

L U M B R E



Fundamentos de la innovación educativa

Materia: Educación

10/10/2026

Antes de empezar

Innovar no es "usar tecnología": es transformar prácticas, estructuras y culturas para resolver problemas educativos de formas nuevas y efectivas.

QUÉ APRENDERÁS

- Comprender qué es innovación educativa, cómo se diferencia de mejora incremental, y los marcos conceptuales que la sustentan.

Innovar no es "usar tecnología": es transformar

La innovación educativa no se define por la novedad tecnológica sino por el **impacto transformador**. Un proyecto innovador puede usar tecnología o no, pero debe resolver un problema educativo de una forma significativamente mejor que las alternativas existentes. La diferencia clave: **mejora incremental** (hacer lo mismo un poco mejor) vs. **innovación disruptiva** (hacer algo cualitativamente distinto).

Innovación ≠ Tecnología

Muchas "innovaciones educativas" son solo tecnología nueva en contextos viejos. Un LMS no es innovación si reproduce la clase magistral en pantalla. Una clase invertida sin tecnología (discusión en grupos, resolución de problemas) sí puede ser innovación. La pregunta no es "¿qué tecnología uso?" sino "¿qué problema resuelvo y de qué forma nueva?".

Tres dimensiones de la innovación educativa

La innovación no es un punto sino un espectro: desde mejorar lo existente hasta transformarlo.

Dimensión	Mejora incremental	Innovación disruptiva
Práctica pedagógica	Usar mejores métodos para enseñar lo mismo	Redefinir qué se enseña, cómo y para qué
Organización escolar	Optimizar horarios, espacios, procedimientos	Transformar roles, estructuras, tiempos y espacios
Cultura institucional	Capacitar docentes en herramientas nuevas	Crear cultura de experimentación, riesgo y aprendizaje continuo
Uso de tecnología	Digitalizar materiales impresos (PDFs, videos)	Usar tecnología para personalizar, conectar, crear

Dimensión	Mejora incremental	Innovación disruptiva
Evaluación	Mejorar exámenes (más preguntas, mejor formato)	Replantear qué se evalúa y cómo (portafolios, proyectos, competencias)

1. Una escuela reemplaza libros de texto por tablets con el mismo contenido digital. ¿Esto es innovación?

- ☐ Sí: la tecnología siempre es innovación
- ☐ No: es mejora incremental (digitalizar lo mismo sin transformar práctica)
- ☐ Sí: los estudiantes aprenden más con tablets
- ☐ Depende: si las tablets son caras, es innovación

Marcos conceptuales de la innovación

No toda innovación es igual. Hay marcos que ayudan a clasificarlas, diseñarlas y evaluarlas. Los más usados en educación:

- **Design Thinking educativo:** empatizar con el usuario (estudiante, docente), definir el problema, idear soluciones, prototipar, testear. Centrada en personas, no en tecnología.
- **Teoría del cambio:** identificar el cambio deseado, trabajar hacia atrás para definir actividades, resultados e impactos. Útil para proyectos con múltiples actores.
- **Marco lógico:** matriz de objetivos, indicadores, medios de verificación, supuestos. Más estructurado, usado por agencias de cooperación.
- **Modelo SAMR (Puentedura):** Sustitución → Aumento → Modificación → Redefinición. La tecnología pasa de sustituir a transformar. Solo los últimos niveles son innovación real.

2. Relaciona cada marco con su enfoque principal:

2.	Design Thinking: centrado en personas	-----
2.	Teoría del cambio: centrada en impacto	-----
2.	Marco lógico: centrado en estructura	-----
2.	SAMR: centrado en tecnología	-----

Opciones: Empatizar, definir, idear, prototipar, testear · Trabajar hacia atrás desde el cambio deseado · Matriz de objetivos, indicadores, supuestos · De sustitución a redefinición de la práctica

3. Clasifica cada acción según el nivel del modelo SAMR:

Elementos:

- Leer un PDF en tablet en lugar de papel
- Usar un quiz en línea con retroalimentación automática inmediata
- Colaborar en un documento compartido en tiempo real con comentarios
- Crear un podcast global donde estudiantes de 5 países debaten un problema

Sustitución	. . .
Aumento	. . .
Modificación	. . .
Redefinición	. . .

4. ¿Has implementado o participado en algún proyecto de innovación educativa? ¿Era mejora incremental o innovación disruptiva? ¿Qué marco usaste (consciente o inconscientemente)? ¿Qué funcionó y qué no?

La innovación no es binaria: hay grados. Lo importante es ser consciente de dónde estás y hacia dónde quieres ir.

Para dominar este tema

Lo esencial que debes saber

- Innovación $\neq$ tecnología: es transformar prácticas para resolver problemas educativos.
- Mejora incremental (hacer lo mismo mejor) vs. innovación disruptiva (hacer algo distinto).
- Tres dimensiones: práctica pedagógica, organización escolar, cultura institucional.
- Marcos: Design Thinking, teoría del cambio, marco lógico, SAMR.
- SAMR: solo Modificación y Redefinición son innovación real con tecnología.

Preguntas clave del tema

1. ¿Qué diferencia hay entre mejora incremental e innovación disruptiva?
2. ¿Qué es el modelo SAMR y cómo se aplica?

3. ¿Qué marcos existen para diseñar innovación educativa?
4. ¿La tecnología siempre es innovación? ¿Por qué no?

Lo que debes poder hacer

- Distinguir mejora incremental de innovación disruptiva en tu contexto.
- Aplicar marcos como Design Thinking o SAMR para evaluar proyectos.
- Diseñar proyectos de innovación centrados en problemas, no en tecnología.

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

5. Verificación: Fundamentos de innovación



 Innovación vs. mejora incremental

Innovación vs. mejora incremental

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

6. Distinguir innovación de ocurrencia



ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

7. Diseñar para la reinversión



 El ciclo de una innovación sostenida

El ciclo de una innovación sostenida

8. La diferencia central entre innovación y mejora incremental es que la innovación...

- ☐ transforma de forma deliberada creencias, roles o estructuras, no solo optimiza lo existente
- ☐ aplica cualquier novedad técnica
- ☐ reduce costos sin cambiar la pedagogía
- ☐ siempre implica tecnología digital

9. Para Fullan, el problema central de la educación no es la ausencia de ideas, sino la implementación de las que tenemos.

☐ Verdadero

☐ Falso

Para mirarlo de otra manera

Idea clave

Innovar no es comprar ni decretar: es cambiar de verdad lo que ocurre en el aula y sostenerlo.

Realismo

Sin implementación y apropiación, la mejor idea es solo un folleto.

Referencia curricular

Materia:	Educación
-----------------	-----------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://univ.lumbre.lat/object/unad-ied-r01-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat