

Estrategias para investigar en innovación educativa

Por: Miller Antonio Pérez Lasprilla

3.5.4. 1 Estrategias para la investigación en innovación

El método Delphi

El método Delphi es una técnica pragmática de recolección y análisis de la información basada en cuestionarios, con la cual se busca establecer un consenso en torno a temas de interés común.

De acuerdo con Brady, (2015):

“ Los estudios estándar de *Delphi* generalmente tienen tres rondas u olas de recopilación de datos que comienzan con un cuestionario desarrollado por el investigador, generalmente de la literatura o de lo que se cree que se sabe sobre el tema. La segunda ola o ronda en los estudios de Delphi permite a los participantes proporcionar comentarios sobre todas las respuestas de la Ronda 1. Finalmente, la tercera ola del método Delphi utiliza un cuestionario desarrollado a partir de las dos ondas anteriores para encontrar un consenso final sobre un tema de investigación dado. Si no se encuentra un consenso, pueden seguir rondas adicionales de recopilación de datos hasta que se llegue a un consenso” (p.3).

Ejemplo de aplicación

Objetivo: identificar los retos a corto, mediano y largo plazo para la dinamización de comunidades de aprendizaje en los colegios del Distrito de la localidad Rafael Uribe Uribe.

1. Se diseña un cuestionario básico sobre los retos para la dinamización de comunidades de aprendizaje de acuerdo con los resultados de una búsqueda y análisis bibliográfica inicial.
2. El cuestionario se programa en las formas de Google .
3. Se organizan mesas de seis personas , y en cada mesa se deja una lista impresa de los retos señalados. Luego se pide a los asistentes que discutan cuáles de ellos se deben enfrentar a corto , mediano y largo plazo. En el cuestionario también se deja un espacio para que los asistentes señalan , si resulta necesario , otros retos que se deberían asumir. Para este último paso, se designará un relator que consolidará esa información como enunciados y los escribirá en el cuestionario en línea.
4. Para empezar se ofrece una conferencia sobre los retos para dinamizar comunidades de aprendizaje en la escuela .

5. Terminada la primera conferencia, se les pide a los asistentes que discutan los retos y respondan el cuestionario en línea.
6. Luego se ofrece otra conferencia relacionada con el tema.
7. Terminada la segunda conferencia, se permitirá hacer comentarios de análisis sobre los resultados de la primera ronda.
8. Después se ofrece una tercera conferencia sobre otro aspecto de la dinamización de comunidades de aprendizaje y se realiza una nueva ronda incluyendo los resultados de las dos rondas anteriores para definir un consenso. Si no se logra el consenso, se lleva cabo otra ronda.

Pensamiento de diseño (Design Thinking)

De acuerdo con (Quintero 2017, citando a Riddle, 2016): “El Design Thinking, es un enfoque que sirve como un marco de referencia que ayuda a definir problemas, empatizar con otros, desarrollar prototipos de soluciones posibles y refinarlos a través de múltiples iteraciones hasta generar una solución viable para un problema en cuestión” (p.59). Según Kimbell (2011) el Design Thinking se puede entender como estilo cognitivo, una teoría general de diseño y un recurso organizacional. Por su versatilidad es comúnmente asociado a procesos de innovación en cualquier campo disciplinar.

El proceso se define a través de cinco fases, aunque no necesariamente lineales:

- **Empatía:** La empatía consiste en comprender las necesidades de los otros desde su particular forma de ver y entender el mundo. Esta fase exige involucrarse en las actividades cotidianas de las personas para entender sus problemas y prever las posibles soluciones. Por esta característica, el Design thinking se articula muy bien con enfoques de investigación colaborativa, tales como la investigación acción o participativa.
- **Definición:** En este nivel se asume un propósito claro y definido de los problemas y soluciones identificados con las personas involucradas.
- **Ideación:** Una vez se reconocen y definen los problemas con las personas involucradas se produce una lluvia de ideas que permitan identificar tantas soluciones como sea posible. En esta etapa se busca identificar las soluciones más innovadoras para resolver el problema identificado.
- **Elaboración de propuestas o prototipos:** cuando se identifica el problema y además la alternativa de solución, se produce un modelo que permitirá ponerlo en práctica. Este proceso sigue estando abierto a las consideraciones de los destinatarios y los involucrados en el diseño hasta que se genere un producto final.
- **Validación:** Por último, el prototipo diseñado se somete a pruebas para evaluar el nivel de respuesta a la necesidad identificada. Este proceso se lleva a cabo a través de observaciones y retroalimentaciones.

En cada fase se usan técnicas y estrategias para producir el resultado esperado.

