

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

# #HackINTEF Acción de Innovación en el INTEF







secretaría de estado de educación, formación profesional y universidades

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

## ¿ Qué es HackINTEF?

El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) realizó, desde el 1 de Octubre hasta el 17 de Noviembre del 2015, una acción de innovación interna, llamada **HackINTEF**.

Es una iniciativa apoyada desde la Dirección de INTEF que busca la innovación desde dentro de la organización, desde el talento y el conocimiento de los profesionales que lo integran. Todas las personas del INTEF fueron invitadas a participar de forma voluntaria.

Uno de los objetivos fue implementar actividades y "tiempo de libre disposición" para que personas del equipo con una idea innovadora la pudiesen implementar dentro del INTEF. Esta práctica se lleva a cabo con frecuencia en varias organizaciones reconocidas por su carácter innovador.

## **Objetivos Principales**



Potenciar la capacidad de innovación.



Aprovechar el talento y el conocimiento de todos para crear juntos.



Mejorar o crear nuevos productos y servicios educativos.

La acción fué acompañada y facilitada por Charlotte Schoeffler & Marina Fornes de <u>in-mocion</u>. Una gran parte del texto de este artículo está basado en el informe sobre el desarrollo de la acción presentado por esta empresa, contratada para coordinar y dirigir la acción de innovación en el INTEF.

## Fases de la Acción

#### Lanzamiento

Evento de presentación y puesta en marcha de la Acción. En este evento se realizan ejercicios de calentamiento de creatividad. Cada uno elige la temática que más le interesa para la Acción. Así se forman los grupos iniciales.

## Exploración

Se trata de una fase online de exploración y recopilación de contenido que nos ayuda a ser más creativa en la fase de ideación. En *Basecamp* cada grupo puede compartir enlaces, documentos, fotos, videos, hechos, ideas en relación a su temática.



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Todos los grupos online están abiertos a todo el mundo. Podemos participar en horario laboral (15 min aprox.) o fuera de él, eligiendo cada uno el nivel de dedicación.

#### INTEF 24

Día de ideación. Los grupos de trabajo se dividen en equipos para idear y dar cuerpo a las ideas más potentes.

1/2 Día de selección Cada equipo presenta su idea en 7 minutos. La audiencia evalúa las ideas y selecciona a los equipos ganadores: 3 ideas votadas por todos, y una votada por el jurado.

#### **INTEF 20%**

Los equipos ganadores disponen de 4 viernes completos para continuar desarrollando e implementar su idea. Al final, preparan una presentación para el cierre para enseñar a todos los compañeros el trabajo realizado.

### Cierre

Presentación de ideas ganadoras. Comentarios y sugerencias para próximas ediciones.

## Reto inicial

¿Cómo podríamos ser más innovadores internamente en nuestra forma de trabajar y hacia el exterior en lo que ofrecemos y comunicamos?

## 4 temáticas

- #1 Mejora del trabajo cotidiano y procesos de trabajo
- #2 Gestión y transmisión del conocimiento dentro de INTEF
- #3 Presencia en Internet, redes sociales y foros presenciales
- #4 Productos y servicios educativos: mejora o nuevos



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

## Desarrollo de la acción

#### Lanzamiento

El día **1 de Octubre de 2015** se realiza, en el salón de actos del **Ministerio de Educación** en la sede de la calle Torrelaguna, una sesión de 3 horas de duración que sirve como pistoletazo de salida para la Acción de Innovación.

Se invita a todo el personal interno de INTEF. Se cuenta con la asistencia de **53 personas** a la sesión. Parte del equipo de Medios Tecnológicos se encarga de la retransmisión online para el equipo de Mérida. Dos personas de in-mocion facilitan la sesión.

