

# Romper Paradigmas y TRANSFORMAR con Innovación

## Breaking Paradigms and TRANSFORMING with Innovation

**Juan José Cabrera Serna**

Master Digital Transformation, Ingeniero Electrónico  
Escuela Colombiana de Ingeniería, Bogotá

### Resumen,

Ninguna organización o empresa puede sobrevivir sin innovación. Grandes o pequeñas, nuevas o antiguas, con o sin fines de lucro, todas las organizaciones deben seguir transformándose para tener éxito. Pero, ¿Cómo fomenta la innovación ininterrumpida?

En el mundo de hoy, para ser creíble como líder, debe ser digital.

Creo que extender su liderazgo al espacio digital puede ser un camino no solo para mejorar el compromiso, sino también para transformar las relaciones.

### Palabras clave,

Innovación digital, transformación digital, evolución digital, cultura digital, cuarta revolución industrial.

### Abstract,

No organization or company can survive without innovation. Big or small, new or old, for profit or not, all organizations must continue to transform to be successful. But how do you foster uninterrupted innovation?

In today's world, to be credible as a leader, you must be digital.

I believe that extending your leadership to the digital space can be a way not only to improve engagement, but also to transform relationships.

### Key words,

Digital innovation, digital transformation, digital evolution, digital culture, fourth industrial revolution.

## Introducción

Cuando llegó la electricidad, tiempo atrás, se tenían reparos motivados por el miedo. Hoy con la robótica y la Inteligencia Artificial (IA) ocurre lo mismo. Es por eso que el gran reto por vencer no es implementar una tecnología para lograr la transformación digital sino

adaptar el recurso humano a esa nueva realidad. En la actualidad, no se puede caer en errores de algunas áreas de Innovación, donde la operación y la automatización no son el resultado de la Transformación Digital, son complementos estratégicos. El verdadero cambio surge cuando evolucionamos y damos otras opciones al cliente, logramos reinventar el modelo de negocio, creamos modelos de negocios disruptivos generando valor diferencial al cliente y acompañamos a diversas áreas como la de recursos humanos a trabajar en la cultura y con el talento.

## El reto de innovar

Los tiempos actuales necesitan un líder con mentalidad Omni- innovadora. Lo que significa que se necesita la habilidad de organizar los recursos y crear valor a través de la innovación, no solo en aspectos tecnológico-

cos, sino en todo el manejo del negocio. En la actualidad un pequeño porcentaje son emprendedores digitales, más no se puede limitar el concepto de innovación a la tecnología. El objetivo no puede ser convertirse en un unicornio, sino saber crear valor y generar modelos de negocios que se adapten a situaciones complicadas y logren mantenerse en el tiempo.

## El miedo a romper paradigmas

El miedo al cambio que implica adoptar una nueva tecnología es algo natural en el ser humano. En la actualidad es común encontrar en los ejecutivos locales, que manifiesten que no se encuentran del todo listos para el cambio. La mitad de ellos, son promotores del cambio, pero la otra mitad no tiene protocolos para ejecutar la transformación y no han sabido construir un "lugar seguro" ante todo lo que im-

plica adaptarse a la forma en que hoy funciona el mercado. La falta de liderazgo en la adopción de la tecnología está haciendo que la brecha digital se acreciente. El cambio es diario, se da en todos los sectores y no hay ningún tipo de empresa que sea ajena a esta transformación. Por decirlo de otra manera: "hay muchos Netflix tumbaron Blockbusters". El líder necesita manejar

los equipos de personas de forma que puedan vencer el miedo y aprovechar lo que la tecnología les ofrece.

El líder necesita manejar los equipos de personas de forma que puedan vencer el miedo y aprovechar lo que la tecnología les ofrece, trascender a ella. "A más tecnología, más humanidad".

### Entre esas habilidades son cruciales:

- El desarrollo del pensamiento crítico.
- La responsabilidad social.
- La integridad.
- La comunicación adecuada.
- La innovación.
- La visión estratégica.

- Es importante priorizar el desarrollo de las habilidades blandas pues estas son indispensables para lograr una verdadera transformación digital.

## Liderando con innovación

Ninguna empresa puede sobrevivir sin innovación. Grandes o pequeñas, nuevas o antiguas, con o sin fines de lucro, todas las organizaciones deben seguir transformándose para tener éxito. Pero, ¿Cómo

fomenta la innovación ininterrumpida? También, muestran cómo las empresas pueden cambiar las reglas del juego al redefinir drásticamente al cliente objetivo, repensar la propuesta de valor para el cliente y / o rediseñar la cadena de valor. Y discuten el por qué y el cómo de la transformación digital y la innovación social.

1000 planes comerciales que miran. De estos 10, los consumidores eliminan nueve dejando solo uno que llega a vivir.

