



INSTITUTO SUPERIOR
UNIVERSITARIO

sucre

**GUÍA DE PROYECTOS DE
EMPRENDIMIENTO DE
INNOVACIÓN EDUCATIVA**



Guía de Proyectos de Emprendimiento de Innovación Educativa

Cinthia Zhingre San Martín

2025

Esta publicación ha sido sometida a revisión por pares académicos específicos por:

Hugo Heredia Mayorga
Instituto Superior Tecnológico Cordillera

Corrección de estilo:

- Cinthia Zhingre San Martín - Docente - Sucre

Diseño y diagramación:

- Freddy Javier Centeno Martínez- Docente - Sucre

Editorial RIMANA

Primera Edición
Quito – Ecuador

Instituto Superior Universitario Sucre

ISBN: 978-9942-590-00-8

Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional.





MISIÓN

Ser una Institución Superior Universitaria con estándares de calidad académica e innovación, reconocida a nivel nacional con proyección internacional.

VISIÓN

Formamos profesionales competentes con espíritu emprendedor, capaces de contribuir al desarrollo integral del país.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (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 citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- 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-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 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/>



**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

Índice de contenidos

Presentación de la asignatura.....	6
<i>Resultados de Aprendizaje</i>	6
UNIDAD 1: EMPRENDIMIENTO Y EDUCACIÓN	7
1.1 Emprendimiento y Educación	7
1.2 El emprendimiento en la educación formal.....	8
1.3 El emprendimiento en la educación no formal	9
1.4 Pedagogía del emprendimiento	10
Actividades complementarias Unidad 1	12
UNIDAD 2: INNOVACIÓN EDUCATIVA	14
2.1 Innovación educativa	14
2.2 Tipos de innovación educativa	15
2.3 Innovación educativa en el aula	16
2.4 Fases de la innovación educativa.....	19
Actividades complementarias Unidad 2	20
UNIDAD 3: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	23
3.1 Etapas iniciales para el diseño del proyecto de innovación educativa	23
3.2 Estructura del documento del proyecto	25
Actividades complementarias Unidad 3	27
<i>Autoevaluación</i>	31
<i>Referencias bibliográficas:</i>	35

Presentación de la asignatura

En el abordaje del emprendimiento educativo, el estudiante comprenderá los fundamentos teóricos que lo sustentan, reconociéndolo como una propuesta transformadora en el campo pedagógico. Se espera que identifique los elementos conceptuales esenciales como la creatividad, la resolución de problemas, el liderazgo y la innovación dentro del ámbito educativo. Además, integrará los principios de la pedagogía del emprendimiento, entendida como el enfoque que promueve el desarrollo de capacidades emprendedoras desde la formación inicial. A partir de esta comprensión, se elaborará y expondrá una estructura preliminar de un emprendimiento educativo, considerando la detección de una necesidad, la formulación de una propuesta de valor, la planificación metodológica y la evaluación de su viabilidad en contextos reales.

En el desarrollo de las estrategias de innovación educativa, el estudiante profundizará en los conceptos vinculados a los distintos enfoques, fases y tipos de innovación en el ámbito pedagógico. Se analizará la aplicabilidad de estas estrategias en escenarios de aula, reflexionando sobre su potencial transformador frente a modelos tradicionales de enseñanza.

Resultados de Aprendizaje

1. Identifica los fundamentos clave del emprendimiento en el ámbito educativo, reconociendo las condiciones, habilidades y recursos necesarios para generar propuestas innovadoras que respondan a las necesidades del entorno educativo.
2. Aplica diversas metodologías vinculadas a la innovación educativa, con el fin de diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que sean pertinentes, eficaces y alineadas a las demandas del mundo contemporáneo.
3. Integra los conceptos de emprendimiento e innovación educativa en el diseño y ejecución de un proyecto educativo básico, que aporte soluciones reales a problemáticas del contexto social y contribuya al desarrollo sostenible de la comunidad.

UNIDAD 1: EMPRENDIMIENTO Y EDUCACIÓN

1.1 Emprendimiento y Educación

El emprendimiento, entendido como la capacidad de identificar oportunidades, asumir riesgos y generar propuestas innovadoras que transformen realidades, ha sido tradicionalmente asociado al ámbito económico y empresarial. Sin embargo, en las últimas décadas se ha ampliado su alcance hacia el campo educativo, reconociéndose como una competencia transversal indispensable en los procesos formativos (García & Olaz, 2021). Desde esta perspectiva, el emprendimiento se configura como una acción económica y una actitud vital que impulsa el cambio, la creatividad y la solución de problemas en diversos contextos.

1.1.1 Definición y aspectos del emprendimiento

El emprendimiento puede definirse como un proceso dinámico que implica visión, innovación, toma de decisiones, resiliencia y liderazgo para crear valor, ya sea económico, social o educativo (Hisrich, Peters & Shepherd, 2017). Este proceso incluye múltiples dimensiones: la identificación de oportunidades, la planificación estratégica, la movilización de recursos y la implementación de acciones orientadas a la transformación de un entorno. En el contexto educativo, estos aspectos se traducen en la capacidad para diseñar propuestas pedagógicas innovadoras, responder a las necesidades de la comunidad educativa y liderar procesos de mejora institucional.

1.1.2 Relación entre educación y emprendimiento

La vinculación entre educación y emprendimiento representa una estrategia clave para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que fomenta competencias como la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico y la proactividad (UNESCO, 2016). La educación para el emprendimiento no se limita a la formación de futuros empresarios, sino que promueve una cultura de innovación y mejora continua dentro del sistema educativo. Diversos estudios resaltan la importancia de integrar el emprendimiento en los planes curriculares desde edades tempranas, en tanto que fortalece la capacidad de los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI (European Commission, 2015).

Además, el emprendimiento educativo permite transformar la escuela en un espacio de experimentación, cambio y adaptación. La implementación de proyectos de emprendimiento en el aula ofrece a los estudiantes experiencias auténticas para aplicar conocimientos, trabajar colaborativamente y generar impacto en su entorno, reforzando así su sentido de pertenencia y compromiso social (Martínez & Hernández, 2019).

1.1.3 El profesor emprendedor

En este contexto, el rol del *profesor emprendedor* adquiere un valor central. Se trata de un docente que asume una actitud proactiva, creativa e innovadora frente a los retos del proceso educativo, actuando como agente de cambio dentro de su institución. El profesor emprendedor no solo implementa metodologías activas y fomenta el pensamiento crítico en sus estudiantes, sino que lidera proyectos, investiga nuevas formas de enseñanza y busca soluciones ante las problemáticas del entorno educativo (Barba & Tello, 2020).

Este perfil docente se caracteriza por su capacidad de transformar las prácticas tradicionales, promover el trabajo interdisciplinario y gestionar recursos para el desarrollo de iniciativas pedagógicas con impacto real. Así, se convierte en un referente para sus estudiantes, quienes aprenden no solo desde los contenidos, sino desde el ejemplo de una actitud emprendedora frente al aprendizaje y la vida (Zapata, 2022).

1.2 El emprendimiento en la educación formal

La integración del emprendimiento en la educación formal responde a la necesidad de formar individuos capaces de adaptarse a contextos cambiantes, resolver problemas y generar valor social, cultural y económico desde la escuela. Esta incorporación no solo implica la enseñanza de contenidos relacionados con la creación de empresas, sino la formación de una *mentalidad emprendedora* como eje transversal en los procesos educativos (Kuratko, 2017).

1.2.1 Desarrollo del espíritu emprendedor

El *espíritu emprendedor* se entiende como una actitud activa frente a la vida, caracterizada por la autonomía, la creatividad, la capacidad de asumir riesgos calculados y la motivación para emprender

acciones transformadoras (García & Olaz, 2021). Desarrollarlo desde el sistema educativo permite cultivar habilidades socioemocionales, pensamiento crítico y sentido de propósito en los estudiantes.

Un buen emprendedor, sale de su zona de confort en busca de su zona de crecimiento.

1.2.2 Competencias emprendedoras: estructuración y clasificación

Las competencias emprendedoras pueden clasificarse en tres dimensiones: personales (autoconfianza, resiliencia, automotivación), interpersonales (trabajo en equipo, comunicación, liderazgo) y cognitivas (pensamiento estratégico, planificación, toma de decisiones) (OECD, 2019). Su estructuración permite diseñar programas formativos integrales que favorezcan su desarrollo progresivo a lo largo de los niveles educativos.

1.2.3 Educación para el emprendimiento

La educación para el emprendimiento implica una propuesta pedagógica centrada en el aprendizaje activo, la resolución de problemas reales y la participación en proyectos con impacto social. Este enfoque fomenta un aprendizaje significativo y contextualizado, donde el estudiante se convierte en protagonista del proceso educativo (Fayolle & Gailly, 2015).

1.2.4 Programas de emprendimiento en contextos educativos formales

Diversos países han desarrollado programas institucionalizados de educación emprendedora en el sistema escolar. Iniciativas como “*Junior Achievement*”, “*Emprender en la Escuela*” o los programas promovidos por la Unión Europea, han demostrado que el emprendimiento puede ser enseñado con resultados positivos en la motivación, la creatividad y la empleabilidad futura de los estudiantes (European Commission, 2015).

1.3 El emprendimiento en la educación no formal

La educación no formal, por su flexibilidad y cercanía con las comunidades, se ha consolidado como un espacio clave para el desarrollo del emprendimiento, especialmente en contextos donde la educación formal no alcanza a cubrir todas las necesidades formativas. Esta modalidad permite la creación de

propuestas adaptadas a las realidades locales y a grupos diversos, fomentando la inclusión social y el empoderamiento comunitario (UNESCO, 2016).

1.3.1 Introducción

El emprendimiento en la educación no formal se orienta al fortalecimiento de capacidades prácticas, valores cívicos y desarrollo económico a nivel local. Es una herramienta poderosa para promover la equidad, especialmente entre jóvenes, mujeres y personas en situación de vulnerabilidad (Martínez & Hernández, 2019).

1.3.2 Recursos y estrategias para el emprendimiento en la educación no formal

Esta modalidad educativa emplea recursos como talleres, laboratorios ciudadanos, ferias de innovación, redes de aprendizaje colaborativo y tecnologías digitales, los cuales permiten experiencias de aprendizaje activas y significativas. Las estrategias pedagógicas en este ámbito suelen priorizar el trabajo por proyectos, el aprendizaje-servicio y la mentoría (Zapata, 2022).

1.3.3 Programas de emprendimiento en contextos educativos no formales

Existen experiencias exitosas de programas como “*Escuelas de Emprendimiento Popular*”, “*Espacios Makers*”, y alianzas entre ONGs, universidades y gobiernos locales. Estos modelos permiten desarrollar emprendimientos comunitarios, fortalecer el tejido social y brindar alternativas económicas sostenibles (Barba & Tello, 2020).

1.4 Pedagogía del emprendimiento

La *pedagogía del emprendimiento* se configura como una línea educativa que busca enseñar a emprender desde una perspectiva integral, combinando el desarrollo de competencias emprendedoras con enfoques pedagógicos activos y contextuales. No se trata únicamente de formar emprendedores en el sentido económico, sino de promover una actitud transformadora frente a los desafíos educativos y sociales (Fayolle & Gailly, 2015).

1.4.1 La creatividad

La creatividad es un eje central en la pedagogía del emprendimiento, entendida como la capacidad para generar ideas nuevas, pertinentes y valiosas. Fomentarla en la escuela implica generar ambientes abiertos a la exploración, el error y la experimentación, y reconocer al estudiante como un sujeto creador de conocimiento y soluciones (Runco & Jaeger, 2012).

1.4.2 Aplicaciones metodológicas

Las metodologías que sustentan la pedagogía del emprendimiento incluyen el *aprendizaje basado en proyectos*, el *design thinking*, el *aprendizaje experiencial* y el *emprendimiento social educativo*. Estas propuestas permiten al estudiante asumir un rol activo, investigar su realidad y plantear soluciones viables, fortaleciendo su autonomía y pensamiento crítico (Kuratko, 2017).

1.4.3 Emprender desde la escuela

Emprender desde la escuela implica convertirla en un laboratorio de ideas, donde estudiantes y docentes trabajen juntos en la creación de proyectos significativos que impacten en su entorno. Esta visión transforma a la escuela en una comunidad de aprendizaje comprometida con el cambio social, económico y cultural (García & Olaz, 2021).

Figura 1

40 Herramientas digitales para promover el emprendimiento en el aula



Nota. El gráfico contiene 40 tipos de aplicaciones distintas para complementar el emprendimiento en base al reconocimiento de habilidades, comunicación, plan de negocio, organización y trabajo en equipo, comunicación, cultura empresarial y recursos didácticos, *Tomado de (AulaPlaneta;2025)*

Actividades complementarias Unidad 1

Actividad 1: Mapa conceptual del emprendimiento educativo

Objetivo: Sistematizar los conceptos clave de emprendimiento y su relación con la educación formal y no formal.

