

GUÍA PARA EL DESARROLLO DE UNA AUTOETNOGRAFÍA REFLEXIVA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA: CONDICIONES PARA PENSAR EXPERIENCIAS PERSONALES DE INNOVACION A LO LARGO DE LA VIDA¹



Ilustración 1. Aprendizaje autentico. Realidad virtual. Fotografía Rojas-Mesa, J. 2018

¹ Material preparado para el seminario: *Cultura de la innovación para el aprendizaje a lo largo de la vida*



Grupo de investigación: Investigación educativa. Clasificación A. ScienTI-Col-2019. **Doctorado en Educación**-Universidad Santo Tomás. **Línea de investigación:** Educación cultura y sociedad.

Autores:

Julio Ernesto Rojas Mesa²

Linda Alejandra Leal Urueña³

Resumen

La presente guía teórica y metodológica, surge como resultado del seminario de profundización: *Cultura de la innovación en el aprendizaje a lo largo de la vida*, de la línea de investigación *Educación, cultura y sociedad*, del Doctorado en Educación de la Universidad Santo Tomás. Este material tiene como propósito general abordar el concepto de innovación educativa y como se puede desarrollar un proceso de cultura de la innovación en el campo de la investigación educativa. Metodológicamente, se abordó un proceso de autoetnografía para trabajar sobre el ciclo de la innovación clasificado a partir de 9 fases, para lo cual se utilizó un instrumento de nueve preguntas para la recolección de información y análisis, publicado en línea para que los participantes pudiesen diligenciarlo. El formulario resultado del proceso de reflexión y análisis se presenta en este documento.

Palabras Claves: Innovación educativa, Cultura de la innovación, Autoetnografía, Aprendizaje a lo largo de la vida.

Introducción

Pensar y poner en marcha procesos de investigación/innovación educativa significa asentar una serie de principios que nos permiten proyectar el hacer y la renovación de la práctica y la investigación educativa de los docentes de la facultad y de los estudiantes de los programas de postgrado, quienes en su mayoría son docentes o bien en otras instituciones de educación superior, o bien en instituciones de básica y media, en donde tienen el desafío de pensar la

² Doctor en Teoría de la Educación y Pedagogía social. Docente Doctorado en Educación, Universidad Santo Tomás. Director, línea de investigación Educación, cultura y sociedad. juliorojas@usantotomas.edu.co, <https://scholar.google.com/citations?user=e0Xtbe8AAAAJ&hl=es>, <https://orcid.org/0000-0002-2237-3727>

³ Doctora en Educación. Docente de la Maestría en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación, Universidad Pedagógica Nacional. lalealu@pedagogica.edu.co, <https://scholar.google.com/citations?user=00nBLHMAAAAJ&hl=es>, <https://orcid.org/0000-0002-8245-1096>,

renovación constante de la relación entre educación, cultura y tecnología (Acevedo Argüello et al., 2020; Ortiz Jimenez, Jose; Rojas-Mesa, 2018)

En dicho sentido, es importante tener en cuenta que la innovación educativa tiene como fin especial generar impacto en los resultados de aprendizaje de los estudiantes, quienes son nuestro público principal, y para el caso de los estudiantes de posgrado, que dicho impacto de resultados se proyecte en la formación en investigación educativa transferidos a las prácticas educativas que adelantan con sus estudiantes (Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018a). En este caso es importante diferenciar entre una innovación disruptiva y una de rutina o ajuste, que tiene que ver con cambios pequeños aunque significativos (Jerez Yañez, Oscar; Silva, Colleen; Hasbún Held, Beatriz; Ceballos, Eileen; Rojas, 2017; Serdyukov, 2017)

Las instituciones educativas y los profesionales de la educación reconocen cada vez más la necesidad de abordar el principio de la innovación educativa como el mejor camino para promover una educación continua, reflexiva, creativa y crítica. En el fortalecimiento de este principio se desarrolla la necesidad de que tanto el docente como la organización se piensen como aprendices permanentes que adquieren nuevas competencias en diferentes campos que enriquecen sus procesos educativos en un escenario de aprendizaje a lo largo de la vida (Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, 2019; Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña et al., 2014).

Pensar en aprendizaje a lo largo de la vida, vinculado a la investigación/innovación, genera dinámicas más activas de producción y creación de pensamiento. La literatura contemporánea de las sociedades del conocimiento denomina este escenario de diferentes maneras; desde la comunicación se habla de “prosumidor” como ese ciudadano científico que consume y produce conocimiento de manera simultánea, recordando los postulados de la experiencia como aprendizaje y con una evidencia constituida en artefactos de conocimiento que desarrolla John Dewey a través del aprendizaje basado en proyectos (Pineda Rivera, 2017).

