

L U M B R E



Diseño de proyectos educativos innovadores

Materia: Educación

10/10/2026

Antes de empezar

Un proyecto innovador no nace de una idea brillante: nace de un proceso riguroso de diagnóstico, diseño, prototipado y evaluación.

QUÉ APRENDERÁS

- Aplicar metodologías de diseño de proyectos (Design Thinking, marco lógico, teoría del cambio) a la creación de intervenciones educativas innovadoras.

De la idea al proyecto: un proceso, no un acto de genialidad

Los proyectos de innovación educativa fracasan no por falta de ideas sino por falta de **proceso**. Una idea sin diagnóstico es suposición. Un proyecto sin indicadores es deseo. El diseño de proyectos innovadores combina creatividad (generar ideas) con rigor (validarlas, medirlas, escalarlas).

Design Thinking educativo: 5 fases

El **Design Thinking** adaptado a educación (d.school Stanford, IDEO) tiene 5 fases iterativas. No es lineal: se regresa, se repite, se refina.

1. Ordena las fases del Design Thinking educativo:

Empatizar: observar y entrevistar a usuarios (estudiantes, docentes) para entender sus necesidades reales. _____

Definir: sintetizar hallazgos en un problema claro y centrado en el usuario (point of view). _____

Idear: generar múltiples soluciones sin juzgar (lluvia de ideas, brainstorming). _____

Prototipar: construir versiones rápidas y baratas de las mejores ideas (maquetas, storyboards, MVP). _____

Testear: probar con usuarios reales, recoger feedback, iterar. _____

El error más común

Saltarse la fase de empatizar. Muchos proyectos empiezan con "la solución" (una app, una plataforma, gamificación) sin haber entendido el problema real. Primero entiende, después diseña.

Teoría del cambio vs. marco lógico

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

2. Dos enfoques de planificación de proyectos



3. Un proyecto educativo quiere "mejorar la motivación estudiantil". Diseña una app de gamificación sin haber entrevistado estudiantes. Resultado: nadie la usa. ¿Qué fase del Design Thinking se saltaron?

- ☐ Idear: no generaron suficientes ideas
- ☐ Empatizar: no entendieron las necesidades reales de los estudiantes
- ☐ Prototipar: no hicieron una versión rápida antes
- ☐ Testear: no probaron la app antes de lanzarla

Del diagnóstico al prototipo

- **Diagnóstico participativo:** no se diseña PARA la comunidad, se diseña CON la comunidad. Estudiantes, docentes, padres como co-diseñadores.
- **Problema bien definido:** "Los estudiantes de 3° no participan en clase" es vago. "Los estudiantes de 3° no participan porque temen equivocarse frente a sus compañeros" es accionable.
- **Prototipado rápido:** no construyas la solución completa. Haz una versión mínima (MVP): un taller piloto, una sesión prueba, un mockup. Falla barato.
- **Iteración:** cada prototipo genera aprendizaje. Ajusta, vuelve a probar. La innovación no es un evento: es un ciclo.

4. Relaciona cada herramienta de diseño con su función:

4.	Entrevistas etnográficas	-----
4.	Point of View (POV)	-----
4.	Brainstorming con reglas	-----
4.	MVP (producto mínimo viable)	-----

Opciones: Empatizar: entender necesidades reales de usuarios · Definir: sintetizar hallazgos en un problema centrado · Idear: generar ideas sin juzgar (cantidad sobre calidad) · Prototipar: versión rápida para testear con usuarios

5. ¿Has diseñado algún proyecto educativo? ¿Seguiste algún proceso sistemático o fuiste directo a la solución? ¿Entrevistaste a los usuarios (estudiantes, docentes)? ¿Prototipaste antes de implementar? ¿Qué harías diferente ahora?

El proceso no es burocracia: es disciplina creativa. Las mejores innovaciones nacen de procesos rigurosos, no de ocurrencias.

Para dominar este tema

Lo esencial que debes saber

- Design Thinking: 5 fases (empatizar, definir, idear, prototipar, testear), iterativas.
- Teoría del cambio: flexible, narrativa, parte del impacto deseado.
- Marco lógico: estructurado, cuantitativo, para rendición de cuentas.
- El error más común: saltarse empatizar y diseñar sin entender el problema.
- Prototipado rápido: fallar barato, iterar rápido.

Preguntas clave del tema

1. ¿Cuáles son las 5 fases del Design Thinking educativo?
2. ¿Qué diferencia hay entre teoría del cambio y marco lógico?
3. ¿Por qué es crucial empatizar antes de diseñar?
4. ¿Qué es un MVP y por qué prototipar rápido?

Lo que debes poder hacer

- Aplicar Design Thinking para diseñar un proyecto de innovación educativa.
- Construir una teoría del cambio para tu intervención.
- Diseñar un MVP y plan de iteración.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

**6. Verificación: Diseño de
proyectos**



Design Thinking en cinco fases

Design Thinking en cinco fases

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

7. Prototipar una innovación



ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

8. Construir una teoría del cambio



Teoría del cambio y marco lógico

Teoría del cambio y marco lógico

9. El Design Thinking aplicado a educación se caracteriza por empezar por...

- ☐ la empatía con las personas reales que viven el problema
- ☐ la solución tecnológica más moderna
- ☐ el marco legal
- ☐ los deseos del directivo

10. Una teoría del cambio explicita el razonamiento causal que conecta las actividades del proyecto con sus resultados.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Para mirarlo de otra manera

Idea clave

Un proyecto riguroso hace explícitas sus hipótesis causales: si no puedes dibujarlas, no puedes evaluarlas.

Iteración

Prototipar no es presentar un producto terminado, sino exponer una hipótesis a la crítica de la práctica.

Referencia curricular

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

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



<https://univ.lumbre.lat/object/unad-ied-r01-0a02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat