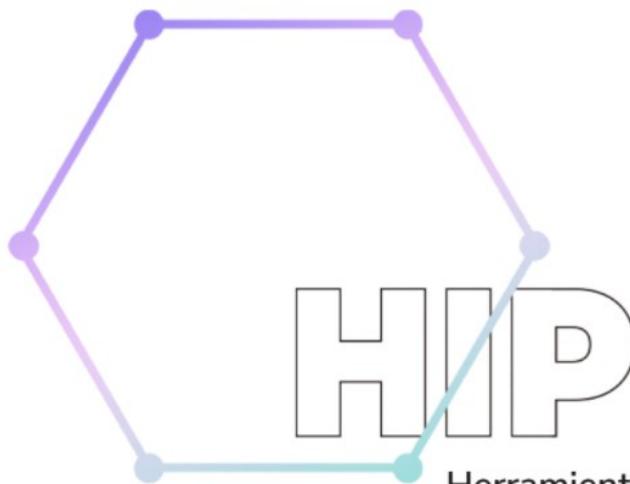


Los 6 pasos

En equipo, contando con la junta directiva o con el consejo escolar, con las [herramientas HIP para innovar en la escuela rural](#) analizamos el vector o vectores que queremos trabajar, y vamos dando pasos, basados en las necesidades de la comunidad educativa, para generar ideas de mejora, probarlas y planificar su implementación.



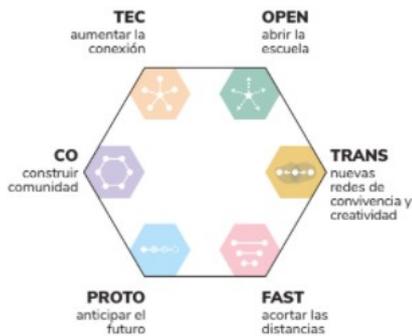
Herramientas HIP para innovar en la escuela rural

Trabajad durante seis sesiones un método con el que transformar vuestra escuela rural en una institución que aprende, basándoos en el Hexágono de la Innovación Pública (HIP).

El modelo HIP

El modelo HIP simplifica las claves y dinámicas para transformar las instituciones en entornos más democráticos, abiertos e innovadores.

Estos seis vectores (Tec, Open, Trans, Fast, Proto, Co) nos dan las pistas para conseguirlo.



Materiales

Este documento impreso en din A3, notas adhesivas pequeñas (38x51mm) y rotuladores

Duración aproximada

1 hora por sesión

Las herramientas

Hemos dividido las herramientas en seis sesiones de trabajo. Comenzaréis detectando oportunidades de mejora relacionadas con los vectores, para después generar ideas y trazar un plan de cómo llevarlas a la acción.

Día 1_

¿Quiénes somos?
¿Qué oportunidades de mejora tenemos?

Día 2_

¿Con quién nos relacionamos?
¿Qué necesidades detectamos?

Día 3_

¿Qué necesidades son prioritarias para este vector?
¿Cuál es el objetivo que nos marcamos?

Día 4_

¿Qué ideas tenemos?
¿Cuáles seleccionamos?

Día 5_

¿Cómo podemos llevar a cabo las ideas?
¿Cuáles tendrán más impacto y requerirán menos esfuerzo?

Día 6_

¿Lo llevamos a la realidad? ¿Lo planificamos?
¿Cómo evoluciona nuestro ecosistema?

Leyenda de iconos

Preguntas para pararse a pensar. Respondedlas para completar las herramientas.

¡Pasad a la acción! Este icono indica que hay que completar herramientas, decidir o idear.

Información, pistas o recursos que os ayudarán a continuar.

¡Reúnete con tu equipo! Aunque lo ideal es trabajar todas estas herramientas colaborativamente, este icono te recuerda que hay pasos en los que es imprescindible reunirse y compartir ideas, conclusiones y experiencias.



Selección de metodologías para la escuela rural

El modelo HIP está basado en el análisis de 105 metodologías. Hemos hecho una selección de las que pueden ser más útiles para la escuela rural.

Os invitamos a que las tengáis presentes cuando generéis ideas y busquéis soluciones con las que mejorar cada vector.

