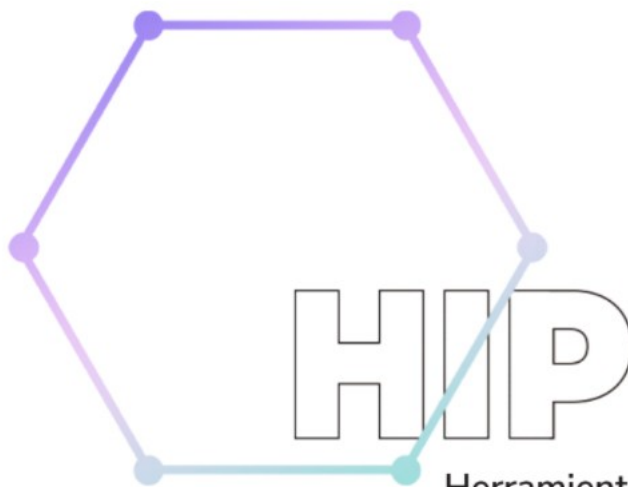


# Los 6 pasos

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

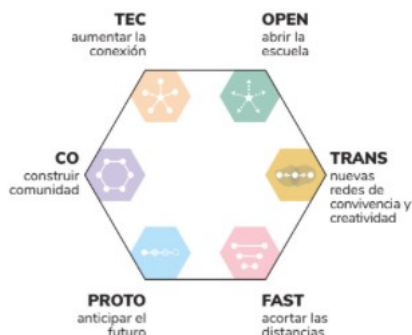
Trabajad durante seis sesiones un método con el que transformar vuestra escuela rural en una institución que aprende, basándoos en el Hexágono de la Innovación Pública (HIP).



## 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](http://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](http://www.modelohip.net/escuela-rural)



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

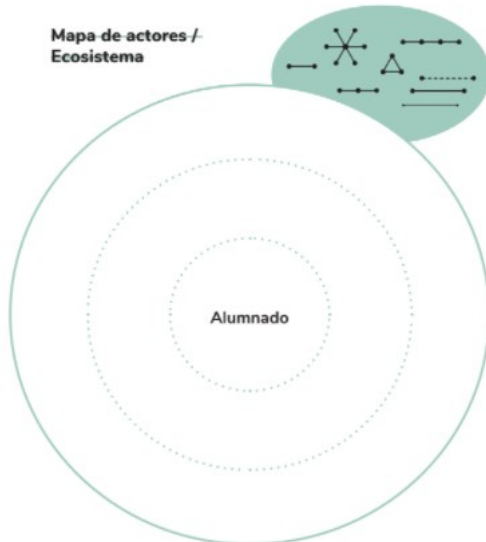
¿Qué relaciones son más estrechas o más fuertes?

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>

#### Mapa de actores / Ecosistema



### 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.

Internas		Externas
Discentes	Docentes y centro	Comunidad y otros

LAMB

GOBIERNO DE ARAGON

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...?
¿Cómo podríamos...?	¿Cómo podríamos...?
¿Cómo podríamos...?	¿Cómo podríamos...?
¿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... © Elina Bernal y Paloma de la Cruz

LAMB

GOBIERNO DE ARAGÓN

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



**i** Si tienes dos objetivos, duplica esta hoja.

**?** ¿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

The diagram illustrates the process of idea selection and ordering. It features a grid for generating ideas, with columns labeled IDEA 1, IDEA 2, IDEA 3, and IDEA 4. Below each column is a 3x3 grid of boxes for developing the ideas. To the right of the grid is a 'Votación' (Voting) section with three criteria: 'Fácil de conseguir' (Easy to achieve) represented by blue dots, 'Centrada en personas' (Focused on people) represented by green dots, and 'Innovadora' (Innovative) represented by orange dots. A pink arrow points from the voting section to a large box labeled 'Ideas seleccionadas' (Selected ideas).

Herramientas. © Elena Benay y Patricia de la Cruz

LAMB

GOBIERNO DE ARAGÓN

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

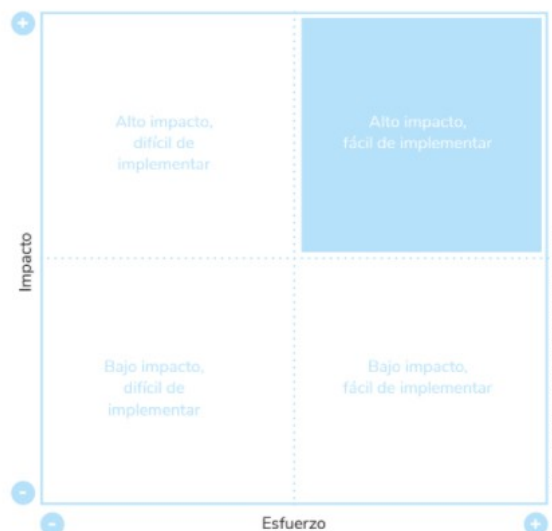
- Podemos dividir en pasos las ideas seleccionadas?
- Analiza y piensa cómo llevarlas a la realidad, dividiéndolas en acciones o pasos ordenados.
- Completa tu plantilla de **desarrollo de ideas seleccionadas**.
- Reserva los pasos para trasladarlos a la hoja de planificación.

### 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.
- Las que sitúes en el cuadrante superior derecho de la matriz (más fácil de realizar y más impacto) son aquellas por las que empezar.

Ideas seleccionadas	Desarrollo de ideas seleccionadas		
IDEA SELECCIONADA	PASO 1	PASO 2	PASO 3
IDEA SELECCIONADA	PASO 1	PASO 2	PASO 3
IDEA SELECCIONADA	PASO 1	PASO 2	PASO 3
IDEA SELECCIONADA	PASO 1	PASO 2	PASO 3

### Matriz impacto-esfuerzo



LAMB

GOBIERNO DE ARAGON

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.**



