
	DISEÑO	Identificación de distintas formas de innovación. Reconocimiento de una parte intangible: el diseño debe asegurar la asimilación de las innovaciones incrementales al ser humano que las emplea. El diseño es complejo.
	CULTURA	Factor que explica la particularidad de la innovación ("por qué aquí sí") Reconocimiento de lo que no debe dejar de ser considerado para innovar. Profundizar y pasar de un <i>cliché</i> a la identificación de los componentes de lo cultural.



## Conclusión:



- La educación virtual, en el marco didáctico que se ha propuesto, abre una posibilidad de enseñanza de la innovación.
- El objetivo educativo es el de poner en acción capacidades de elaboración de conocimiento a partir del contexto social, la cercanía cultural y la construcción de significado para los actores.
- La innovación es "enseñada" mediante un modelo de interpretación que reúne los factores que la literatura señala como claves:

capacidades innovadoras de los actores, organización de un proceso complejo estratégico pero bajo incertidumbre, condicionamiento de la economía para asimilar la disrupción.



- El propio proceso educativo es tanto construcción personal de conocimiento como praxis colectiva característica de los equipos innovadores.
- Esta experiencia, desarrollada en lo sucesivo, puede permitir un modelo de capacitación innovador sobre la innovación misma, útil tanto en la universidad como en las empresas.