Modelo SAMR

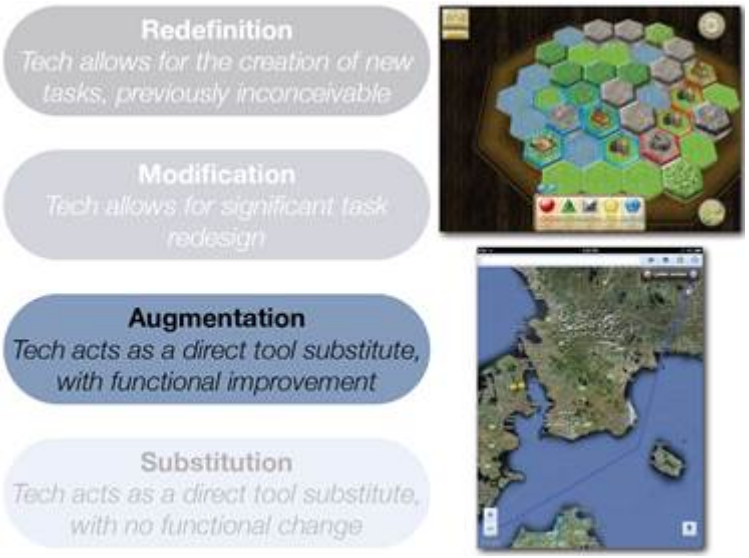
SAMR son las siglas en inglés del proceso que se debería seguir para mejorar la integración de las TIC en el diseño de actividades (**S**ubstitution, **A**ugmentation, **M**odification, **R**edefinition). Ha sido elaborado por Rubén D. Puentedura y se justifica en la necesidad de mejorar la calidad de la enseñanza y garantizar un sistema de promoción social que garantice la equidad.

Se basa en un modelo de dos capas y cuatro niveles:

- Mejora:
  - **Sustitución**: La tecnología se aplica como un elemento sustitutorio de otro preexistente, pero no se produce ningún cambio metodológico. Un ejemplo de este estadio sería la creación de un texto con un procesador o de un mapa mental con Cmaps o cualquier otra herramienta.
  - **Aumento**: La tecnología se aplica como un sustituto de otro sistema existente pero se producen mejoras funcionales. A través de la tecnología y sin modificar la metodología, se consigue potenciar las situaciones de aprendizaje. La búsqueda de información empleando un motor de búsqueda es un claro ejemplo de este estadio.
- Transformación:
  - **Modificación**: A través de las tecnologías se consigue una redifinición significativamente mejor de las tareas. Se produce un cambio metodológico basado en las TIC. A través de aplicaciones sencillas nuestros alumnos pueden crear nuevos contenidos y presentar la información integrando distintas tecnologías. La creación de un vídeo en el que el alumno resume un libro y los comentarios de sus compañeros al vídeo, debatiendo los puntos clave (por ejemplo en YouTube) es un ejemplo de este estadio.
  - **Redefinición**: Se crean nuevos ambientes de aprendizaje, actividades, etc. que mejoran la calidad educativa y que sin su utilización serían impensables. **Nuestros alumnos crean materiales** audiovisuales que recogen lo que han aprendido como proyecto de trabajo y que resultan de utilidad fuera de la clase. Por ejemplo, la puesta en marcha de un proyecto para convertir un solar en un patio perfecto para el colegio (usaría las redes sociales para difundir el proyecto y obtener financiación, herramientas de diseño gráfico para elaborar planos, herramientas ofimáticas para calcular costes, vídeo para difundir el proceso y los resultados... etc).

En el blog de Puentedura podemos encontrar ejemplos de actividades desarrolladas para distintas áreas y organizadas en los distintos niveles de su modelo.

Copyright 2026



Fuente de la imagen: The SAMR Model: Six exemples. Rubén D. Puentedura

Para poder movernos en estos niveles e ir ascendiendo en el modelo SAMR, Puentedura propone una serie de cuestiones:

- **Sustitución**:
  - ¿Qué puedo ganar si sustituyo la tecnología antigua por la nueva?
- **Paso de la fase de Sustitución a la de Aumento**:
  - ¿He añadido alguna nueva una funcionalidad en el proceso de enseñanza/aprendizaje que no se podía haber conseguido con la tecnología más antigua en un nivel fundamental?
  - ¿Cómo mejora esta característica a mi diseño instruccional?
- **Paso de la fase de Aumento a la fase de Modificación**:
  - ¿Cómo se ve afectada la tarea que se va a realizar?
  - ¿Esta modificación dependerá del uso de la tecnología?
  - ¿Cómo afecta esta modificación a mi diseño instruccional?
- **Paso de la fase de Modificación a la de Redefinición**.
  - ¿Cuál es la nueva tarea?
  - ¿Va a sustituir o complementar las que realizaba anteriormente?
  - ¿Estas transformaciones sólo se realizan si aplico las nuevas tecnologías?
  - ¿Cómo contribuye a mi diseño?

Copyright 2026



Fuente: Introducción de las tecnologías en la educación - SAMR, Observatorio Tecnológico

Para saber más:

- SAMR in the Classroom, Ruben R. Puentedura Ph.D. (en inglés)
- Modelo SAMR and BLOOM interactive Image on Thinglink
- SAMR tableros en Pinterest

Revision #1
Created 2022-02-01 10:57:53 CET by Equipo CATEDU
Updated 2023-03-30 12:14:32 CEST by Equipo CATEDU

Copyright 2026