

La definición de **innovación educativa** contempla diversos aspectos: tecnología, didáctica, pedagogía, procesos y personas. Una innovación educativa implica la implementación de **un cambio significativo** en el **proceso de enseñanza-aprendizaje**. Debe incorporar un cambio en los materiales, métodos, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. La diferencia percibida debe estar relacionada con **la calidad** de novedad del elemento mejorado, **la aportación de valor** del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje y **la relevancia** que la innovación propuesta aportará a la institución educativa y a los grupos de interés externos.

El mundo está cambiando de manera cada vez más acelerada y la educación no es la excepción. La velocidad que se requiere para responder a los nuevos retos que se presentan en el sector educativo obliga a las instituciones a estar mejor informadas sobre las tendencias para anticipar los cambios e ir un paso adelante.

La naturaleza de la innovación también considera cómo es que el tipo de innovación pudiera afectar el acceso a la educación, los planes de implementación, la práctica educativa y la experiencia del usuario final, que en la mayoría de los casos son los estudiantes.

El **Tecnológico de Monterrey** ha sido pionero en la comprensión y entendimiento de los **tipos de innovación**, que van desde la disruptiva hasta la incremental. Después de seguir un proceso de consulta y validación con la comunidad académica de la institución, se seleccionaron las siguientes definiciones.

Tipos de innovación educativa

- **Innovación disruptiva:** Se define a la innovación disruptiva en educación como aquella propuesta que tiene el potencial de **impactar a todo el contexto educativo**. Su impacto permite que la evolución lineal de un método, técnica o proceso de enseñanza-aprendizaje **cambien drásticamente** alterando la evolución lineal del contexto educativo, modificando permanentemente la forma en la que se relacionan los actores del contexto, los medios y el entorno mismo.
- **Innovación revolucionaria:** Este tipo de innovación educativa muestra la **aplicación de un nuevo paradigma** y se revela como un cambio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y un cambio significativo de las prácticas

existentes. Su aportación al proceso de enseñanza-aprendizaje es tan significativa que no tiene contexto previo en el sector educativo.

- **Innovación incremental:** Es un cambio que se construye con base en los componentes de una estructura ya existente, dentro de una arquitectura o diseño ya establecido. Es decir, **refina y mejora** un elemento, metodología, estrategia, proceso, medio de entrega o procedimiento ya existente.
- **Mejora continua:** Se considera que es mejora continua cuando lo que se propone son cambios que **afectan parcialmente** alguno de los elementos de innovación educativa sin alterar de forma relevante el proceso. Por ejemplo, una eficiencia de operación, entrega o procedimiento.

Para ampliar tus conocimientos sobre el tema, consulta el **glosario de tendencias**: una guía para los docentes que quieran mantenerse informados de las últimas tendencias en innovación educativa.

Por su parte, el **Radar de Innovación Educativa 2017** presenta al día de hoy las tendencias emergentes en pedagogía y en tecnología educativa en el Tecnológico de Monterrey. El documento incluye un mapa que ofrece la perspectiva de los profesores sobre las motivaciones, los obstáculos y los beneficios que les reporta a estos docentes situarse en la vanguardia de la práctica educativa.

Tanto esta clasificación de innovación educativa como su definición son producto de un análisis de las diversas propuestas existentes y del consenso de la facultad del Tecnológico de Monterrey.

Referencia:

López, C., & Heredia, Y.. (2017). *Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa - Guía de Aplicación*. 2017, Tecnológico de Monterrey. Sitio web: http://escalai.com/que_escalai/guia_app/

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa>

El Rol del Docente en la Innovación Educativa

Las nuevas propuestas educativas con base en el desarrollo de habilidades y competencias, asignan al docente un lugar nuclear respecto de la responsabilidad que le corresponde en el desarrollo de esas competencias.

Así, **el docente adquiere un rol clave en el diseño, implementación y evaluación de un proyecto de innovación educativa:** se trata, siempre, de que opere como faro guía respecto de las preguntas que se intentan responder.

Proyecto de Innovación Educativa: Niveles en los que Opera

Innovar en educación supone la búsqueda de un liderazgo proactivo en el sentido de otorgar herramientas a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual, no en el sentido de saberes estancos, sino como competencias que permitan ir por más.