Avanzar en la investigación social con el giro planteado anteriormente, esta nueva ruta se puede sostener de manera robusta en los estudios etnográficos sobre cultura del prototipado (Estalella, 2018; Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018a; Rojas-Mesa & Manrique, 2012) y Design Thinking (Esposito et al., 2015; Koh et al., 2015; Wolniak, 2017) Este enfoque

promueve un escenario de aprendizaje activo en donde el error es componente fundamental de crecimiento y creatividad(Cano M, 2020), y en general de emergencias pedagógicas en contextos de ecosistemas sociales y culturales que van más allá de la institución educativa como espacio físico(González Sanmamed et al., 2019; Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018a; Martínez Rodríguez & Benítez Corona, 2020). la experiencia de aprendizaje se convierte en una cultura que permite evidencias del proceso a través de la construcción de artefactos denominados prototipos pensados para problemáticas sociales concretas del entorno social y cultural.

El concepto de prototipado en el pensamiento contemporáneo está asociada a la idea de que todo es perfectible, que no existe un modelo finalizado y que no tener un artefacto finalizado, no significa que el proceso de pensamiento ha fracasado, por el contrario, en esta cultura se considera que poder repetir (iterar) el proceso de diferentes maneras, mejora la idea del artefacto que expresa el problema a resolver y es todo un logro significativo en la construcción de rutas de innovación de los procesos de gestión de conocimiento.

Pensar culturalmente y de manera transdisciplinar los problemas de la investigación educativa, puede permitir encontrar nuevas rutas para la reconstrucción del campo educativo. La presente guía es resultado del camino que aborda la línea de investigación en Educación, cultura y sociedad, del doctorado en Educación de la Universidad Santo Tomás.

El problema



Ilustración 2 Pensador. Museo Louvre. Fotografía Rojas-Mesa, J.2017

Pensar el problema de la investigación/innovación en el contexto de la investigación educativa, es ciertamente un desafío importante en la época actual. La relación entre investigación e innovación se ha venido fortaleciendo a través de los modelos de tecnociencia surgidos en la posguerra (Echeverría & González, 2009) y que el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación ha adoptado con mayor énfasis desde la última década (DNP, 2015; Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, 2019)

En dicho sentido, pensar los problemas de formación en investigación de un programa de posgrado, significa pensar en un proceso de desestratificación y desterritorialización disciplinar de los procesos de ciencia, tecnología e innovación que tradicionalmente ha manejado la institución universitaria. De la misma manera, obliga a pensar de manera urgente el sentido y el significado de la innovación (*Stephen's Web ~ Vision 2030: Redesigning Education for the Future ~ Stephen Downes*, n.d.; Wang et al., 2014).

En un mundo cada vez más interconectado tecnológicamente, es importante preguntarse ¿Cuáles son los espacios y los alcances de la interacción que estamos dando a la formación en investigación educativa?, las respuestas necesariamente tienen que ver con la conexión entre espacios locales y globales entendidos como ubicuidad (Burbules, 2012), metodológicamente tiene relación con el fenómeno de redes sociales que atraviesa a la sociedad contemporánea, pedagógicamente estaría relacionado con las emergencias de aprendizaje que contemplan la transformación social y cultural contemporánea.

Ahora bien, de manera complementaria, se tiene cada vez más claro que lograr espacios de interacción en el trabajo académico, obliga a pensar en la siguiente pregunta que orienta este problema a saber: ¿Cómo se pueden generar estrategias eficaces de trabajo conjunto sostenible en la formación investigativa doctoral?, Nuestros procesos educativos ya no se identifican en gran medida con el trabajo individual y con la necesidad de mostrar únicamente los resultados del proceso. Pareciera que las transformaciones digitales, así como la representación de multiplicidad y diversidad de la sociedad contemporánea nos empuja a construir estrategias innovadoras de pensamiento y trabajo colaborativo(Acevedo-Arguello, Cesar, Zabala-Vargas, Sergio; Rojas-Mesa, Julio; Guayan-Perdomo, 2020).

Interesa en este proyecto, enfocar el problema desde una perspectiva multidisciplinar de la cultura, es decir, en la tensión permanente que implica construir y reconstruir tejidos de significaciones que requieren ser interpretados de manera continua, repensados periódicamente para tener representaciones de lo que piensan y hacen los grupos humanos en un contexto de ecologías de aprendizaje que van más allá de la institución educativa (Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018).