Instrucciones:

- Elabora un mapa conceptual donde relaciones los siguientes elementos:
 - Definición de emprendimiento
 - Espíritu emprendedor
 - Educación formal y no formal
 - Competencias emprendedoras
 - Rol del docente emprendedor
- Puedes hacerlo en una herramienta digital (Canva, MindMeister, CmapTools) o en formato físico, con materiales creativos.
- Al final, realiza una breve exposición oral (3-5 minutos) explicando tu mapa.

Actividad 2: Análisis de caso real sobre educación emprendedora

Objetivo: Comprender la implementación del emprendimiento en contextos reales.

Instrucciones:

- Investiga un caso real de un programa de emprendimiento en instituciones educativas (ej. “Junior Achievement”, “Semillas de Apego”, “Programa Emprendimiento Escolar”).
- Redacta un informe donde analices:

- El contexto donde surge el proyecto
- Las estrategias pedagógicas utilizadas
- Las competencias desarrolladas en los participantes
- El impacto en la comunidad educativa
- Presenta tus conclusiones en una infografía explicativa que puedas compartir con el grupo.

Actividad 3: Diseño individual de un micro proyecto de emprendimiento educativo

Objetivo: Formular una propuesta innovadora que responda a una necesidad educativa real desde el enfoque del emprendimiento.

Instrucciones:

- De manera individual, elabora un borrador de microproyecto educativo con enfoque emprendedor.
- La propuesta debe responder a una necesidad o problemática detectada en tu entorno educativo o comunitario.
- Incluye los siguientes apartados:
 - **Diagnóstico contextual**
 - **Objetivo general del proyecto**
 - **Competencias emprendedoras que se desarrollarán**
 - **Estrategias metodológicas propuestas**
 - **Recursos necesarios**
 - **Cronograma básico de ejecución**
 - **Impacto esperado**
- Prepara una presentación tipo *elevator pitch* (3 minutos) para compartir tu proyecto con el grupo.

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

1. ¿Qué significa “emprender desde la educación”? ¿Es posible hacerlo sin crear una empresa?

2. ¿De qué manera influye la actitud del docente en el desarrollo del espíritu emprendedor en sus estudiantes?
3. ¿Cuáles son las principales diferencias entre la educación para el emprendimiento en contextos formales y no formales?
4. ¿Cómo puedes aplicar las competencias emprendedoras en tu ejercicio profesional como educadora?
5. ¿Qué barreras enfrenta el emprendimiento en contextos educativos y cómo podrían superarse?
6. ¿Qué papel cumple la creatividad dentro de un enfoque pedagógico emprendedor?
7. ¿Qué impacto social puede tener un proyecto de emprendimiento educativo en una comunidad escolar?

VIDEOS DE APOYO:

El emprendimiento en la educación

https://youtu.be/-hWOW3EI_pk?si=H_gVRxn7DumXpIW4

El emprendimiento educativo: un caso de superación

https://youtu.be/Wg_TAOpOeSY?si=iF-qRzILgm873Afy

Capacidades emprendedoras

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsMg3rXuRMo>

"La creatividad como base del emprendimiento" Con Gonzálo Oliveros

<https://www.youtube.com/watch?v=BwSkTLjs9gs>

UNIDAD 2: INNOVACIÓN EDUCATIVA

2.1 Innovación educativa

La innovación educativa es entendida como un proceso sistemático de transformación que introduce prácticas pedagógicas novedosas y efectivas en el ámbito escolar, con el objetivo de mejorar la calidad del aprendizaje, la inclusión y la equidad educativa. Este proceso no se limita únicamente al uso de tecnologías, sino que implica un cambio profundo en la forma de enseñar, aprender y gestionar los ambientes educativos (Cabero & Llorente, 2020).

En el contexto ecuatoriano, esta concepción ha cobrado protagonismo en respuesta a los desafíos surgidos tras la pandemia del COVID-19, que obligó al sistema educativo a reinventarse rápidamente.

Un ejemplo claro fue la implementación del Plan Educativo "Aprendemos Juntos en Casa", el cual, aunque emergente, abrió camino a una cultura de innovación en muchas instituciones educativas públicas y privadas (MINEDUC, 2022).

La **importancia de la innovación educativa** radica en su capacidad de responder con flexibilidad a los desafíos contemporáneos, como la atención a la diversidad, el rezago escolar, el aprendizaje personalizado, y la preparación para el mundo laboral del siglo XXI. Al innovar, los docentes no solo aplican metodologías nuevas, sino que promueven una transformación social desde el aula.

Entre los **beneficios** más relevantes se destacan la mejora del rendimiento académico, el aumento de la motivación estudiantil, el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y el pensamiento crítico, y la reducción de la brecha digital y pedagógica entre distintos sectores sociales (UNESCO, 2023; Zambrano & Meneses, 2021).

2.2 Tipos de innovación educativa

La innovación educativa puede clasificarse según su impacto y alcance. Estos tipos permiten a las y los docentes visualizar la profundidad del cambio que desean o pueden implementar en sus entornos:

- **Innovación disruptiva:** implica un quiebre radical con los modelos educativos tradicionales. Por ejemplo, la Universidad Regional Autónoma de los Andes (UNIANDES) ha comenzado a integrar inteligencia artificial en sus clases de ciencias de la salud, mediante simuladores de diagnóstico que cambian por completo la experiencia formativa tradicional (García-Peñalvo, 2019).
- **Innovación revolucionaria:** se refiere a cambios estructurales profundos en el sistema educativo. En Ecuador, el proyecto “Yachay Tech” fue concebido como una ciudad del conocimiento, apostando por un ecosistema universitario basado en investigación, ciencia y tecnología. Aunque enfrentó desafíos en su implementación, constituye un caso de innovación revolucionaria en el ámbito de la educación superior (Vega, 2020).
- **Innovación incremental:** implica mejoras progresivas sobre métodos ya existentes. Un caso destacado es el del Colegio Réplica Aguirre Abad en Guayaquil, que ha incorporado

metodologías de aprendizaje activo en asignaturas tradicionales, como la matemática, mediante el uso de plataformas educativas y resolución colaborativa de problemas, mejorando los resultados de aprendizaje sin alterar radicalmente el currículo.



2.3 Innovación educativa en el aula

La innovación cobra vida en el aula cuando se aplican estrategias activas, tecnológicas y centradas en el estudiante. A continuación, se describen metodologías concretas con aplicaciones ecuatorianas:

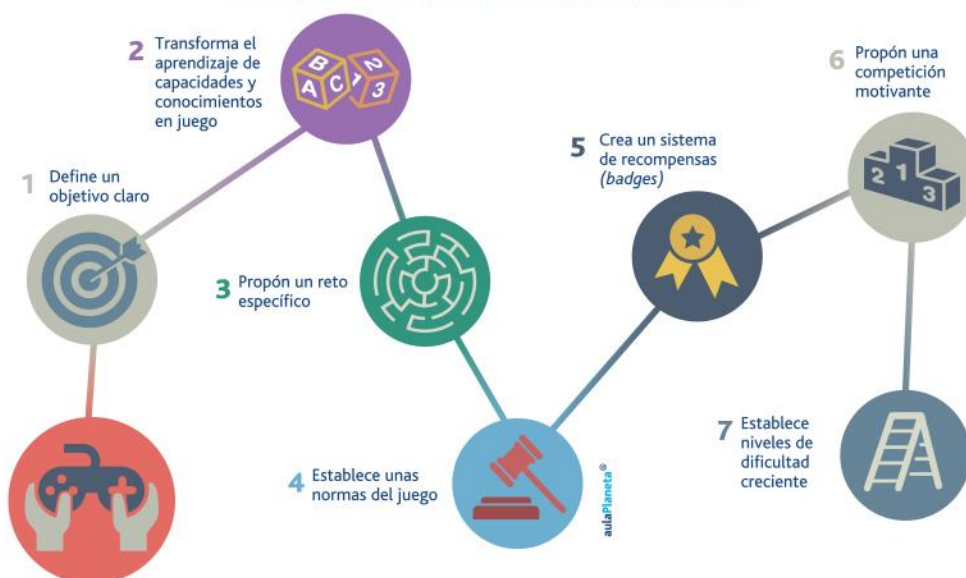
- **Gamificación:** en instituciones como el Colegio Borja de Cuenca, se han diseñado secuencias didácticas gamificadas en áreas como Ciencias Naturales, donde los estudiantes acumulan puntos, desbloquean niveles y desarrollan misiones en un entorno motivador, sin perder el rigor académico (Ortiz & Cisneros, 2022).

Figura 2.

Aprendizaje basado en juegos o gamificación

Cómo aplicar en el aula el aprendizaje basado en juegos

La aplicación de la "gamificación" en el aula debe servir para motivar a los alumnos y darles el control de su aprendizaje. Para ello, es fundamental integrar el juego en la programación del curso.



Nota. El gráfico detalla los pasos adecuados para aplicar gamificación en el aula; Tomado de (AulaPlaneta ;2025)

Figura 3

Mobile learning



• **Aprendizaje con m-learning:** en zonas rurales de Manabí, iniciativas de organizaciones como *Worldreader* han proporcionado contenidos digitales accesibles desde celulares, permitiendo a estudiantes de comunidades remotas continuar sus aprendizajes con solo una conexión básica a internet (MINEDUC, 2022).

Nota. La imagen muestra las características esenciales del mobile learning.



Figura 4

Aula invertida

• **Pedagogía inversa o aula invertida (*flipped classroom*):** en la Universidad Técnica Particular de Loja, docentes han aplicado este enfoque en carreras de pedagogía, donde los estudiantes estudian teoría en casa mediante cápsulas audiovisuales y usan las clases presenciales para realizar debates, proyectos y

resolución de casos (Romero et al., 2021).

Nota. Características positivas del aula invertida, Tomado de IconSchool (2025)

- **Aprendizaje colaborativo:** en escuelas interculturales bilingües de Chimborazo, se ha promovido el trabajo en equipo con enfoque comunitario, donde niñas y niños desarrollan proyectos que integran saberes ancestrales y ciencia escolar, fortaleciendo tanto la identidad cultural como las competencias académicas.

Figura 5.

Proceso de aplicación del aprendizaje colaborativo



Nota. El aprendizaje colaborativo es una estrategia innovadora que cumple con 5 pasos clave para su aplicación; *Tomado de AulaPlaneta (2025)*

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** este enfoque ha sido exitosamente implementado por la Fundación Fidal en escuelas de Esmeraldas, donde estudiantes diseñan propuestas agroecológicas o campañas de reciclaje, vinculando los contenidos curriculares con los problemas reales de su comunidad.

Figura 6

Aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.



www.aulaplaneta.com



aulaPlaneta

2.4 Fases de la innovación educativa

El proceso de innovación educativa se organiza en varias etapas que permiten asegurar su planificación, ejecución y sostenibilidad:

1. **Planificación:** comienza con la identificación de una necesidad pedagógica específica. Por ejemplo, en una escuela de Quito, el alto índice de desinterés en lectura llevó a los docentes a planificar un club lector virtual apoyado por recursos digitales accesibles.
2. **Difusión:** una vez definida la propuesta, se debe comunicar a la comunidad educativa para generar sentido de pertenencia. Esto incluye socializaciones con padres, docentes y autoridades, buscando apoyo y compromiso colectivo.
3. **Implantación:** en esta etapa se ejecuta la innovación en el aula o espacio educativo, aplicando las estrategias planificadas. En el caso del club lector, se asignaron moderadores, se seleccionaron libros y se diseñaron actividades semanales con interacción digital.

4. **Evaluación:** se realiza el seguimiento a los resultados, evaluando la eficacia del proyecto en términos de aprendizaje, participación y sostenibilidad. En este caso, se midió la mejora en comprensión y hábitos lectores, encontrando impactos positivos sostenibles.



Estas fases permiten transformar una buena idea en una innovación educativa efectiva y replicable (Fullan, 2020).

Actividades complementarias Unidad 2

Actividad 1: Análisis de caso de innovación educativa en el Ecuador

Objetivo: Analizar experiencias reales de innovación educativa implementadas en instituciones educativas del país, reconociendo su tipo, enfoque y fases.

Descripción:

Selecciona un caso ecuatoriano documentado de innovación educativa (puede ser de una escuela pública o privada, rural o urbana, o incluso a nivel universitario). Elabora un informe breve donde describas:

- ¿Cuál fue la problemática identificada?
- ¿Qué tipo de innovación se aplicó (disruptiva, revolucionaria, incremental)?
- ¿Cómo se desarrollaron las fases: planificación, difusión, implantación y evaluación?
- ¿Qué resultados o transformaciones generó en la comunidad educativa?

