

La Innovación como Herramienta

Innovation as a tool

María Antonieta Tejeda Anaya ^a

Abstract:

Creativity and innovation go hand in hand when developing technology projects in high school, as they play a crucial role in the strategic application of new ideas, products, or services, thereby ensuring the viability of a school project within an institution in a changing environment. Innovation is not an end in itself, but rather a means to achieve the objectives set forth in these types of projects.

Keywords:

Innovation, creativity, ideas, generation of ideas and problems.

Resumen:

La creatividad y la innovación van de la mano al generar proyectos tecnológicos en el bachillerato, ya que juegan un papel importante en la aplicación estratégica de nuevas ideas, productos o servicios novedosos y con ellos, asegurar la viabilidad de un proyecto escolar en una institución dentro de un entorno cambiante. La innovación no es un fin en sí misma, sino un medio para alcanzar los objetivos planteados en este tipo de proyectos.

Palabras Clave:

Innovación, creatividad, ideas, generación de ideas y problemas.

Introducción

En el bachillerato General de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, dentro del cuarto semestre se imparte la asignatura de Tecnología e Innovación, donde abordamos la importancia de crear proyectos tecnológicos innovadores, mismos que realizarán durante el semestre en tres etapas, en las cuales, desde inicio, eligen un proyecto, que, aunque ya exista, deben agregarle algo innovador que los diferencie de los productos que ya existen en el mercado.

Siendo la creatividad el motor fundamental de la innovación en este tipo de proyectos, ya que permite transformar el conocimiento teórico y problemas cotidianos, en soluciones originales mediante el uso de tecnología básica.

Este tipo de temáticas en las instituciones de educación media superior y superior, convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje.

Según Trujillo Sáez (2015) quien es uno de los mayores exponentes del Aprendizaje basado en Proyectos, donde

Menciona la importancia de la creatividad y del protagonismo de los estudiantes en esta metodología, ya que la misma, permite que los productos finales (maquetas, videos, circuitos, etc.) sean herramientas reales de comunicación y cambio social.

Lo anterior conlleva a la preparación de desafíos reales, en los cuales la creatividad entrena habilidades esenciales para enfrentar los retos propios de la vida escolar, profesional y personal, en el siglo XXI, como el estudio autónomo donde puede tomar decisiones sobre el rumbo de su proyecto; el aprendizaje colaborativo en el cual, el intercambio de ideas en el grupo enriquece la propuesta final y fomenta la empatía, así como la adaptabilidad que permite a los alumnos ajustar las soluciones ante los entornos cambiantes o resultados inesperados enfatizando la resiliencia.

En el mapa (Figura 1), se muestra la temática de la Innovación como una herramienta creativa para este tipo de proyectos escolares.

^a María Antonieta Tejeda Anaya, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Escuela Preparatoria No. 4, Pachuca de Soto-Hidalgo | México. ORCID: 0000-0003-2718-2572, Email: mtejeda@uaeh.edu.mx

Fecha de recepción: 25/03/2026, Fecha de aceptación: 22/04/2026, Fecha de publicación: 05/07/2026

DOI: <https://doi.org/10.29057/prepa4.v14i28.17148>





Elaborado por: María Antonieta Tejeda Anaya

Figura 1. Mapa Mental de la Innovación como Herramienta

Referencias

- [1]. BBVA. (2025, 4 de noviembre). Innovación empresarial: clave para transformar el modelo de negocio. <https://www.bbva.com/es/empresas/que-es-la-innovacion-empresarial-hacia-la-transformacion-del-negocio/>
- [2]. CIDEI. (s.f.). Características de la innovación: Importancia y tipos. Centro de Innovación y Desarrollo Empresarial. cidei.net
- [3]. Drucker, P. F. (2013). Innovation and entrepreneurship. Routledge. (Obra original publicada en 1985).
- [4]. Harvard DCE. (2024, 27 de noviembre). What is innovation? Harvard Professional Development. professional.dce.harvard.edu
- [5]. MÁS / MEJOR. (2024). Test de prototipos: ¿Cómo validar tu idea de negocio? [Video]. YouTube. www.youtube.com
- [6]. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (s.f.). Innovación abierta: soluciones colectivas para el mañana. Revista de la OMPI. www.wipo.int
- [7]. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2012). Innovación en las empresas. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/es/publications/reports/2009/11/innovation-in-firms_g1g191df/9789264208322-es.pdf
- [8]. Radar de Innovación. (2024). Metodologías para identificar tendencias emergentes [Video]. YouTube. www.youtube.com
- [9]. Trujillo Sáez, F. (2015). Aprendizaje basado en proyectos: Infantil, Primaria y Secundaria. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte / Catarata.