Por otro lado, el problema de la innovación educativa en la formación en investigación convoca a una reflexión sobre nuevas formas de concebir los lugares y relaciones que existen

entre los seres humanos y los artefactos, entendiendo las transformaciones que ha tenido el concepto de investigación educativa en el contexto de los sistemas tecnocientíficos. En las últimas décadas, esta relación pedagógica entre seres humanos, ambientes y artefactos se ha traducido en el desarrollo de un sistema de competencias digitales de los actores del proceso educativo (Bensaude-Vincent et al., 2011; Laanpere et al., 2014; Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018; Peters & Romero, 2019) y han surgido diferentes modelos que permiten establecer relaciones sistémicas entre componentes disciplinares, pedagógicos y tecnológicos en el desarrollo del proceso educativo contemporáneo (Asamoah, 2019; Leal-Urueña, 2020; Valtonen et al., 2020).

Todo lo anterior propicia formas de investigación/innovación educativa emergentes y relacionados con actores educativos, esquemas de organización educativa, transformaciones digitales y la sociedad 5.0 (Harvey & Cabero, 2019). En esta perspectiva, la tarea de construir procesos de gestión y evaluación educativa en un contexto de uso de tecnologías digitales permite ampliar el abanico de variables a tener en cuenta para generar las condiciones de promoción de la innovación.

El concepto

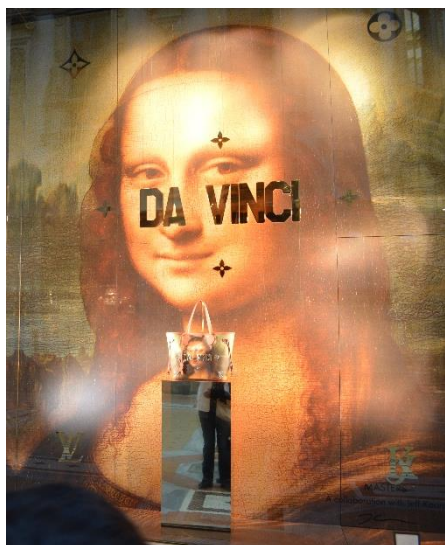


Ilustración 3. Tienda Louis Vuitton. Milán.
Fotografía: Rojas-Mesa, J. 2017

Investigar en ciencias sociales y educativas desde la perspectiva antropológica, siempre ha suscitado una inquietud adicional a la mera experiencia de desarrollo científico e indagación de un problema de investigación determinado. Esta dimensión está asociada con el pensamiento crítico y reflexivo del investigador por su experiencia vital. En el caso de la investigación educativa, el preguntarse por sí mismo y las implicaciones que tiene un proceso de formación doctoral en la vida del investigador es un acto necesario y saludable en la investigación social y educativa de la formación doctoral:

(...) el querer preguntarme por el lugar del investigador en el proceso de construir el problema de investigación y su objeto de estudio. Por ello, que uno de los desafíos que se

plantean es el poder hacer hincapié en la posición subjetiva del investigador durante la totalidad del proceso de investigación, centrándonos en el compromiso personal que implica constituir el problema de estudio. (Boragnio, Aldana;2016 Pág. 9)

Por lo anterior, la invitación para una reflexión del investigador sobre sus procesos de creación e innovación científica se encuentra estructurada desde una perspectiva autoetnográfica, entendida como ***una técnica que busca que el sujeto-investigador explore en sus experiencias de vida, centrándose en los correlatos que las vuelven originales, innovadoras y productoras de conocimiento.***

Es así, que, con la autoetnografía se pretende que el investigador rompa los moldes clásicos de sujeto-objeto en la investigación y emprenda una ruta en la cual la experiencia de campo en la investigación y la escritura se confunden en un mismo acto (Lewin, 2004) Este acto creativo e innovador del investigador, le permite complementar la perspectiva clásica del observatorio, con la visión más activa y dinámica del laboratorio y la cultura del prototipado para la gestión de la investigación y la innovación científica.

La capacidad de crear intersubjetividad en el investigador es una de las grandes virtudes de la autoetnografía. Agregaremos además, que la intersubjetividad de la que hablamos en este documento tiene que ver con el constructivismo simétrico (Callon, 1998), que refiere a una relación horizontal entre la tecnología y los seres humanos, perspectiva que ha identificado muchos de los correlatos de la tecnociencia contemporánea. Es decir, que no solo pensamos la intersubjetividad entre los seres humanos, sino que esta se amplía a las relaciones con los artefactos y los ambientes en donde se recrean las relaciones entre estos(Leal-Urueña & Rojas-Mesa, 2018b; Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, 2017).