En la sesión se abordan los siguientes puntos:

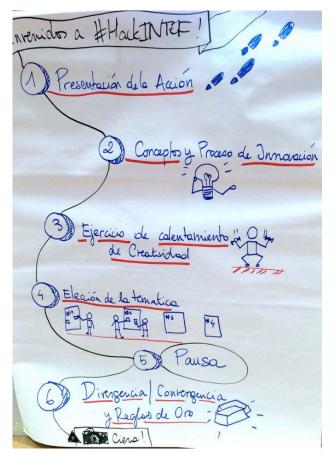
- 1. Presentación de la acción, paso a paso.
- 2. Conceptos y proceso de **Innovación**: reflexión común y aspectos esenciales.
- 3. Ejercicios de calentamiento de la creatividad.
- 4. **Elección individual de la temática** para este HackINTEF.
- 5. Introducción práctica a la **Divergencia / Convergencia** y **reglas de oro** de la innovación.
- 6. Foto de grupos y cierre.

#### Criterios de selección para el INTEF 20%

- 1. Ideas « innovadoras e implementables »
- 2. Ideas relacionadas con las líneas de acción del INTEF
- 3. Ideas desarrolladas por un **equipo mixto** de personas de distintos departamentos.

Una idea « innovadora e implementable » es ...

1. **Mejora:** Trae una mejora, aporta valor.





DIRECCIÓN GENERAL
DE EVALUACIÓN
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

- 2. **Sentido:** La solución se basa en hechos (conocimiento propio o adquirido durante la exploración).
- 3. **Disrupción:** Es original, audaz, disruptiva en su forma y/o estilo.
- 4. Atractivo: Es una solución atractiva y/o divertida.
- 5. **Usuarios:** Toma en cuenta de las necesidades de los usuarios finales de esta solución (profesores, empleados, departamento) y/o anticipa o toma en cuenta un cambio en la sociedad.
- 6. **Usuarios:** Cuida de las personas que lo usan: cómodo, fácil de usar, agradable, cuidadoso, empatiza con los usuarios...
- 7. **Trabajadores:** Cuida de los trabajadores del INTEF: permite que se sienten más valorados, más motivados, empatiza con su situación...
- 8. **Trabajo:** Tiene un impacto positivo sobre el día a día del trabajo: las relaciones, el compartir conocimiento / materiales, el bienestar en el trabajo, la fluidez en la comunicación de ideas, la fluidez en la realización de proyectos.
- 9. **Conocimiento:** Da información nueva, hace crecer el conocimiento, aporta visión para tomar decisiones.
- 10. **Comunicación:** Permite que más personas (dentro o fuera) sepan más de lo que se hace en el INTEF.
- 11. **Implementación:** Es factible a corto/medio plazo.
- 12. Implementación: Tiene un coste de implementación "razonable".
- 13. **Equipo:** La elaboración de la idea ha involucrado a personas de departamentos distintos y ha requerido un verdadero trabajo de co-creación.
- 14. **Artefacto:** Hay un artefacto que plasma / representa la idea.

#### El proceso de innovación

## Personas que hacen « cosas » nuevas que mejoran « cosas » usando su creatividad...



#### Calentamiento de la creatividad

La sesión continúa con ejercicios que ejercitan y desbloquean la creatividad, junto con algunos trucos que ayudan a mejorarla.



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

### Divergencia / Convergencia y Reglas de Oro

Se explican los procesos de divergencia y convergencia y las 9 reglas de oro:

- Aplazo el juicio
- ¡Una conversación a la vez!
- No uso frases asesinas
- Construyo sobre las ideas de los demás
- Escribo y/o dibujo lo que cuento
- Escribo frases completas
- Lo importante es HACER
- No importa de quién es la idea
- Se ruega copiar

#### ACCIÓN DE INNOVACIÓN en el INTEF 1ª Edición #HackINTEF





No uso frases asesinas



Construyo sobre

las ideas de los demás

interfectivo Hacienal de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesoracio

Se ruega copiar

Copio lo que me gusta e inspira. « Es imposible copiar, no vas a resistirte a mejorar lo que ves... »

Charlotte & Marina in-mocion.com

## 15 DÍAS EXPLORANDO

Construyendo sobre los comentarios y debates de los participantes, se van proponiendo más misiones para avanzar en la exploración, y practicar diferentes técnicas de trabajo de investigación, usados en el proceso de *Design Thinking*.

Misiones propuestas:

**GRUPO #1 YTAEL** 

misión 2: Divergencia sobre el concepto de "productividad".