Recurso sugerido:

Repositorio de experiencias del Ministerio de Educación del Ecuador o proyectos publicados por la Fundación Fidal (<https://fidal-amlat.org>).

Producto: Informe reflexivo de máximo 2 páginas.

Actividad 2: Diseño de una propuesta de innovación educativa en contexto propio

Objetivo: Diseñar una propuesta contextualizada de innovación educativa, aplicable al entorno profesional o comunitario del estudiante.

Descripción:

Diseña una micropropuesta de innovación que responda a una necesidad real de tu contexto educativo o comunitario. Elabora un esquema donde se incluya:

- Título del proyecto
- Objetivo de la innovación
- Necesidad que responde
- Tipo de innovación (justificación)
- Estrategias metodológicas (ej. gamificación, ABP, mobile learning, etc.)
- Fases de implementación

Producto: Esquema o infografía digital con diseño creativo (puede utilizarse Canva o PowerPoint).

Actividad 3: Podcast reflexivo sobre innovación educativa

Objetivo: Expresar reflexiones personales sobre los beneficios y desafíos de la innovación educativa desde la voz docente o estudiantil.

Descripción:

Graba un breve podcast (3 a 5 minutos) en el que respondas las siguientes preguntas:

- ¿Qué significa para ti innovar en educación?
- ¿Qué beneficios has observado o podrías generar desde tu práctica?
- ¿Cuáles son los retos más comunes al aplicar metodologías innovadoras en Ecuador?
- ¿Qué tipo de innovación consideras más viable en tu contexto?

Producto: Audio en formato MP3 o video corto con edición básica. Puedes subirlo a una plataforma como Google Drive o Anchor.fm.

Preguntas de reflexión

1. ¿Cómo definirías la innovación educativa en tu propia práctica docente o futura labor profesional, y qué factores crees que impulsan o limitan su implementación en tu contexto?
2. ¿Qué tipo de innovación educativa (disruptiva, revolucionaria o incremental) consideras más viable aplicar en tu institución o comunidad, y por qué?
3. Desde tu experiencia o conocimiento, ¿qué metodologías innovadoras han generado mayor impacto en el aprendizaje de niñas, niños o jóvenes en el Ecuador? ¿Qué evidencias podrías mencionar?
4. ¿De qué manera la aplicación de estrategias como la gamificación, el aprendizaje colaborativo o la pedagogía inversa puede transformar las dinámicas tradicionales del aula? ¿Qué retos enfrentarías al implementarlas?
5. ¿Qué papel debe asumir el docente ecuatoriano frente a los procesos de innovación educativa? ¿Cómo puede convertirse en un agente de cambio dentro de un sistema que muchas veces es rígido o resistente al cambio?

Videos de apoyo



1. Inauguración de los Retos de Innovación Ecuador 2024

<https://www.youtube.com/watch?v=G30Cf2PWEwA>



2. Integración de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

<https://youtu.be/tQaUY-Rk4Y8?si=n8OfIRjyEqfmIMyE>



3. Aprendizaje Basado en Proyectos: Estrategias y Recursos

https://www.youtube.com/watch?v=fq_FPMpkzdo



4. TIC's en Educación Inicial

https://www.youtube.com/watch?v=fq_FPMpkzdo

5. Conferencia Gamificación, del aprendizaje activo al interactivo

<https://youtu.be/qs0FRzhbvug?si=eShI7sSi3eXKqfCY>

UNIDAD 3: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

La innovación educativa implica la implementación intencionada de cambios significativos en las prácticas pedagógicas, con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, fortalecer la inclusión y responder a los desafíos socioculturales del contexto educativo (Carbonell, 2015). En este marco, el desarrollo de un **proyecto de innovación educativa** se convierte en una herramienta metodológica clave para aplicar conocimientos teóricos, reflexionar sobre la realidad educativa y proponer soluciones contextualizadas, especialmente en escenarios como el ecuatoriano, donde aún persisten brechas de equidad, acceso y calidad (INEVAL, 2023).

3.1 Etapas iniciales para el diseño del proyecto de innovación educativa

3.1.1 Condiciones previas

Antes de formular un proyecto de innovación, es fundamental realizar un diagnóstico situacional del entorno educativo. Este paso implica analizar la infraestructura, la disponibilidad de recursos, la normativa vigente y la cultura institucional (Colás-Bravo, 2017). En Ecuador, por ejemplo, muchos centros educativos públicos carecen de conectividad estable o herramientas tecnológicas, lo cual condiciona el tipo de innovación posible (Ministerio de Educación, 2022).

3.1.2 Identificación de la problemática evidenciada

El proyecto debe partir de una necesidad educativa concreta, que puede estar relacionada con bajo rendimiento académico, desmotivación estudiantil, inadecuada práctica docente, entre otros aspectos. Esta problemática debe estar evidenciada a través de observaciones, entrevistas o instrumentos diagnósticos cualitativos y cuantitativos.

3.1.3 Generación de objetivos

Una vez delimitado el problema, se plantean objetivos claros, medibles y viables. El objetivo general define el propósito central de la innovación, mientras que los objetivos específicos desglosan las acciones que permitirán alcanzarlo (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

3.1.4 Foco de atención

El foco de atención hace referencia al componente o dimensión educativa que se desea transformar: currículo, metodología, evaluación, gestión o clima institucional. Este debe estar alineado con las prioridades del plan educativo local y nacional.

3.1.5 Estrategias: qué quiero lograr y cómo lograrlo

Aquí se definen las estrategias pedagógicas y metodológicas que se emplearán, tales como aprendizaje basado en proyectos, gamificación, trabajo colaborativo o metodologías STEAM, todas adaptadas al contexto de los estudiantes (Trujillo & Álvarez, 2021).

3.1.6 Matriz de planificación

La matriz de planificación articula los objetivos, actividades, recursos, cronograma y responsables del proyecto. Su diseño permite organizar y monitorear la ejecución de la propuesta educativa de forma sistemática.

3.1.7 Presupuesto

Es necesario estimar los recursos económicos necesarios para la ejecución de la innovación: materiales, tecnología, capacitaciones, etc. En el contexto ecuatoriano, se puede considerar el apoyo de fondos institucionales, alianzas con gobiernos locales, fundaciones o proyectos de vinculación universitaria (Melo & Soria, 2022).

Figura 7

¿Cómo hacer un proyecto educativo?