Las TIC han generado un cambio en los procesos de comunicación e interacción de la tecnología en nuestras sociedades, este hecho en la autoetnografía permite abordar de manera más dinámica la experiencia como una expresión cultural que acerca dimensiones políticas y económicas de los fenómenos estudiados, permitiendo al investigador, fluir entre lo local y lo global, entre lo individual y lo colectivo (Esteban, 2004)

Esta intersubjetividad es tremendamente valiosa cuando es vista desde la posibilidad de una integración con los cánones científicos: *“Sabía de entrada que esa noción de “los límites” variaría según la experiencia y subjetividad de cada uno, comenzado por la propia. Pero*

el mayor obstáculo era cómo conseguir relacionar e interpretar esa experiencia personal con la obtención de un conocimiento, a la vez rico y profundo, capaz de sostener esta idea dentro de ciertos cánones científicos. (Montagud, Xavier; 2016, Párrafo3)

El método



Ilustración 4 Prototipo de Cañón. Exposición Leonardo Davinci. Florencia. Fotografía Rojas-Mesa, J.2017

En los trabajos de Montagud ((2016), encontramos un análisis de los tipos de formatos de producción científica que pueden apoyar ese tránsito entre la experiencia personal y el registro científico y analítico: “la autoetnografía como producto, consiste en un texto estético y evocador que utiliza técnicas a través de las que es posible mostrar los pensamientos, emociones y acciones de quienes las protagonizan con el fin de que experimenten esa misma

experiencia o una parte de ella. Esos textos, generalmente de corta extensión y escritos en primera persona, se pueden presentar en diversos formatos: poesía, historias cortas, ficción, novelas o ensayos fotográficos y en ocasiones con todos o varios de ellos en uno”. (Montagud, Xavier; 2016, Párrafo 13)

El arte de escribir una autoetnografía estructurada, va más allá del relato de la experiencia personal y se adentra en la tensión de un investigador por capturar su experiencia personal en el proceso de investigación. Se instala en la necesaria reflexión de pensar su acción y los resultados como investigador en los lugares de la creación y la renovación como sujeto.

La innovación científica y educativa no existe si el investigador, previamente, no ha sido consciente de las cajas de representación simbólica del conocimiento en las cuales se encuentra inserto y como puede salir de ellas (a este desafío se le ha denominado de múltiples maneras y cada vez surgen más denominaciones: por ejm, salir de la caja, romper la caja,

detener la representación, salir de la zona de confort, avanzar en la zona de desarrollo próximo -ZDP y otros)

Entonces, para elaborar una autoetnografía que permita pensarse de manera personal en íntima articulación con los procesos de investigación que se adelantan, Ellis (2004) ofrece una caracterización de los rasgos que debe reunir un ejercicio narrativo que pretenda ser sistemático, integrador, que pueda convertirse en escenario de condiciones para pensar procesos creativos, y de innovación, y que finalmente, pueda ser calificado como autoetnografía:

1. Debe escribirse generalmente en primera persona, lo que hace de sí mismo/a el objeto de investigación.
2. La escritura se asemejará a una novela o biografía en el sentido en que se presente como una historia con una persona que narra, personajes y una trama.
3. Las relaciones se deben dramatizar como episodios conectados que se desarrollan en el tiempo y no como instantáneas.
4. La vida de la persona que investiga se estudia junto con las vidas del resto de participantes en una conexión reflexiva.
5. La accesibilidad de la escritura posiciona a quien lo lee como participante que se involucra en el diálogo, en lugar de ser receptora pasiva.
6. El texto narrativo debe ser evocativo, revelando a menudo detalles ocultos de la vida privada y destacando la experiencia emocional. (Pág. 30)

El instrumento:

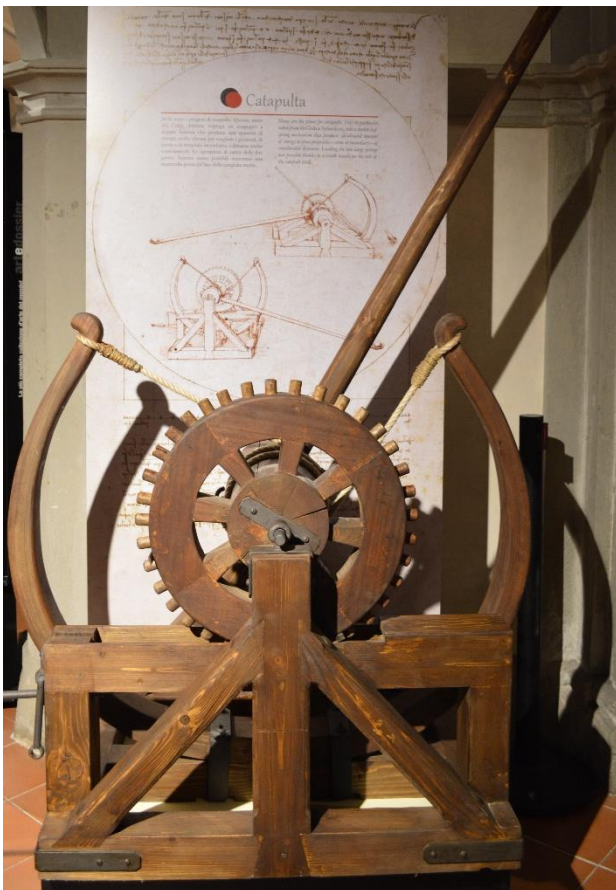


Ilustración 5 Prototipo de Catapulta. Exposición Leonardo Davinci. Florencia. Fotografía Rojas-Mesa, J.2017

Formulario de preguntas que promueven el relato autoetnográfico de los participantes acerca de sus experiencias en innovación.

Contexto para esta actividad.

Estimados participantes, bienvenidos al primer momento asincrónico del *seminario “Cultura de la innovación para el aprendizaje a lo largo de la vida”*. Entendemos que nos enfrentamos a diario con el desafío de pensar narrativas sobre las experiencias clave de aprendizaje, de manera general a lo largo de nuestra vida y de manera específica en nuestros espacios profesionales o de trabajo. Durante el desarrollo de este seminario nos orientará una pregunta general que está asociada con esa relación vida personal e innovación de aprendizaje en situaciones particulares que le han ocurrido a lo largo de su vida y que usted asociará con las preguntas realizadas en

este formulario: ***¿Qué se transformó en su vida a partir de la experiencia formativa y cómo ocurrió dicha transformación?***

Para pensar en las posibles respuestas a las preguntas formuladas en este espacio, lo invitamos a que reflexione sobre el tipo de experiencias que lo hayan retado a salir de la zona de confort en la que nos ubicamos todos habitualmente. Este tipo de situaciones son eventos que por lo general no se podemos eludir, nos obligan a pensar y generar nuevas rutas de acción y solución.

Un nivel adicional y de mayor complejidad ocurre cuando podemos reflexionar sobre la situación de observarnos haciendo cosas que no habíamos realizado antes.

Por lo general existen situaciones que podemos evaluar de manera positiva y otras en que evaluamos su desenlace de manera negativa. En juntos casos, si nuestra reflexión es sistemática, podemos recoger experiencias clave de aprendizaje.

Así que le recomendamos que no piense únicamente en casos positivos, sino por el contrario, también en aquellos negativos y las experiencias de aprendizaje resultado de ello.

Acomódese, lea con tranquilidad, tómese el tiempo para construir sus narrativas con tranquilidad y en clave de experiencias de aprendizaje. (este formulario puede ser diligenciado durante varios días)

Finalmente, disfrute de la experiencia de poder salirse de su zona de confort en la perspectiva de esta auto etnografía que le proponemos hacerse. Como adjunto a este formulario en línea le llegará un documento con breves notas de como entender y realizar una auto etnografía de manera ágil.

PREGUNTAS

Cada una de las preguntas realizadas está diseñada para ser respondida a través de un relato corto y abierto que conjuga experiencia y reflexión. Relate la experiencia según las orientaciones de la guía de auto etnografía compartida con este formulario.

1. PREGUNTA SOBRE PERCIBIR LAS OPORTUNIDADES

1.1. **CONTEXTO:** el concepto de oportunidad está ligado a **apreciar las posibilidades del futuro**. Esto le da un **carácter temporal**. Al *Percibir* oportunidades estamos pensando en **el futuro**. El cubo de Necker nos da una idea concreta de las múltiples posibilidades que tenemos de percibir la realidad.

1.2. **PREGUNTA:** ¿Qué experiencia personal significativa ha tenido a lo largo de su vida, que le permita concluir que ha percibido las oportunidades?



Ilustración 6. Cubo de Necker. Elfin Design.
Consultada en:
<https://www.shutterstock.com/es/image-vector/logo-design-element-isometric-drawing-vector-481575352>

2. PREGUNTA SOBRE COMPRENDER UN PROBLEMA.

2.1. **CONTEXTO.** Comprender un problema ha significado en la vida diaria, investigar para encontrar la mayor cantidad de las dimensiones que lo componen. Ignorar alguna de las perspectivas que lo estructuran puede salir muy costoso. Ahora bien, no existe un camino obligatorio para pensar un problema, por el contrario, parece ser que tener un enfoque abierto, muy personal ayuda a delimitarlo con mayor exactitud.