3. Y el tercer paso es la amplificación, es decir, la ampliación de los genes supervivientes. A medida que los supervivientes entre los cachorros de león crecen, los más fuertes se aparean con más frecuencia y propagan sus genes a un ritmo más amplio y rápido. Un proceso idéntico ocurre en Silicon Valley. Google acabó con Inktomi, AskJeeves y otros motores de búsqueda para convertirse en el lugar para buscar en Internet. Facebook llegó a dominar Friendster, MySpace y otros advenedizos de las redes sociales para convertirse en el gigante de las redes sociales que conocemos hoy.



## Conclusiones

Uno de los desafíos más difíciles para cualquier organización es perseguir dos objetivos en conflicto al mismo tiempo. Ser coherente y al mismo tiempo innovador.

La coherencia en los procesos le permite aprender a realizar la misma tarea mejor, más rápido y quizás más barato. La coherencia en los productos y servicios también les da a los clientes la seguridad de que tendrán la misma experiencia, ya sea en la misma ubicación o en una diferente.

Entonces, ¿cómo puede perseguir eficazmente ambos dentro de la misma empresa, al mismo tiempo, sin crear confusión o un lío terrible? Aquí hay algunas pautas:

1. Al igual que en una estación de tren, piense en términos de una plataforma estable junto con una acción dinámica. La apariencia del sitio web de Amazon y la forma en que navega por él es como una plataforma.

Amazon no puede arriesgarse a cambiarlo con demasiada frecuencia, pero los productos y los precios son totalmente dinámicos. Del mismo modo, el diseño de una tienda Walmart es como una plataforma. Sin em-

bargo, no debería cambiar con demasiada frecuencia lo que venden y a qué precios puede ser mucho más dinámico.

2. Cree entornos sandbox bien definidos para la experimentación. Phillips Exeter Academy, un renombrado internado, ha creado literalmente una sección llamada Sandbox Courses en el catálogo de su escuela. Aquí es donde la escuela participa en la innovación curricular, como cursos interdisciplinarios o cursos que integran el aprendizaje en el aula con actividades básicas o extracurriculares. Algunos de estos cursos experimentales pueden eventualmente convertirse en parte del catálogo de cursos regulares, otros pueden no.

5. Si las interconexiones entre varias unidades son débiles, considere separarlas organizativamente. Mire Alphabet Inc., la empresa matriz de Google. Alphabet es una colección de empresas, como Google, con sus propias subunidades: búsqueda, publicidad, maps, YouTube y Android.

3. Establezca reglas simples con respecto a cómo las personas asignan su tiempo entre las tareas rutinarias y la experimentación. 3M Corporation ha implementado durante mucho tiempo la política de que cada empleado debe sentirse en libertad de dedicar el 15% de su tiempo a proyectos de su propia elección.

4. Consideré la posibilidad de realizar experimentos en unidades que están geográficamente separadas de otras

unidades. De esta forma, minimiza la confusión entre el personal y los clientes. Además, cuando algunos experimentos fallan, como seguramente lo harán, minimiza el daño a tu negocio principal.

Por ejemplo, Uber o Lyft, en lugar de experimentar en todas las ciudades de la red de EE. UU., Podrían elegir algunas ciudades, como Atlanta, Miami y Denver, para probar nuevas ideas.

5. Si las interconexiones entre varias unidades son débiles, considere separarlas organizativamente. Mire Alphabet Inc., la empresa matriz de Google. Alphabet es una colección de empresas, como Google, con sus propias subunidades: búsqueda, publicidad, maps, YouTube y Android.

Esta separación organizacional permite que cada unidad persiga la experimentación enfocada dentro de su propio dominio. Como puede ver, fomentar el orden y el caos al mismo tiempo es como tocar jazz.

La creatividad junto con la armonía puede dar como resultado una música hermosa y una innovación más rápida en su empresa.



## Bibliografía

<https://www.linkedin.com/learning/leading-with-innovation/how-to-nurture-order-and-chaos?pathUrn=urn%3Ali%3AlyndaLearningPath%3A5ea099a-d498e19bbdf4dd229>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/5-emerging-technologies-explained-by-gartner-experts/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/how-to-look-for-the-right-digital-skills/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/4-imperatives-for-streamlined-strategic-planning-for-functional-leaders/>

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2018/>

[https://www.ey.com/es\\_co/innovation/las-companias-tienen-fecha-de-vencimiento](https://www.ey.com/es_co/innovation/las-companias-tienen-fecha-de-vencimiento)

<https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2019/>

<https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fwww.america-retail.com%2Ftransformacion-digital%2Ftransformacion-digital-reactivacion-se-escribe-con-d-de-digital%2F>

<https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fwww.america-retail.com%2Ftransformacion-digital%2Ftransformacion-digital-isbel-promueve-la-transformacion-digital-ciudadana-en-republica-dominicana%2F>