Nota. El gráfico muestra un proceso generalizado de construcción de un proyecto educativo; *Tomado de Red Magisterial Puebla (2017)*

3.2 Estructura del documento del proyecto

3.2.1 Páginas preliminares Las páginas preliminares constituyen la primera sección formal del documento y permiten una organización clara del contenido. Incluyen la portada, agradecimientos, índice general, índice de tablas y figuras, y el glosario de términos si es necesario. Estas páginas son importantes porque ofrecen una visión general del trabajo y facilitan la navegación del lector. Según Hurtado (2019), la estructura formal de un proyecto educativo es clave para su credibilidad y validez académica.

3.2.2 Resumen El resumen es una síntesis del contenido del proyecto. Incluye la descripción del problema, los objetivos, la metodología empleada, los resultados más relevantes y las conclusiones principales. Su extensión oscila entre 150 y 250 palabras. Es recomendable redactarlo al final del proceso de elaboración del documento, ya que recoge los elementos esenciales del trabajo completo (Zabala & Arnau, 2020).

3.2.3 Introducción La introducción presenta el tema y su relevancia, situando al lector en el contexto general. Debe explicar por qué se eligió el tema, qué impacto tiene en la educación actual y cuáles son los beneficios esperados. En el caso ecuatoriano, por ejemplo, la innovación educativa responde a los

objetivos del Plan Nacional de Desarrollo que busca una educación inclusiva y de calidad (SENPLADES, 2021).

3.2.4 Objetivos Los objetivos definen lo que se espera lograr. El objetivo general establece el propósito principal del proyecto, mientras que los objetivos específicos detallan los pasos intermedios. Estos deben ser claros, medibles y alcanzables (Vega Cantor, 2018). Por ejemplo, un objetivo específico podría ser: "Diseñar un modelo de aula invertida para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de 6to grado".

3.2.5 Contextualización del problema Esta sección describe el entorno donde surge la problemática. Incluye datos demográficos, condiciones socioeconómicas, características de la institución educativa y antecedentes del problema. Por ejemplo, en una escuela fiscal de la Amazonía ecuatoriana, se evidenció la falta de estrategias lúdicas para la enseñanza de las ciencias naturales.

3.2.6 Formulación del problema El problema debe expresarse de forma clara y concreta en forma de pregunta. Esta debe guiar toda la investigación. Ejemplo: ¿Cómo influye el uso de recursos digitales en el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de segundo de básica?

3.2.7 Justificación Explica por qué se considera importante abordar el problema identificado. Se fundamenta en necesidades reales y en su posible impacto educativo. En Ecuador, la justificación debe estar alineada con la mejora continua del sistema educativo y con las políticas de inclusión, equidad y pertinencia cultural (Ministerio de Educación, 2022).

3.2.8 Marco teórico Incluye conceptos clave, modelos pedagógicos, teorías y antecedentes investigativos. Por ejemplo, un proyecto de gamificación puede basarse en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y en estudios recientes sobre el impacto de los juegos digitales en la motivación estudiantil (Gee, 2021).

3.2.9 Metodología Describe el tipo de investigación (cualitativa, cuantitativa o mixta), las técnicas de recolección de información (entrevistas, encuestas, observaciones) y la población estudiada. En Ecuador, el enfoque mixto se ha utilizado eficazmente para evaluar programas educativos en zonas rurales y urbanas (INEVAL, 2023).

3.2.10 Desarrollo de la propuesta Detalla el proyecto en acción: actividades, fases, cronograma, recursos y responsables. Un ejemplo exitoso es el "Proyecto Aula Activa" implementado en Cuenca, que integró TIC y metodologías colaborativas para mejorar el aprendizaje en Matemáticas.

3.2.11 Resultados y discusión Presenta los hallazgos derivados de la implementación y los analiza a la luz del marco teórico. Por ejemplo, si se observó un incremento del 30% en la participación estudiantil tras aplicar aprendizaje basado en proyectos, se debe contrastar este resultado con autores como Thomas (2020), quien destaca su eficacia para la motivación intrínseca.

3.2.12 Conclusiones Se redactan en función de los objetivos y resultados. Deben responder si se alcanzaron las metas propuestas y qué aprendizajes se obtuvieron.

3.2.13 Recomendaciones Sugieren mejoras, ampliaciones o nuevas investigaciones. Por ejemplo: "Se recomienda extender el uso de metodologías activas a otras asignaturas y capacitar al personal docente en estrategias de aula inclusiva".

3.2.14 Bibliografía y anexos Incluye todas las fuentes utilizadas en formato APA 7, así como encuestas, entrevistas, evidencias gráficas y productos elaborados durante la implementación del proyecto.

Actividades complementarias Unidad 3

Actividad 1: Análisis de proyectos reales de innovación educativa (individual)

Objetivo: Identificar y reflexionar sobre las estructuras formales de proyectos de innovación educativa existentes.

Instrucciones:

- Selecciona un proyecto educativo publicado (puede ser del Repositorio de Tesis de universidades ecuatorianas como la Universidad de Cuenca, PUCE o la UCE).
- Analiza las secciones desde el resumen hasta las recomendaciones.
- Elabora un cuadro comparativo identificando cómo están estructurados: resumen, introducción, problema, marco teórico, metodología, resultados y conclusiones.
- Reflexiona en un informe de 2 páginas: ¿Qué elementos son aplicables en tu contexto?, ¿Qué mejorarías?

Producto: Cuadro comparativo + informe reflexivo.

Rúbrica 1: Análisis de proyectos reales de innovación educativa (individual)

Total: 10 puntos

Criterio	Excelente (2 pts)	Bueno (1 pt)	Insuficiente (0 pts)
Selección del proyecto	Escoge un proyecto pertinente, actual y en contexto ecuatoriano.	Proyecto adecuado pero poco contextualizado.	Proyecto poco relevante o sin relación con la innovación educativa.
Estructura del cuadro comparativo	Muy claro, incluye todos los elementos solicitados.	Faltan 1-2 elementos clave o no hay claridad.	Incompleto o desorganizado.
Análisis crítico	Analiza con profundidad, incluye ejemplos y reflexiones propias.	Refleja comprensión pero con análisis superficial.	Análisis mínimo o copia literal del proyecto.
Conexión con la práctica educativa	Establece relaciones claras con su contexto profesional.	Menciona vínculos generales con la práctica.	No hay conexión contextual.
Presentación del informe	Redacción clara, bien estructurado y sin errores.	Presentación aceptable, con pequeños errores.	Poco cuidado en la redacción y presentación.

