

## Descripción de la actividad

(Ejemplos basados en fragmentos de retroalimentación a actividades del curso “Innovación y procesos creativos” de la profesora Laura Zepeda Orantes)

### Ejemplo 1: Memes

Se trata de una retroalimentación a una actividad donde los estudiantes realizan una propuesta de solución que pretende incrementar las habilidades de innovación en la población mexicana.

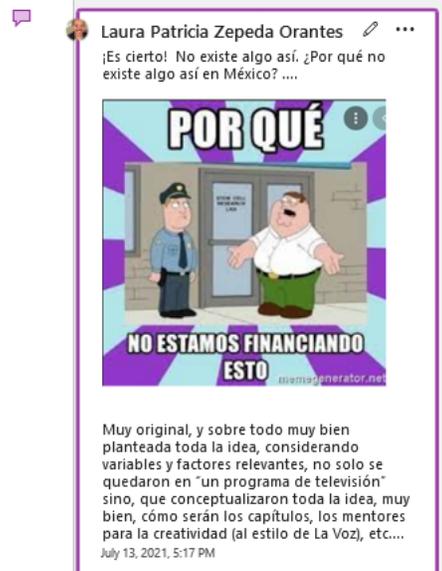
En el ejemplo se observa el uso de un meme para complementar los comentarios escritos.

El concepto que desarrollamos como propuesta solución a la problemática es un programa televisivo de nombre *InnovandoAndo* apuntado a la población mexicana en general, con enfoque específico a la clase media, que muestra preferencia por las cadenas que seleccionamos como *stakeholders*. El ambiente del programa será de índole familiar, abierto entre las edades en torno a la *infancia tardía y la adultez tardía*, por igual.

*InnovandoAndo* promoverá la innovación en los participantes del programa televisivo, en vivo, y alentará el desarrollo de sus proyectos al finalizar el concurso tanto de quienes consiguen un puesto de ganador, como quienes no, *puesto que* al ser un programa de amplio alcance, se provee de la oportunidad de tener contactos mercantiles y de desarrollo para las ideas que sean presentadas. Asimismo, se pretende que esta idea forme parte de la cultura mexicana cotidiana, de un modo tal que los procesos creativos y de innovación se extiendan sobre la población mediante un canal que les resulte fresco, de interés, novedoso, y realista, explorando la idea de que todos somos capaces de innovar, al difundir las técnicas, procesos, e inspiración necesaria para hacerlo.

A continuación, se enlistan los parámetros y características que consideramos para la idea, un proceso que aprendimos a llevar:

- Se lanza la convocatoria, *innovadores o personas* que se sientan con tales atributos en un video, para ser seleccionados (contando su historia y por qué creen que *deberían estar ahí*) sin discriminación ni distinción, con el único criterio de que sus ideas aporten al bien propio o de la comunidad, y que sea seguro.



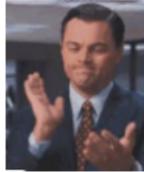
### Ejemplo 2: Gifs

Se trata de una retroalimentación a una actividad diagnóstica, donde cada estudiante debía identificar una necesidad en su entorno inmediato (en casa, en la escuela, problemática propia o de algún familiar o conocido). Una vez identificada la necesidad debían, libremente, desarrollar una solución que posteriormente pudiera ser comercializada. Dentro de la actividad se busca identificar el grado inicial en el que el estudiante posee las subcompetencias al iniciar la unidad de formación.

En el ejemplo se observa el uso de un gif que ha sido incluido en las observaciones realizadas a una estudiante para complementar los comentarios escritos. (Cabe destacar que en esta imagen de ejemplo el GIF aparece estático, sin embargo, en el documento entregado a la estudiante, la imagen aparece con movimiento en donde el personaje, el actor Leonardo Di Caprio, aparece aplaudiendo en señal de aprobación).

entendimiento de problemas complejos *Wow*, posibles problemas de diseño factibles de abordarse (¿recuerdas que vimos tipologías de problemas? ... no porque los problemas complejos no podamos abordarlos o generar soluciones, pero dados tus recursos (tiempo) y tus alcances supiste concretar bien en una problemática adecuada).

Y al final en tu reflexión mencionas "La clave para identificar problemas es en realidad, prestar atención a nuestro alrededor; preguntarse el por qué, el para qué y cómo de cada objeto y cada lugar, mediante lo cual pueden detectarse áreas de oportunidad e innovación". *Wow!*



### Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). *Retroalimentación simbólica y visual* [Documento PDF]. Estrategias de Evaluación y retroalimentación 4.0. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/evaluacion-y-retroalimentacion>

## Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



### Usted es libre de:

**Compartir:** Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

**Adaptar:** Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

### Bajo los siguientes términos:

**Atribución:** Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

**No Comercial:** Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

**Compartir Igual:** Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

**No hay restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>