La innovación, entonces, ha de operar en dos niveles entendidos estos como el liderazgo individual, pero también, en términos más amplios, en tanto posibilita el desarrollo de nuevas capacidades y estrategias que apuntan a la mejora continua.

Nivel Micro

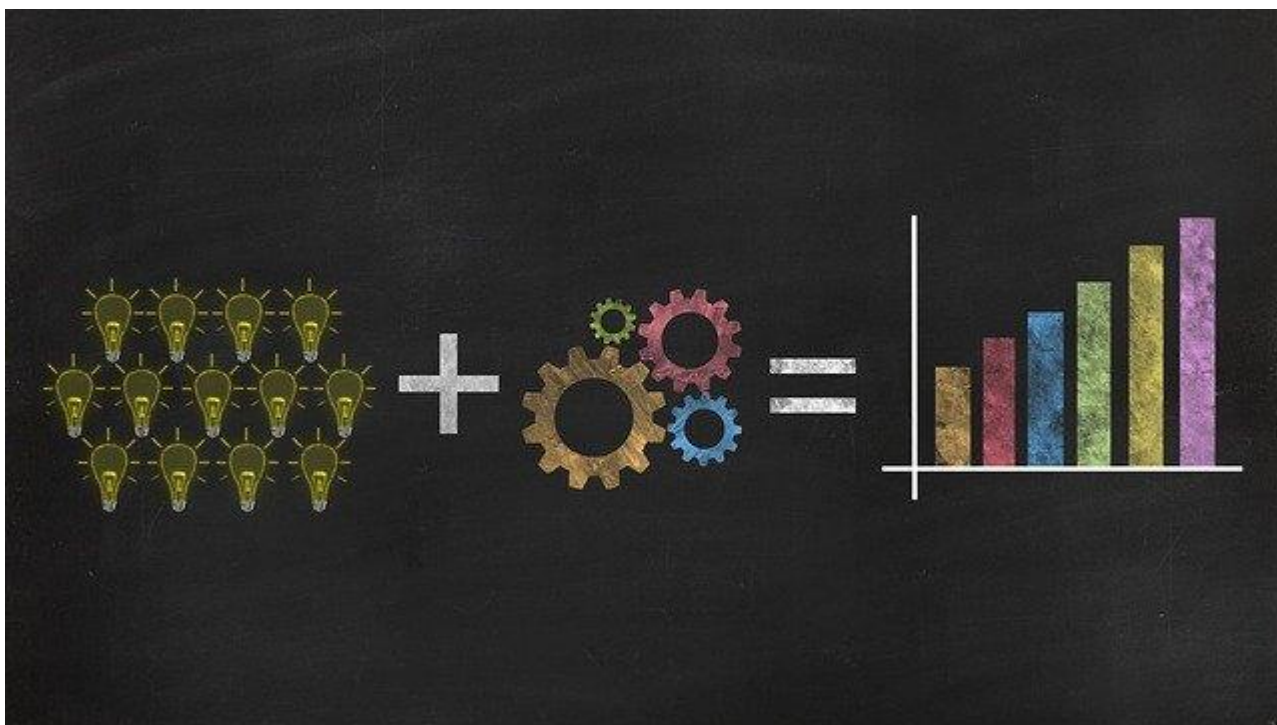
A nivel micro, todos los proyectos de innovación están diseñados y pensados en función de satisfacer demandas específicas del centro educativo. Ya sea acerca de un tema, de un proceso o de una habilidad,

cada proyecto es diseñado en función de una demanda singular.

Nivel Macro

A su vez, cada proyecto, además de satisfacer una demanda puntual, aspira a impactar más allá del caso particular, incluso, aspira a trascender los alcances del centro educativo, para convertirse en motor de cambio futuro a partir de las nuevas generaciones que se forman en el desarrollo de capacidades múltiples.

Innovación Educativa: Ejemplos Prácticos



Big data analytic, aplicaciones móviles y el uso de nuevos espacios de trabajo son tres ejemplos prácticos de innovación escolar.

Frente alumnos independientes, dispuestos a resolver problemas y en los que la creatividad se vuelve un elemento de valor agregado, las nuevas tecnologías de la comunicación y la información ofrecen un abanico de posibilidades.