Las podéis encontrar en:

www.modelohip.net/escuela-rural

Antes de comenzar a utilizar las herramientas, es recomendable conocer el modelo HIP, accediendo a la información de la [página web](#), preparar los materiales necesarios (principalmente notas adhesivas pequeñas y rotuladores) y contar con 1 hora para cada paso o herramienta que queramos abordar. Es de gran ayuda tener un calendario de reuniones, compartido con las personas con las que vayáis a trabajar, en el que señalar las reuniones que necesitemos para poder pasar del autodiagnóstico HIP a nuestro plan de acción.

Para poder seguir las instrucciones de las herramientas existen unos iconos que nos hacen referencia a las diferentes acciones que realizaremos al completarlas.

Día 1. Creamos nuestro equipo de trabajo, evaluamos nuestra escuela y analizamos los resultados.

Día 1

Creamos nuestro equipo de trabajo, evaluamos nuestra escuela y analizamos los resultados.

01_Equipo de proyecto

- ▶ Forma un equipo de trabajo para abordar este proyecto en 6 pasos
- ▶ Introduce al equipo el modelo HIP 
<https://modelohip.net/>

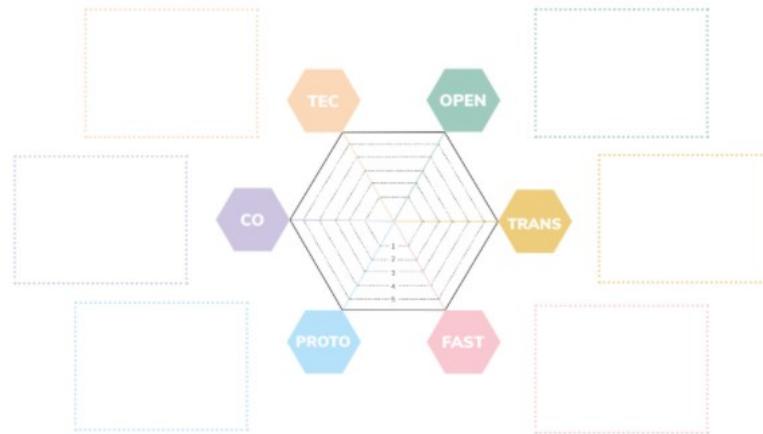
Nuestro equipo

(personas que lo componen, normas, dinámica de trabajo, roles...)

02_Evaluación HIP

- ▶ Completa el cuestionario HIP para escuela rural
 <https://modelohip.net/test/tu-hexagono/>
- ▶ Obtén el informe y léelo
- ▶  ¿Cómo salen valorados los 6 vectores? Rellena el hexágono HIP
- ▶ Elige uno de los vectores con la valoración más baja y rodéalo.
- ▶ Haz una lluvia de ideas de mejora alrededor de ese vector. 
- ▶ Revisa las metodologías que puedes utilizar para mejorar cada vector en: www.modelohip.net/escuela-rural

Valoración de los 6 vectores



Ideas iniciales sobre el vector elegido

Herramientas... © Elena Berrío y Paloma de la Cruz

LAMB

GOBIERNO DE ARAGÓN

El primer paso es crear un equipo de trabajo híbrido (sugerimos que esté integrado por docentes, familias, trabajadores no docentes y alumnado).

El segundo paso de esta primera herramienta es hacer una síntesis del resultado del autodiagnóstico específico para educación que está alojado en la web.

NOTA: En este segundo paso se puede volcar la información generada en la [herramienta vista de pájaro](#) si se ha completado anteriormente.

También es muy útil revisar las metodologías específicas para el entorno educativo del vector o vectores que estemos trabajando.

El tercer momento al cumplimentar esta herramienta consiste en identificar las primeras ideas que puedan surgir en el equipo para mejorar el vector elegido.

Día 2. Definimos las relaciones y necesidades de nuestra escuela relacionadas con el vector elegido.

Día 2

Definimos las relaciones y necesidades de nuestra escuela relacionadas con el vector elegido



01_Actores

¿Con que personas u organizaciones se relaciona la escuela?

Haz una lista de los actores que se relacionan con tu centro.