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

- misión 3: Mini-Benchmark y análisis Remar en la misma dirección.
- misión 4: Foto-safari del espacio de trabajo.

#### GRUPO #2 CREAFEÍNA

- misión 2: Divergencia y mapeo de canales y entornos para compartir conocimiento interno.
- **misión 3**: Mini-benchmark y análisis Buenas prácticas de gestión del conocimiento otros sectores.
- **misión 4**: Reflexión y divergencia sobre adaptar principios y estrategias del aprendizaje colaborativo y por proyectos a INTEF

#### **GRUPO #3 INTEFNet**

- misión 2: Mini entrevista telefónica a profesores.
- misión 3: Divergencia ¿Qué cosas hacéis para llegar a los profesores?
- **misión 4**: Reflexión y divergencia sobre adaptar principios y estrategias del aprendizaje colaborativo y por proyectos a INTEF.

#### **GRUPO #4 PYSEMON**

- misión 2: Divergencia sobre necesidades de los profesores.
- **misión 3**: Reflexión/Divergencia común sobre buenas prácticas... Como si fuéramos emprendedores.
- misión 4: Comparte feedback que hayas recibido sobre proyectos de INTEF

## INTEF 24

## Día 1 - Ideación colectiva y conceptualización

El día 20 de Octubre 2015, se realiza, en las salas 8 y 9 del INTEF, **una sesión de ideación y conceptualización,** de 5h30 de duración, con 45 personas del INTEF, facilitada por el equipo de 4 personas de *in-mocion*.

- 1. Se forman 9 equipos de 4 a 6 personas a través de la elección de un RETO.
- 2. Se realizan ejercicios de **calentamiento de la creatividad** y se recuerdan las « reglas de oro » de la creación en equipo.
- 3. Divergencia de **HECHOS**, conocimiento del equipo sobre la situación que plantea el reto.
- 4. Creación de una PERSONA Usuario.
- 5. Divergencia y convergencia de IDEAS para solucionar el reto.



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

- 6. Sketch de CONCEPTO.
- 7. En algunos casos: creación de un artefacto y/o de una historia de uso.
- 8. Preparación de un **poster y « mini-pitch »** para la presentación del día siguiente.

## Día 2 - Selección para INTEF 20%

El día 21 de Octubre 2015, se realiza en el salón de actos del INTEF, una **sesión de presentación de ideas**, de 3h de duración, a modo de « ronda de financiación de emprendedores » y se eligen los 4 equipos ganadores para el INTEF 20%.

- 1. Cada equipo presenta su idea a modo de mini-pitch, en 7 minutos,
- 2. Mientras, todos escuchan activamente, anotando en una ficha su evaluación,
- Cada uno evalúa las ideas y vota las 3 ideas más innovadoras, según los criterios de evaluación y su propia intuición. Las 3 ideas más votadas por la audiencia están seleccionadas y el jurado elige a una idea más.
- 4. Se entregan los **premios** de participación en el Basecamp así como las medallas de innovador HackINTEF.
- 5. Los **4 equipos ganadores** reciben su premio para presentarse al INTEF20%.
- 6. Se recoge el feedback de todos sobre la acción.

#### Resultados de INTFF 24

#### Equipo 1:

### Reto

¿Cómo podríamos crear dentro del INTEF un espacio para generar ideas, conocimiento y sinergias para el desarrollo de nuevas pedagogías y formas de aprender?

El Equipo 1 crea ZONA Abierta INTEF « Atrévete, aprende, actúa. »

#### Descripción del concepto

**ZONA Abierta INTEF** es un **espacio físico y una aceleradora** que permite a una persona de dentro del INTEF o de fuera **proponer una idea o una actividad y realizarla** dentro de este espacio físico.

### Equipo 2:

#### Reto

¿Cómo podríamos crear espacios de creación y colaboración entre personas del INTEF para potenciar nuestras fortalezas (nuestra pasión por la enseñanza, el buen ambiente, etc.), y disminuir nuestras debilidades (no conocer lo que hacen los demás o a veces incluso ni siquiera los nombres de algunos compañeros)?