Pedir a los estudiantes el mapeo de cierta información puede volverse una actividad rutinaria, a menos que pensemos en una estrategia como Flipped classroom, es decir, pizarra invertida.

En este modelo de trabajo serán los estudiantes los que deberán “organizar la clase” en el tiempo libre de estudio y ocupar el espacio común en el planteo de nuevos problemas, la resolución de actividades conjuntas o la generación de debates para sostener posiciones y puntos de vista.

Conoce las Principales Tendencias en Innovación Educativa para el 2020

Si la innovación educativa es el motor de cambio de la educación, los docentes comprometidos y empoderados respecto de las habilidades de liderazgo e innovación son los que marcan la diferencia. Y esa es una de las tendencias insoslayables para este ciclo escolar.

Veamos a continuación cuáles son las principales tendencias en materia de innovación educativa que nos depara el 2020.

Formación: La Base de Todo

Claro está, entonces, que la formación es la clave de acceso a este nuevo modo de pensar la escuela. Bajo la modalidad online es posible acceder a formación específica de alto valor agregado.

Aprendizaje Colaborativo

En el sentido de las habilidades sociales, **el aprendizaje colaborativo exige el desarrollo de rasgos de liderazgo y empatía** que permitan llevar a buen puerto un proyecto áulico a partir de tres premisas: trabajar en equipo, compartir información y diseñar un espacio de trabajo común.

Mindfulness y Educación Emocional

Trabajo en equipo, comunicación asertiva y toma de decisiones son algunos de los rasgos que esperan para los líderes del mañana. El mindfulness puede ayudar a conectar con las emociones y desde allí disparar la creatividad.

El talento creativo no solo es una competencia a desarrollar, sino que además facilita el trabajo colaborativo potenciando equipos y mejorando los vínculos.

Las personas que se sienten a gusto en los equipos de trabajo suelen ser más empáticas y con ello más predispuestas pensar soluciones innovadoras.

Movimiento Maker o Aprendizaje Basado en Proyectos

El movimiento maker (o el aprendizaje basado en proyecto) pone a los estudiantes en un lugar de privilegio para que sean sus inquietudes, cuestionamientos y motivaciones los que orienten el sentido y alcance de la clase.

Flipped Classroom o Pedagogía Inversa



Como si se tratara de poner la clase “patas para arriba”, la pedagogía inversa propone estudiantes que llegan al salón con preguntas y desafíos por resolver.

Son ellos quienes traen el contenido y asumen el rol de liderazgo preguntándose qué hacer con eso que traen.

Competencias Tecnológicas

Competencias o habilidades TIC son cada vez más requeridas en los ámbitos profesionales. Educar a las próximas generaciones nos pone en el desafío de incluir las competencias tecnológicas como un eje transversal de toda la práctica educativa.

Gamificación Educativa

¿Por qué no podría la escuela valerse de aquello con lo que más interactúan jóvenes y niños? **El gaming en la escuela abre una potencialidad infinita**, no sólo hacia las plataformas de desarrollo y programación, sino

también hacia el pensamiento creativo y la capacidad de resolución de situaciones problemáticas.

Realidad Virtual y Visual Thinking

De la misma manera que el gaming constituye un aliado en las aulas de innovación educativa, la realidad virtual y el visual thinking aportan nuevos modos de enseñar y de aprender, pero además de relacionarse con el conocimiento.

Conclusión

Frente a un mundo cada vez más conectado, híper desafiante y altamente competitivo, la escuela como institución está obligada (y así se lo requieren los actores sociales) a asumir un rol de liderazgo y creatividad.

De modo tal que dé a sus estudiantes oportunidades genuinas para el desarrollo de habilidades y competencias que le serán requeridas en la vida.

El inicio del año escolar nos desafía con nuevas oportunidades de aprendizaje que motiven a los estudiantes y los confronten a las nuevas formas de aprender. Desde las aulas invertidas, pasando por el Mindfulness y las competencias tecnológicas, hasta llegar a la realidad virtual, el 2020 suma tendencias y desafíos en innovación educativa.

<https://aulica.com.ar/innovacion-educativa/>