Listado de actores

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

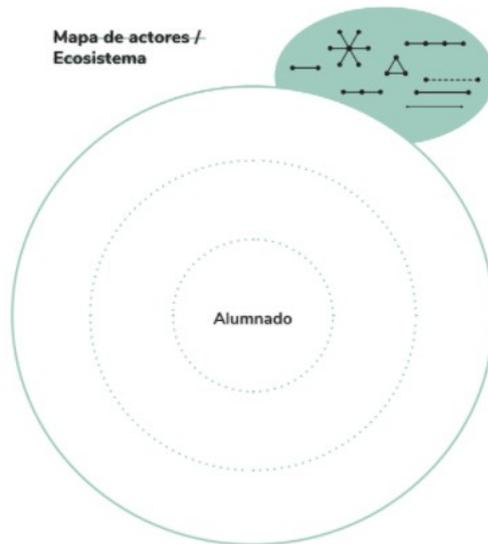
02_Ecosistema

¿Qué relaciones son más estrechas o más fuertes?

Completa tu mapa de actores o dibuja tu ecosistema

Si haces un mapa de actores colócalos de mayor a menor cercanía de dentro a fuera del círculo.

Si te animas a dibujar tu ecosistema, utiliza estos nodos y enlaces. Consulta cómo hacerlo en <https://modelohip.net/wp-content/uploads/2021/02/libro-interior-2.pdf>



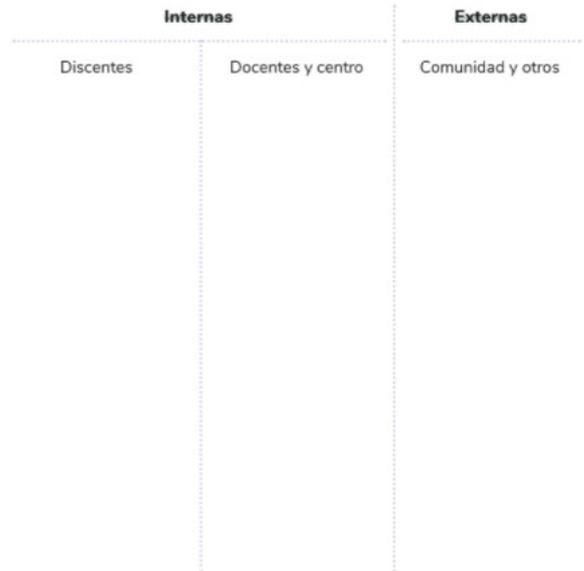
03_Necesidades

¿Qué necesidades tienen las personas de vuestro mapa o ecosistema?

Completad la plantilla de necesidades internas y externas

¿Cuáles tienen relación con el vector elegido?

Marca las ideas relacionadas con el vector utilizando un gomet.



El primer paso consiste en realizar una lista con los actores con los que se relaciona la escuela, internos y externos.

El segundo es visualizar las relaciones entre los actores para reflexionar sobre el ecosistema del centro educativo.

El tercer paso es reflexionar sobre las necesidades que tienen los diferentes tipos de actores.

Día 3. Detectamos las necesidades prioritarias y seleccionamos un objetivo.

Día 3

Detectamos las necesidades prioritarias y seleccionamos un objetivo

01_Necesidades

¿Qué necesidades priorizamos?

- ▶ Id a la ficha del Día 2 y pegad aquí las necesidades prioritarias.

Necesidades prioritarias

02_Objetivos

¿Qué objetivos abordamos?

- ▶ Completad vuestra **plantilla de objetivos** basándoos en las necesidades. Completad la oración ¿Cómo podríamos...?
- ▶ Por ejemplo: ¿Cómo podríamos mejorar la comunicación de la comunidad educativa mostrando el trabajo que se realiza en el aula?

Objetivos

¿Cómo podríamos...?	¿Cómo podríamos...?

03_Seleccionar el objetivo

Haced una votación

- ▶ Para hacer la votación: cada miembro del equipo selecciona tres objetivos (el más fácil de conseguir, el que más se centra en solucionar una necesidad real de las personas y el más innovador).
- ▶ Completa tu plantilla de objetivo/s seleccionados tras la votación
- ▶ Podéis seleccionar dos o intentar sintetizarlos en uno si están relacionados entre sí.

Votación

Fácil de conseguir
●●●●●●●●

Centrado en personas
●●●●●●●●

Innovador
●●●●●●●●

Objetivo/s seleccionado/s

--

Herramientas - © Elixav Benja y Paloma de la Cruz

El primer paso es priorizar las necesidades que hayamos detectado.

El segundo es plantear diferentes objetivos o retos con base a las necesidades priorizadas.

El tercer paso es seleccionar un objetivo o reto (si no se llega a consenso el equipo podría votar. Cada persona votaría al reto más fácil de conseguir, el que más centrado está en las personas y el más innovador) o la hibridación de varios; y escribirlo mediante una pregunta interrogativa: ¿Cómo podríamos...?

Día 4. Generamos ideas que respondan al objetivo, seleccionamos y ordenamos.

Día 4

Generamos ideas que respondan al objetivo, seleccionamos y ordenamos

01_Ideas

Reúnete con tu equipo y/o con el consejo escolar

- 1 Si tienes dos objetivos, duplica esta hoja.
- 2 ¿Qué ideas tenemos para dar respuesta al objetivo?
- ▶ Completa la plantilla de ideas utilizando técnicas de creatividad
- i Escribid ideas iniciales y desarrolladlas escribiendo debajo de ellas
- i Recuerda consultar las ideas iniciales y metodologías relacionadas sobre el vector en la ficha del Día 1

02_Seleccionar y ordenar

- ▶ Haced una votación
- i Para hacer la votación: cada miembro del equipo selecciona tres ideas (la más fácil de realizar, la que más se centra en solucionar una necesidad real de las personas y la más innovadora).
- ▶ Traslada las ideas más votadas al panel de ideas seleccionadas y ordénalas
- i Para ordenar y clasificar: mueve las ideas y agrúpalas por similitud. Puede haber ideas que engloben varias

IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4

Votación

Fácil de conseguir

Centrada en personas

Innovadora

Ideas seleccionadas

LAMB

GOBIERNO DE ARAGON

Herramientas. © Etxe Barria y Paloma de la Cruz

Si tienes dos objetivos seleccionados, duplicamos esta herramienta y cumplimentamos una por cada uno de ellos.

Por cada objetivo o reto planteamos, en equipo, ideas iniciales, que desarrollamos profundizando en ellas o generando alternativas.

Seleccionamos las ideas que sean más fáciles de conseguir, se adapten mejor a las necesidades de las personas y sean más innovadoras.

NOTA: Podemos realizar una fase de ideación más rica, utilizando diferentes técnicas de creatividad, llevando la ideación a la pizarra del aula o a la pared, realizando una primera criba y trasladando las ideas principales a nuestra herramienta.

Ver: técnicas de creatividad que se explican en el módulo 5 del curso [Design Thinking en Educación](#) de CATEDU.

Día 5. Definimos las acciones necesarias para llevar a cabo las ideas y medimos su impacto.

Día 5

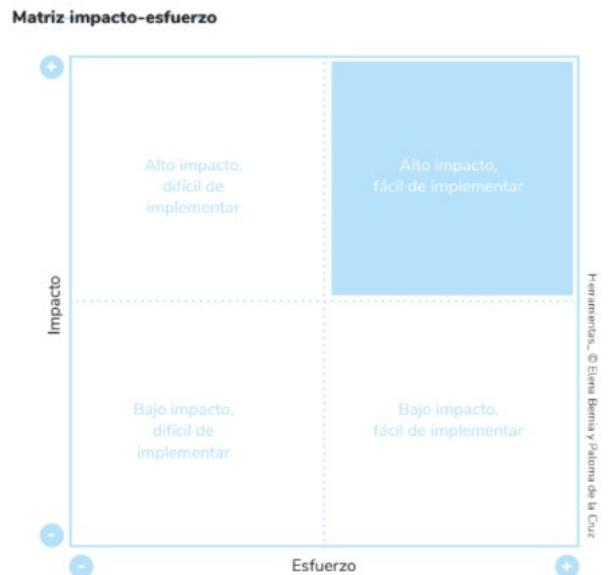
Definimos las acciones necesarias para llevar a cabo las ideas y medimos su impacto.

01_Desarrollar las ideas seleccionadas

- ¿ Podemos dividir en pasos las ideas seleccionadas?
- ▶ Analiza y piensa cómo llevarlas a la realidad, dividiéndolas en acciones o pasos ordenados.
- ▶ Completa tu plantilla de **desarrollo de ideas seleccionadas**.
- 1 Reserva los pasos para trasladarlos a la hoja de planificación.