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

El Equipo 2 crea Conexión K-fé. « Cuéntame que te escucho y escúchame que te cuento... »

#### Descripción del concepto

Conexión K-fé es un encuentro para tomar un café entre personas de distintos departamentos para conocernos. Funciona como una « cadena » de invitación a tomar un café. No hace falta preparar nada, se trata de unirse en un grupo de 6 personas aproximadamente y que cada uno se presente y comparta cual es su actividad en el INTEF.

#### Equipo 3:

#### Reto

¿Cómo podríamos crear un campus físico en el mismo INTEF (para el *blearning*) para que viniesen los profesores directamente a algunas formaciones y así poder tener un contacto directo con ellos?

El Equipo 3 crea InterNTEF. « El INTEF llega »

#### Descripción del concepto

**InterINTEF** es un acercamiento del INTEF al profesorado a través de espacios de *trabajo cooperativo* distribuidos por todas las CCAA y a través del Autobús INTEF o « Forma-bus » que permite llegar a comunidades más pequeñas.

Es un **conjunto de centros de fomento de trabajo colaborativo entre pares**. No son centros de formación. Permiten **romper el aislamiento profesional** del cual sufren muchos profesores..

#### Equipo 4:

#### Reto

¿Cómo podríamos implementar un sistema de realimentación del profesor que recibió una formación para saber qué se ha implementado de los aprendizajes y recursos trabajados y poder compartirlo de forma pública?

El Equipo 4 crea OpenINTEF. « Innovar, conectar, transformar. »

#### Descripción del concepto

OpenINTEF consiste en poner en marcha una práctica de análisis de datos, productos, y encuestas recogidas en los cursos para detectar profesores motivados para innovar aplicando lo aprendido. Se les propone participar a encuentros locales informales (en las distintas CCAA) para compartir su experiencia en el curso, su aplicación al aula. Se documenta todo el proceso y desde el INTEF se difunde en un boletín como evidencia de la escucha y mejora de cursos así como la difusión de buenas prácticas de profesores.

#### Equipo 5:

#### Reto

¿Cómo podríamos detectar qué proyectos no estamos llevando a cabo y que interesan a la comunidad educativa?



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

El Equipo 5 crea Laboratorio de Ideas. « Innovar, conectar, transformar. »

#### Descripción del concepto

Se propone crear un servicio encargado de **investigar nuevas tendencias en innovación educativa**, detectando necesidades y experiencias, utilizando para ello las herramientas disponibles. Posteriormente se crean equipos multidisciplinares para **desarrollar proyectos concretos** orientados a las necesidades detectadas, **difundiendo finalmente los productos generados**.

#### Equipo 6:

#### Reto

¿Cómo podríamos colaborar y ser altavoces de divulgación de conocimiento interesante y de actualidad para el profesorado?

El Equipo 6 crea Embajada INTEF « INTEF on the road »

#### Descripción del concepto

Embajada INTEF es un es una caravana que se mueve por todo el territorio y llega a todos los centros de España incluso los más lejanos... para dar a conocer lo que ofrece el INTEF incluso a los profesores que no suelen usar la tecnología.

#### Equipo 7:

#### Reto

¿Cómo podríamos fomentar el desarrollo del pensamiento computacional en la escuela y en el aula?

El Equipo 7 crea #codeINTEF. « Pensar, programando/jugando/construyendo/en equipo. »

#### Descripción del concepto

**#code INTEF** consiste en **crear un grupo transversal interdepartamental para divulgar el pensamiento computacional** desde el INTEF, para unificar lo que se hace en el INTEF, a través de
Procomun, videos en Youtube, video conferencias para resolver dudas en tiempo real...

#### Equipo 8:

#### Reto

¿Cómo podríamos favorecer que nuestro lugar de trabajo sea un espacio de confort donde desarrollar ideas y mantener el buen ambiente laboral?

El Equipo 8 crea Espacio Libre « Entra y desconecta. »

#### Descripción del concepto



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

Espacio Libre es una sala común en la que los empleados del INTEF pueden reunirse, pensar, celebrar, relajarse, hablar por teléfono, tomar un café, compartir, diseñar. El uso es abierto y libre.

#### Equipo 9:

#### Reto

¿Cómo podríamos poner en común los problemas de la organización de cada equipo de INTEF y compartir soluciones, experiencias y buenas o malas prácticas?