Ilustración 7 Ilustración 2 Hércules contra la serpiente. Museo Louvre. Fotografía Rojas-Mesa, J.2017

2.2. **PREGUNTA:** ¿Puede relatar alguna época de su vida en la que haya tenido que dedicar un tiempo a comprender y resolver un problema; como lo hizo? Relate su respuesta.

3. PREGUNTA SOBRE LA GENERACIÓN DE IDEAS

3.1. **CONTEXTO:** Las ideas son muy parecidas a los recién nacidos. Tienen enorme potencial pero son extremadamente débiles y delicados, si no se saben cuidar se los puede perder fácilmente. Una idea nos puede llevar a otra y, una idea perdida puede ser una gran posibilidad perdida. Las ideas se transforman y se relacionan con otras en el proceso y, un escenario que inicialmente no es claro, o no se le ve potencial, puede terminar siendo una gran posibilidad.



Ilustración 8 Taller sobre MOOCs. VUAD. Fotografía: Rojas-Mesa, J. 2018

3.2. **PREGUNTA:** ¿Qué época de su vida considera que ha sido la más propicia para participar en procesos de generación de ideas para resolver un problema, como fue la experiencia y como la valora?

4. PREGUNTA ACERCA DE EVALUAR

4.1. **CONTEXTO:** En todo proyecto de innovación se conjugan, de manera diferenciada y clara, dos dimensiones: una primera, divergente, en donde se protege la generación de ideas y la apertura y flexibilidad para que fluya la creación de alternativas múltiples, y una segunda, convergente, de delimitación, decisión, en la cual se establecen criterios de exclusión para finalmente quedarse con las alternativas que se desarrollarán de manera definitiva en este ciclo. La denominada Idea Emergente, es el resultado de la actividad de evaluación



*Ilustración 9 Taller Design Thinking-VUAD.
Fotografía. Rojas-Mesa, J. 2018*

4.2. **PREGUNTA:** ¿Puede relatar una experiencia de su vida en la cual haya tenido que participar directa o indirectamente de un proceso de evaluación de ideas para la resolución de un problema? Relate su experiencia.

5. PREGUNTA ACERCA DE LA EVOLUCIÓN DE LAS IDEAS

5.1. **CONTEXTO:** Toda idea es susceptible de evolucionar si se sabe tratar. Este concepto de evolución de las ideas está asociado íntimamente con la resiliencia, es decir, la capacidad para reponerse a un proyecto no comprendido en primera instancia.



5.2. **PREGUNTA:** ¿Ha tenido experiencias de vida en donde algunas de sus ideas hayan evolucionado para transformarse en alternativas más prácticas para su bienestar?, relate alguna de estas experiencias.

*Ilustración 10 Torre Eiffel-París.
Fotografía Rojas-Mesa, J. 2017*

6. PREGUNTA ACERCA DEL DISEÑO DE PROYECTOS

6.1. **CONTEXTO:** Escribir un proyecto tiene como objetivo aumentar sus posibilidades de teorización, sistematización, delimitación, y logro de objetivos. Supone una planificación de lo que se va a hacer.



Ilustración 11 Taller Gamificación-VUAD.

Fotografía Rojas-Mesa, J. 2017

6.2. **PREGUNTA:** ¿Dentro de las experiencias de diseño de proyectos que ha tenido, cuál de ellas le ha parecido más significativa y considera que le ha dejado más aprendizajes? Descríbala.

7. PREGUNTA ACERCA DE LA COMUNICACIÓN DE PROYECTOS

7.1. **CONTEXTO:** Una presentación es una narración. Se puede entender como una película, o como una novela, de manera que ‘enganchemos’ a la audiencia. ¿Y cuáles son los elementos de una película? El guion, las imágenes, un planteamiento, desarrollo, suspense, humor, desenlace. La presentación supone también **un escenario**, una escena, **un espacio escénico**, que hay que saber utilizar. Y utilizar los recursos escénicos. Movernos, las luces, el tono, el mobiliario. Se trata de crear una **experiencia comunicativa**.



Ilustración 12 Adaptación obra de Rene Magritte. Ministerio de cultura de Ucrania. Consultado en: <https://label-magazine.com/en/lifestyle/articles/sztuka-kwarantanny>

7.2. **PREGUNTA:** ¿Ha tenido oportunidad de enfrentarse a la oportunidad de crear una historia a través de la presentación de una idea, un proyecto o un trabajo, que cosas resaltaría de la experiencia? Por favor relátela.

8. PREGUNTA ACERCA DE LOS ESPACIOS CREATIVOS

8.1. CONTEXTO: ¿qué es un espacio creativo? Un lugar (físico o virtual) para el desarrollo del talento creador. Muchos de estos espacios creativos pueden estar fuera de nuestra casa en sitios públicos, como un café que tomamos como espacio para trabajar y conversar de manera más libre que en la oficina, una biblioteca que de manera individual permite concentrarse, pensar, divagar...

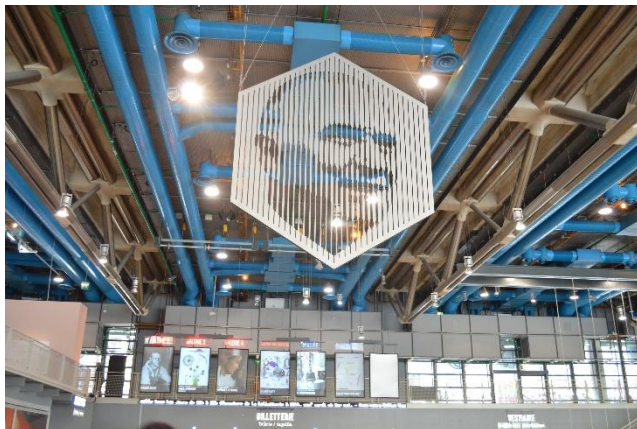


Ilustración 13 Centro Georges Pompidou. Fotografía. Rojas-Mesa, J. 2017

8.2. PREGUNTA: ¿En su experiencia de vida cual ha sido el lugar que más se ha acercado a la constitución de un espacio creativo? Cuéntenos como era, porque lo consideraba como tal y que efectos provoco en determinada época de su vida.

9. PREGUNTA ACERCA DE SU VIDA COMO UN ESCENARIO PARA LA INNOVACIÓN

9.1. CONTEXTO: Las preguntas anteriores, pretendían recoger relatos cortos de diferentes momentos y situaciones de su vida, en relación con experiencias específicas, cercanas a la cultura de la innovación. Recorrer estos lugares, épocas y experiencias que animan a pensar de manera retrospectiva el tema de la innovación a lo largo de la vida, permiten pensar en un correlato de historia de vida contada en clave de experiencias de innovación.

9.2. PREGUNTA: ¿si tuviese que pensar su acercamiento a una idea de innovación, como una historia a lo largo de su vida, como la relataría?

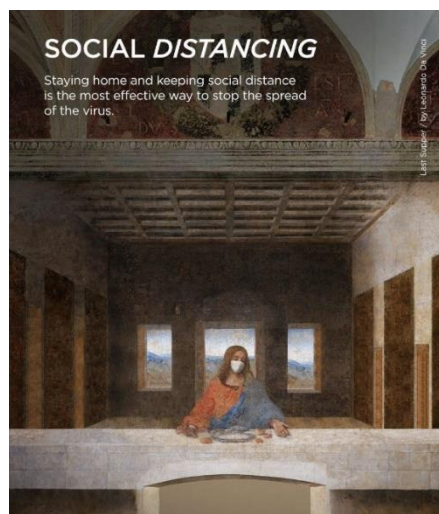


Ilustración 14 Adaptación obra de Leonardo Davinci. Ministerio de cultura de Ucrania. Consultado en: <https://label-magazine.com/en/lifestyle/articles/sztuka-kwarantanny>



Referencias

- Acevedo Argüello, C., Zabala Vargas, S., Rojas Mesa, J., & Guayán Perdomo, O. (2020). Análisis de Redes Sociales como estrategia para estudiar los Sistemas de Innovación. Revisión sistemática de la literatura. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 13(2), 369–402. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X>
- Adams, T. E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2015). *Autoethnography*. Oxford:OxfordUniversity Press
- Aguirre, Elizabeth (2007). Exploración al acercamiento y consumo de nuevas tecnologías: un ejercicio autoetnográfico. *Athenea Digital*, 12, 278-285. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/449>
- Bochner, A. P. (2014). *Coming to narrative: A personal history of paradigm change in the human sciences*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Boylorn, R. M. (2014). A story & a stereotype: An angry and strong auto/ethnography of race, class, and gender. In R. M. Boylorn & M. P. Orbe (Eds.), *Critical autoethnography: Intersecting cultural identities in everyday life* (pp. 129–143). Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Cano M, J. J. (2020, March 1). Sandbox: Revindicate failure as the foundation of learning. *EDUNINE 2020 - 4th IEEE World Engineering Education Conference: The Challenges of Education in Engineering, Computing and Technology without Exclusions: Innovation in the Era of the Industrial Revolution 4.0, Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/EDUNINE48860.2020.9149512>
- Callon, Michel (1998). Sociología simétrica. En Miquel Domènech y Francisco Tirado (eds.). *El proceso de construcción de la sociedad. El estudio de la tecnología como herramienta para el análisis sociológico* (pp. 143-170). Barcelona: Gedisa.
- Esteban, Mary Luz (2004). Antropología encarnada. Antropología desde una misma. *Papeles del CEIC*. 12. Consultado en 05, 11, 2007. Disponible en <http://www.ehu.es/CEIC/papeles/12.pdf>.
- Esposito, A., Albert, S., & Maina, M. (2015). Emerging learning ecologies as a new challenge and essence for e-learning. The case of doctoral e-researchers. *International Handbook of E-Learning*, 1(January), 331–342. <https://doi.org/10.4324/9781315760933>