02_Priorizar ideas

- ¿ Cómo podemos priorizar las ideas
- ▶ Completa tu **matriz de impacto/esfuerzo**.
- ▶ Ordena las ideas por el impacto que generarían y la facilidad o dificultad de realización.
- i Las que sitúes en el cuadrante superior derecho de la matriz (más fácil de realizar y más impacto) son aquellas por las que empezar.



Trasladamos las ideas seleccionadas del paso 4 (máximo 4) y las desarrollamos (o troceamos) en posibles pasos de implementación.

Si hemos desarrollado ideas para varios vectores, duplicamos esta herramienta también para desarrollar las ideas.

A continuación, reflexiona en equipo, y colócalas en la matriz de esfuerzo/impacto para visualizar cuáles son las que tienen un mayor impacto con un menor esfuerzo. Nuestro plan de acción empezará con las ideas que estén en ese cuadrante (cuadrante azul).

Día 6. Diseñamos el plan de mejora para llevar las ideas a la acción y reflexionamos sobre cómo puede evolucionar nuestro ecosistema.

Día 6

Diseñamos el plan de mejora para llevar las ideas a la acción y reflexionamos sobre cómo puede evolucionar nuestro ecosistema.

01_Plan de acción

- ¿Lo planificamos para llevarlo a cabo?
- ▶ Ordena las ideas y sus pasos temporalmente
- ▶ Completa tu plantilla de **planning de acciones**
- i Una idea puede desarrollarse en diferentes pasos a lo largo de varios cursos, otra puede llevarse a cabo en una sola acción. Reflexiona y decide

Planning de acciones

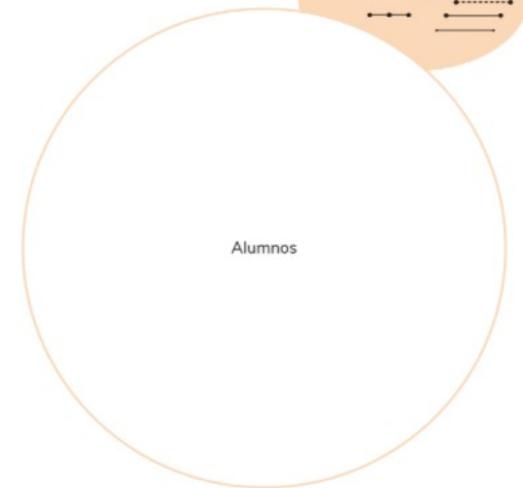
Curso 1	Curso 2	Curso 3	Curso 4

02_Ecosistema futuro

- ¿Cómo cambiará nuestro ecosistema? ¿Se reducirán distancias entre actores? ¿Se crearán nuevos nodos o enlaces?
- ▶ Reflexiona sobre el vector que has trabajado y qué consecuencias podrá tener en la evolución de tu ecosistema o mapa de actores
- i Completa tu plantilla de **ecosistema o mapa de actores futuro**.

Ecosistema futuro /

Mapa de actores futuro



Herramientas - © Etxea Berrn y Paloma de la Cruz

LAMB

GOBIERNO DE ARAGON

¿Cómo podríamos planificar estas mejoras, acciones o proyectos?

En equipo ordenamos temporalmente las acciones en la tabla de planning a cuatro años. Estas acciones nos llevarán a la implementación de las ideas seleccionadas en el cuadrante azul.

Si hemos desarrollado ideas para varios retos o incluso para varios vectores y las hemos ordenado en la matriz, ahora analizamos si podemos compatibilizar y ordenar en el tiempo acciones de varios retos o vectores o si elegimos trabajar un solo reto o vector como prioritario.

¿Cómo cambiará nuestro ecosistema?, ¿qué nuevos nodos hemos creado?, ¿qué enlaces se han acertado o fortalecido?, ¿cómo se puede reflejar en nuestro ecosistema que potenciemos el vector que hemos estado trabajando?

Este planning de acciones puede servir de base para los proyectos de innovación del centro, para desarrollar o mejorar el proyecto educativo o afinar el de convivencia.

Será la base para poder trabajar en el centro educativo en los próximos cursos.

Revision #2

Created 16 February 2022 11:49:54 by Silvia Coscolin Sanchez

Updated 16 February 2022 12:07:19 by Silvia Coscolin Sanchez