



# Concurso de Innovación Educativa



# “Si no estás preparado para equivocarte, nunca llegarás a nada original”.

Sir Ken Robinson.

Vivimos en un mundo complejo, incierto, fascinante, que cambia constantemente, y cada vez más rápido. Una sociedad cada vez más tecnologizada, que nos plantea interrogantes, desafíos, y oportunidades nunca antes vistas. En este nuevo escenario necesitamos también nuevas formas aprender y educar. Una educación donde los niños, niñas y jóvenes puedan ejercitar la curiosidad, el atreverse a probar, aprender de los errores, adaptarse a los cambios, mantenerse motivados, cultivar sus potenciales, el amor por el aprendizaje, y las capacidades para seguir aprendiendo y aportando en sus contextos cambiantes a lo largo de sus vidas.

## ¿Qué buscamos?

- Generar experiencias de aprendizaje significativas y profundas para los estudiantes, donde sean protagonistas de sus aprendizajes.
- Promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades clave para el siglo XXI, tales como empatía, creatividad, colaboración, resolución de problemas, y comunicación.
- Desarrollar un modelo de formación docente innovador, motivante, práctico y escalable.
- Impulsar una cultura de innovación en las comunidades educativas, formando a los docentes en metodologías para la innovación.



## La propuesta: Concurso Innovación Educativa

Este concurso es una invitación para que equipos de estudiantes y docentes desarrollen soluciones a problemas reales, usando la metodología de Design Thinking. Al concluir el proceso presentan sus propuestas a un jurado a través de videos-pitch.

## Por qué Design Thinking (DT)

El DT es una metodología clave en el mundo de la innovación, la cual fomenta un enfoque empático, creativo, colaborativo y centrado en las personas. Permite desarrollar soluciones más efectivas para diversos tipos de desafíos.

## Piezas clave del concurso



**1. Plataforma.** A través de una plataforma exclusiva, los equipos acceden a información clave para seguir el concurso, realizar las actividades, enviarlas y recibir feedback a su proyecto.



**2. Kit de recursos.** Se ofrecen diversos recursos educativos exclusivos para apoyar la experiencia de estudiantes y docentes: Videos, Manual con actividades, Rúbricas, Lienzo CANVA para los pitch.



**3. Capacitación docente.** El concurso incluye dos encuentros de capacitación que se realizan de manera virtual sincrónica y asincrónica.



**4. Acompañamiento.** Cada equipo cuenta con el apoyo de un tutor/a experto en Design Thinking, quienes los guían y dan retroalimentación constante.



**5. Socios.** Emprendedores; Fundaciones, Sostenedores, Investigadores, Académicos, Profesionales y Autoridades del Ministerio de Educación participan y aportan desde sus diferentes miradas y expertise.



## La experiencia

A la fecha, el concurso ha contado con tres versiones (2022-23-24). Un aspecto clave del diseño e implementación de este concurso, es que ha seguido los principios del Design Thinking de implementar, levantar retroalimentación y ajustar, para así ir iterando y generando mejoras continuas en cada versión del concurso. En sus tres versiones se ha contado con:

**149** Equipos inscritos

---

**652** Estudiantes participantes

---

**110** Docentes certificados

## Algunos resultados

- 1. Interés en este tipo de iniciativas.** El concurso ha convocado a 149 equipos de diversos establecimientos escolares del país.
- 2. Aprendizajes.** Estudiantes desarrollan proyectos sobre temáticas alineadas con requerimientos curriculares, lo cual les permite un aprendizaje profundo y práctico sobre dichos temas.
- 3. Desarrollo habilidades.** Un 93% de los participantes, considera que desarrollaron habilidades de innovación, trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico, y creatividad.
- 4. Formación docente.** Profesores formados en Design Thinking, con capacidades instaladas para continuar desarrollando proyectos con sus estudiantes y transferir aprendizajes a sus pares.
- 5. Satisfacción participantes.** El 90% de los participantes se ha declarado satisfecho con el concurso.



“Participar en el concurso me ayudó a comunicarme mejor y me sacó completamente de mi zona de confort. Fue un desafío emocionante que me permitió crecer personalmente”.

**Damari** / Estudiante Instituto Politécnico Juan Terrier Dailly de Curicó.

“Es crucial que los docentes se familiaricen con esta metodología, la cual es aplicable en las aulas para planificar y proyectar clases alineadas con nuestros objetivos a futuro”.

**Darwin Ramírez** / Docente Liceo Comercial de Los Andes.

---

### Para conocer más

1. **Video.** Presentación concurso.
2. **Proyectos que inspiran.** Banco de proyectos y pitch.