[https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fprofessional.mit.edu%2Fcourse-catalog%2Fbeyond-iot-sensory-intelligence-smart-technology%3Futm\\_source%3Dpe-fans%26utm\\_medium%3Demail%26utm\\_campaign%3Ddpp-biot-eng-2021](https://getpocket.com/redirect?url=https%3A%2F%2Fprofessional.mit.edu%2Fcourse-catalog%2Fbeyond-iot-sensory-intelligence-smart-technology%3Futm_source%3Dpe-fans%26utm_medium%3Demail%26utm_campaign%3Ddpp-biot-eng-2021)

# La pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje

**Ingrith Tatiana Ballesteros Guerrero**

## Resumen,

El presente escrito es resultado del proyecto de investigación que tiene como título "la pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje" dicho proyecto hace parte de la línea de pedagogía de la maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás. El objetivo de dicha investigación fue clasificar los tipos de juegos que emplean las docentes del Campo Saber Lengua Castellana durante las clases con los estudiantes de la Sección Infantil del Colegio Santo Tomás, Bogotá.

La metodología se desarrolló bajo un enfoque cualitativo a través de un estudio descriptivo-explicativo. La técnica utilizada para recoger la información fue la entrevista semiestructurada, la cual se hizo con la intención de profundizar en el campo temático de la pedagogía del juego. La entrevista se aplicó a tres docentes del Colegio Santo Tomás de Aquino, pertenecientes al Campo Saber de Lengua Castellana.

Como resultado de la investigación, se presentan los hallazgos y conclusiones sobre el tema la pedagogía del juego como herramienta fundamental en los procesos de aprendizaje, donde se hace especial atención al juego como una propuesta en la formación integral del ser humano.

## Palabras clave,

Pedagogía y juego, didáctica, tipos de juego, enseñanza y aprendizaje.

## Abstract,

This writing is the result of the research project entitled "The Pedagogy of Playing in the Teaching and Learning Processes", said project is part of the pedagogy line of the Master's in Education at the Universidad Santo Tomás. The objective of this research was to classify the types of games that the teachers of the "Campo Saber Lengua Castellana" use during the classes with the students of the Infant Section of the Santo Tomás School, Bogotá.

The methodology was developed under a qualitative approach through a descriptive-explanatory study. The technique used to collect the information was the semi-structured interview, which was carried out with the intention of delving into the thematic field of game pedagogy. The interview was applied to three teachers from the Santo Tomás de Aquino School, belonging to the "Campo Saber de Lengua Castellana".

As a result of the research, the findings and conclusions on the topic of game pedagogies as a fundamental tool in learning processes are presented, where special attention is paid to the game as a proposal in the integral formation of the human being.

## Key words,

Pedagogía and play, didactics, types of play, teaching and learning.

## Introducción

Dicha investigación se realizó en el Colegio Santo Tomás de Aquino de Bogotá. En la práctica educativa se evidenció en estudiantes de grado Primero, que demuestran poco interés por la lectura y escritura. Ahora, en el proceso de aprendizaje se identificó estudiantes con dificultad en la forma de aprender, debido a la consolidación de los procesos de lectoescritura. Se hace una indagación en el plan de estudios de Lengua Castellana donde se evidencia una propuesta clara por parte de la pedagogía del juego. Sin embargo, en las prácticas docente no es evidente. Ahora bien, aunque los docentes de Lengua Castellana realizan juegos estos no están definidos por edades o necesidades de aprendizaje de los estudiantes en las planeaciones de cada bimestre académico. Por tanto, surgió la siguiente pre-

gunta que rigió dicha propuesta investigativa ¿Cuáles tipos de juegos son empleados por los docentes de lengua castellana en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de la sección infantil del Colegio Santo Tomás de Aquino, Bogotá?

Para dar respuesta a la pregunta se realizó la revisión de la literatura específicamente en la indagación de los antecedentes de este proceso investigativo sobre la pedagogía del juego, fue importante conocer los estudios y las publicaciones relacionadas con el tema; de manera que se hizo una revisión a partir del año 2012 hasta la actualidad sobre las investigaciones que se han realizado en torno a esto. En el material consultado se evidencia que existe en los investigadores el interés en resaltar la importancia de la recreación para

la enseñanza desde las distintas prácticas didácticas y pedagógicas en el aula de clase. Esto con la finalidad de presentar metodologías desde la pedagogía del juego. De modo que, son diferentes los estudios que hasta el momento se han realizado sobre esta pedagogía, entre ellos se han realizado investigaciones a nivel doctoral, maestría y pregrado.

Por otra parte, para fundamentar teóricamente la propuesta de esta investigación que aquí se plantea sobre la importancia de la pedagogía del juego como instrumento en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para ello, se abordan los siguientes componentes: I. Pedagogía y juego, II. Didáctica, III. Tipos de juego, IV. Enseñanza y V. Aprendizaje.

“...la pedagogía del juego como instrumento en los procesos de enseñanza y aprendizaje”