Actividad 2: Taller de coevaluación de introducciones y formulación del problema (individual)

Objetivo: Fortalecer la redacción académica mediante la revisión entre pares.

Instrucciones:

- Redacta tu introducción, formulación del problema y justificación de un proyecto personal o simulado.
- Intercambia tu borrador con dos compañeros y realiza una coevaluación con base en una rúbrica.
- Ajusta tu texto considerando los comentarios recibidos y presenta la versión corregida.

Producto: Versión corregida de las secciones + ficha de coevaluación.

Actividad 2: Taller de coevaluación de introducciones y formulación del problema (individual)

Total: 10 puntos

Criterio	Excelente (2 pts)	Bueno (1 pt)	Insuficiente (0 pts)
Redacción inicial	Claridad, coherencia y formato adecuado de introducción y problema.	Redacción aceptable con detalles por mejorar.	Redacción confusa o no cumple formato.
Rigor en la coevaluación	Realiza coevaluaciones detalladas y constructivas.	Evalúa con criterio básico o genérico.	La coevaluación es superficial o no está presente.
Aplicación de retroalimentación	Integra adecuadamente los aportes recibidos.	Aplica parcialmente los comentarios.	No considera las sugerencias recibidas.
Mejora entre versiones	Evidente mejora entre primera y segunda versión.	Algunos ajustes visibles.	No hay diferencias sustanciales.
Presentación final	Documento limpio, ordenado y con buena ortografía.	Presentación aceptable con errores menores.	Mal formato, errores ortográficos frecuentes.

Actividad 3: Simulación de sustentación del proyecto (individual)

Objetivo: Desarrollar habilidades de síntesis, expresión oral y argumentación académica.

Instrucciones:

- Prepara una presentación de 5 a 7 minutos donde expliques: resumen, objetivos, metodología, propuesta y conclusiones del proyecto que estás desarrollando o simulando.
- Utiliza recursos visuales (presentación en Canva, Genially o PowerPoint).
- Expón frente al grupo o en video y responde a dos preguntas de retroalimentación de tus compañeros o docente.

Producto: Video o presentación en vivo + documento guía con diapositivas.

Rúbrica: Simulación de sustentación del proyecto (individual)

Total: 10 puntos

Criterio	Excelente (2 pts)	Bueno (1 pt)	Insuficiente (0 pts)
Claridad en la exposición	Mensaje claro, estructurado y fácil de seguir.	Expone adecuadamente pero con vacíos.	Presentación confusa o desorganizada.
Cobertura de contenidos	Aborda todos los elementos: resumen, objetivos, metodología, propuesta y conclusiones.	Faltan 1-2 aspectos clave.	Omite más de dos partes esenciales.
Uso de recursos visuales	Presentación creativa, clara y profesional.	Recursos adecuados pero poco dinámicos.	Visuales pobres o sin soporte gráfico.
Argumentación y defensa	Argumenta con seguridad y responde preguntas con solvencia.	Defiende el trabajo con dificultad.	Evita responder o responde incorrectamente.
Comunicación verbal y no verbal	Buena dicción, lenguaje corporal adecuado y conexión con la audiencia.	Comunicación aceptable, algunos errores.	Mala dicción o lectura excesiva del texto.

Preguntas de reflexión:

1. ¿Qué necesidades educativas he identificado en mi entorno que podrían abordarse mediante un proyecto de innovación educativa?
2. ¿Cómo se relacionan los objetivos de mi proyecto con la problemática detectada en el contexto educativo?
3. ¿Qué fundamentos teóricos y experiencias previas respaldan la propuesta que estoy desarrollando?
4. ¿Qué metodología es la más adecuada para recolectar información y validar mi propuesta dentro del contexto en el que trabajo?
5. ¿Qué posibles dificultades podrían surgir durante la implementación del proyecto y cómo puedo anticiparme a ellas?
6. ¿De qué manera podré evidenciar el impacto de mi proyecto en los procesos de enseñanza y aprendizaje?
7. ¿Qué aportes significativos puede ofrecer mi proyecto a la mejora educativa en otros contextos similares al mío?

Videos de apoyo:

¿Cómo Hacer un Proyecto Educativo? | Elaboración | Pedagogía MX

<https://www.youtube.com/watch?v=8D8PavtKuAE>

Dos proyectos educativos innovadores en Kenia y Ghana - learning world

<https://youtu.be/PcBH40LSN9o?si=TXcs4WOrBUvCkMNT>

Autoevaluación

I. Selección múltiple (10 preguntas)

Instrucción: Selecciona la opción correcta.

1. ¿Cuál de los siguientes es un componente esencial del espíritu emprendedor?
 - a) Aversión al riesgo
 - b) Creatividad e innovación
 - c) Conformismo
 - d) Rechazo al cambio
2. ¿Qué caracteriza a un profesor con perfil emprendedor?
 - a) Sigue únicamente planes tradicionales
 - b) Promueve la memorización
 - c) Diseña estrategias innovadoras y fomenta la autonomía del estudiante
 - d) Evita experimentar nuevas metodologías
3. ¿Cuál de los siguientes elementos no pertenece a las competencias emprendedoras según su clasificación estructural?
 - a) Competencias actitudinales
 - b) Competencias técnicas
 - c) Competencias deportivas
 - d) Competencias cognitivas

4. ¿Qué tipo de innovación busca una transformación profunda y radical en la educación?
 - a) Incrementada
 - b) Disruptiva
 - c) Tradicional
 - d) Progresiva
5. La gamificación en el aula busca:
 - a) Reforzar la disciplina con reglas estrictas
 - b) Introducir elementos de juego para motivar el aprendizaje
 - c) Eliminar el uso de tecnología
 - d) Promover únicamente la evaluación memorística
6. ¿Cuál es la primera fase de un proyecto de innovación educativa?
 - a) Evaluación
 - b) Difusión
 - c) Planificación
 - d) Implementación
7. En la educación no formal, los programas de emprendimiento suelen caracterizarse por:
 - a) Rigidez curricular
 - b) Flexibilidad metodológica y aprendizaje experiencial
 - c) Alta carga teórica
 - d) Evaluación estandarizada
8. ¿Qué aspecto se debe considerar antes de plantear los objetivos de un proyecto de innovación educativa?
 - a) Elección del tutor
 - b) Redacción de conclusiones
 - c) Identificación del problema
 - d) Elaboración del presupuesto
9. ¿Cuál de los siguientes elementos forma parte de la planificación de un proyecto?
 - a) Informe final

b) Matriz de planificación

c) Bibliografía

d) Anexos

10. ¿Qué se debe incluir en las páginas preliminares de un proyecto de innovación educativa?

a) Resultados

b) Justificación

c) Portada y tabla de contenido

d) Marco teórico

II. Verdadero o Falso (5 preguntas)

Instrucción: Marca **V** si la afirmación es verdadera o **F** si es falsa.