El Equipo 9 crea InTED « Cuéntame, conóceme »

#### Descripción del concepto

InTED son charlas de 15 minutos los viernes, de 9 a 9h15, en el INTEF, para compartir sobre el impacto del trabajo del INTEF y saber lo que se está haciendo aquí. TED corresponde a Tecnología, Educación y Desarrollo profesional del docente. Las charlas serán grabadas y subidas al canal de YouTube del INTEF, accesible al público.

#### **CLAUSURA**

El 17 de Noviembre, los equipos ganadores de INTEF 20% exponen el resultado de sus 4 viernes de libre disposición al resto de compañeros.

Las presentaciones se realizan en el salón de actos, cada equipo cuenta con 20 minutos de exposición, y 5 minutos de preguntas.

Al finalizar la Acción, los participantes comparten con el equipo de in-mocion comentarios sobre su experiencia en #HackINTEF.

De forma individual escriben lo siguiente:

- 3 cosas que se llevan de la Acción,
- 2 cosas que les han parecido muy distintas, y
- 1 cosa muy innovadora.

Todas las respuestas están a disposición de los participantes. A continuación, los comentarios más compartidos sobre #HackINTEF

#### **STOP**

Cosas que no repetiremos en próximas ediciones

- 15 minutos diarios no es suficiente para sacar partido a Basecamp.
- Se hace complicado compaginar el Hack con el trabajo diario. Se necesita más tiempo.
- INTEF 24 es demasiado intenso.
- La información en Basecamp estaba muy dispersa.
- Se proponían demasiadas misiones de exploración para el tiempo disponible.
- Dispersión de retos.



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

#### **START**

Sugerencias a implementar en próximas ediciones

- Poner los Premios recibidos en las vitrinas de INTEF.
- Aunque un equipo siga adelante en INTEF 20%, que puedan colaborar otros compañeros.
- Dividir la jornada de INTEF24 en 2, como mínimo.
- Usar Basecamp para idear, o utilizar CConectAA.
- Más píldoras de creatividad para salir de la zona de confort.
- Recopilar las ideas que se han quedado en el tintero.
- Mezclar más los perfiles.
- Hacer HackINTEF cada año.

#### **CONTINUE**

Cosas que repetiremos en próximas ediciones

- Los calentamientos de la creatividad.
- La buena atmósfera de trabajo que se consiguió.
- La comida durante las sesiones de trabajo (chocolate, almendras...)
- La dinamización por parte del equipo de in-moción.
- Cantar y bailar. Soltar el cuerpo.
- La interacción interdepartamental.
- El diseño de los materiales usados.
- La dinámica de crítica constructiva y escucha activa.



DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

## Conclusiones

Se han expuesto muy sumariamente algunos de los puntos clave relacionados con la Acción de Innovación desarrollada en el INTEF en 2015, así como sus resultados, y su posible aplicación cíclica anual.

El desarrollo de una acción de innovación en una organización administrativa es, no sólo perfectamente posible, sino muy recomendable como medio para mejorar el desarrollo y el trabajo por equipos, para compartir el conocimiento entre personas de diferentes unidades, para descubrir nuevas posibilidades tanto en la mejora del trabajo interno como en el desarrollo de nuevos servicios y productos, así como por el aprendizaje que la aplicación de un método de innovación de forma organizada y dirigida aporta a todos los integrantes, de indudable utilidad en el desarrollo futuro de la organización.

La acción se apoya fundamentalmente en los conocimientos, aptitudes y actitudes del personal propio de la organización, que es quien mejor puede aportar ideas para mejorar la misma, así como trabajar posteriormente para llevar a cabo dichas ideas.

No obstante, para su éxito, es esencial el apoyo de la Dirección, así como contar con la ayuda de profesionales expertos en la dinámica de desarrollo de acciones de innovación como la expuesta.



### Licencia

Este documento se entrega bajo una <u>licencia Creative Commons Reconocimiento</u>

<u>Compartir Igual</u>. Parte de este documento es obra derivada del informe del proyecto presentado por Charlotte Schoeffler & Marina Fornes de in-mocion.