- Estalella, A. (2018). Digital ethnographies: Remediation and recursivity of the anthropological method. *AIBR Revista de Antropología Iberoamericana*, 13(1), 45–68. <https://doi.org/10.11156/aibr.130104>
- González Sanmamed, M., Estévez, I., Souto Seijo, A., & Muñoz Carril, P. C. (2019). *Ecologías digitales de aprendizaje y desarrollo profesional del docente universitario*. 9–18.
- Holman Jones, S., Adams, T. E., & Ellis, C. (Eds.) (2013). *Handbook of autoethnography*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Jerez Yañez, Oscar; Silva, Colleen; Hasbún Held, Beatriz; Ceballos, Ealeen; Rojas, M. (2017). *Innovando en la educación superior: experiencias clave en Latinoamérica y el Caribe 2016-2017. Volumen 1: gestión curricular y desarrollo de docencia | Universidad de Chile*. Libro. <https://libros.uchile.cl/711>
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Benjamin, W., & Hong, H. Y. (2015). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) and Design Thinking: A Framework to Support ICT Lesson Design for 21st Century Learning. *Asia-Pacific Education Researcher*, 24(3), 535–543. <https://doi.org/10.1007/s40299-015-0237-2>
- Leal-Urueña, L. A., & Rojas-Mesa, J. E. (2018a). Ecología para la formación inicial de profesores a partir de los affordances de las TIC. *Tecné Episteme y Didaxis: TED*, 44, 15–31. <https://doi.org/10.17227/ted.num44-8986>
- Leal-Urueña, L. A., & Rojas-Mesa, J. E. (2018b). Ecología para la formación inicial de profesores a partir de los affordances de las TIC. *Tecné Episteme y Didaxis: TED*, 44. <https://doi.org/10.17227/ted.num44-8986>
- Martínez Rodríguez, R., & Benítez Corona, L. (2020). La ecología del aprendizaje resiliente en ambientes ubicuos ante situaciones adversas. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 43–52.
- Montagud Mayor, Xavier (2016). Analítica o evocadora: el debate olvidado de la autoetnografía [53 párrafos]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 17(3), Art. 12, <http://nbn-esolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs1603124>.
- Ortiz Jimenez, Jose; Rojas-Mesa, J. E. (2018). Ciencias sociales y tecnologías en educación . Una perspectiva crítica *. In A. Rico Molano (Ed.), *Educación e investigación*



- Comprensiones desde la epistemología y el saber* (USTA, pp. 57–82).
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/11851>
- Pineda Rivera, D. A. (2017). Desplazamientos, transformaciones y retos de una educación filosófica en una sociedad democrática: reflexiones en torno a un viejo cuaderno de filosofía. *Universitas Philosophica*, 34(69), 13.
<https://doi.org/10.11144/javeriana.uph34-69.dtrf>
- Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, L. A. (2017). Affordance : constructo para la comprensión y transformación del aprendizaje en contextos interculturales Tipo de artículo Palabras clave : Resumen Palabras clave : Introducción. *TED: Tecné, Episteme y Didaxis*, 42.
- Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, L. A. (2019). Estrategias de gamificación para construir una cultura de investigación en contextos universitarios. *Innovación Educativa (México, DF)*, 19.
- Rojas-Mesa, Julio Ernesto; Leal-Urueña, L. A., Mesa, R., Ernesto, J., Mesa, R., Alejandra, L., & Urueña, L. (2014). *Entre flujos y fronteras : la educación superior mediada tecnológicamente vista a través de una.* 13, 9–27.
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1143/1353>
- Rojas-Mesa, J. E., & Manrique, J. A. S. (2012). Cibercultura:una forma contemporánea de comunicación multimedia. *Análisis*, 81, 167. <https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2012.0081.08>
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4–33.
<https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2016-0007>
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking method and its stages. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji*, 6(6), 247–255.
<http://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-81d700a1-e4ea-4257-87cf-d0b790873bc8>