11. La educación para el emprendimiento solo debe ser aplicada en universidades. — **F**

12. La pedagogía del emprendimiento promueve el aprendizaje activo desde edades tempranas.
— **V**

13. La innovación educativa incrementada busca transformar completamente el sistema educativo. — **F**

14. La formulación del problema debe responder a una necesidad real y contextual. — **V**

15. La metodología de un proyecto debe definirse antes de conocer el problema. — **F**

III. Emparejamiento

16. **Instrucción:** Relaciona correctamente los conceptos de la columna A con sus descripciones de la columna B.

Columna A	Columna B
1. 16. Creatividad	b) Capacidad de generar ideas nuevas y útiles

Columna A	Columna B
2. 17. Aprendizaje basado en proyectos	e) Metodología centrada en resolver problemas reales
3. 18. Evaluación del proyecto	d) Fase donde se analizan logros y áreas de mejora
4. 19. Educación no formal	a) Espacios flexibles fuera del sistema tradicional
5. 20. Resumen del proyecto	c) Síntesis clara y concisa del contenido del trabajo

Respuestas correctas:

1b-2e-3d-4a-5c

17. **Instrucción:** Relaciona cada elemento del proyecto educativo con su función principal.

Elemento del proyecto

educativo

Función

- | | |
|------------------|---|
| A. Justificación | 1. Describe el propósito y metas que se buscan alcanzar. |
| B. Objetivos | 2. Fundamenta la importancia del proyecto y sus beneficios esperados. |
| C. Marco teórico | 3. Sustenta teóricamente el problema y las estrategias. |
| D. Metodología | 4. Detalla los procedimientos y técnicas empleadas. |
| E. Resultados | 5. Presenta los hallazgos y logros del proyecto. |

Respuesta correcta:

A-2, B-1, C-3, D-4, E-5

18. Instrucción: Relaciona cada tipo de emprendimiento educativo con su característica principal.

Tipo de emprendimiento educativo	Característica principal
A. Emprendimiento social	1. Busca generar impacto positivo en la comunidad educativa.
B. Emprendimiento económico	2. Se enfoca en crear productos o servicios con fines de rentabilidad.
C. Emprendimiento tecnológico	3. Utiliza herramientas digitales para transformar la educación.
D. Emprendimiento ambiental	4. Promueve prácticas sostenibles y ecológicas desde la escuela.
E. Emprendimiento cultural	5. Valora y difunde la identidad, arte y tradiciones locales.

Referencias bibliográficas:

AulaPlaneta. (2025). AulaPlaneta. Recuperado de: <https://www.aulaplaneta.com/>

Barba, C., & Tello, J. (2020). *El docente emprendedor: Claves para liderar la innovación educativa*. Editorial UOC.

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2020). *La innovación educativa en entornos digitales*. Universidad de Sevilla.

Carbonell, J. (2015). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Editorial Morata.

Colás-Bravo, P. (2017). *La innovación educativa: marco conceptual y orientaciones prácticas*. Universidad de Sevilla.

European Commission. (2015). *Entrepreneurship Education: A Road to Success*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/81636>

Fullan, M. (2020). *Nuevas pedagogías para un aprendizaje profundo*. Editorial Octaedro.

Fundación Fidal. (2023). *Informe sobre proyectos educativos innovadores en zonas rurales de Ecuador*.

García, J. M., & Olaz, C. (2021). El emprendimiento como competencia clave en la formación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 86(1), 45–60. <https://doi.org/10.35362/rie8614202>

García-Peñalvo, F. J. (2019). *Modelos y tipologías de innovación educativa*. *Revista Education in the Knowledge Society*, 20, 1–12. https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a17

Gee, J. P. (2021). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Macmillan.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill.

Hisrich, R. D., Peters, M. P., & Shepherd, D. A. (2017). *Entrepreneurship* (10th ed.). McGraw-Hill Education.

Hurtado, J. (2019). *Metodología de la investigación educativa*. Trillas.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2023). *Informe sobre la calidad de la educación en el Ecuador*. <https://www.ineval.gob.ec>

Martínez, L., & Hernández, D. (2019). Emprendimiento educativo: del aula al cambio social. *Educación y Futuro*, 41, 67–84. <https://doi.org/10.1016/eyf.2019.03.005>

Melo, V., & Soria, C. (2022). *Experiencias de innovación educativa financiadas por fondos concursables en Ecuador*. *Revista de Investigación Educativa*, 14(2), 67-84.

MINEDUC. (2022). *Memoria institucional de experiencias de innovación educativa en el Ecuador*. Ministerio de Educación del Ecuador.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Lineamientos para proyectos escolares de innovación*. <https://educacion.gob.ec>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Plan Nacional de Transformación Educativa 2022-2025*. <https://educacion.gob.ec>

Ortiz, M., & Cisneros, K. (2022). *Gamificación como herramienta didáctica en el aprendizaje escolar*. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 14(2), 55–68.

Romero, L., Paredes, C., & Chávez, S. (2021). *Aplicación del aula invertida en educación universitaria en Ecuador*. *Revista Educación y Tecnología*, 19(3), 120–132.

- SENPLADES. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025*. <https://planificacion.gob.ec>
- Thomas, J. W. (2020). *A Review of Research on Project-Based Learning*. Buck Institute for Education.
- Trujillo, F., & Álvarez, M. (2021). *Didácticas innovadoras: recursos y estrategias para el cambio educativo*. Ediciones Graó.
- UNESCO. (2016). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Objetivos de aprendizaje*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- UNESCO. (2023). *Repensar la educación para transformar el futuro*. París: UNESCO.
- Vega Cantor, R. (2018). *La investigación educativa como compromiso transformador*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Vega, R. (2020). *Yachay: Una apuesta por la transformación educativa en Ecuador*. Revista Iberoamericana de Innovación Educativa, 8(1), 75–90.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2020). *10 ideas clave. La competencia educativa*. Editorial Graó.
- Zapata, M. (2022). El rol del docente innovador en la escuela del siglo XXI. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 13(2), 101–118.



ISBN: 978-9942-590-00-8



 SUCREInstitutooficial  @SUCREInstituto  @SUCREInstituto