



Orientaciones para la presentación de Proyectos de Innovación Docente

Reglamento 28/2022, de Consejo de Gobierno, de 22 de diciembre de 2022, por el que se aprueban las Bases Reguladoras del Plan de Innovación Docente

1. Innovación Educativa: concepto, características y proceso

1.1. El concepto de Innovación educativa

1.2. Características y aspectos de la innovación educativa

1.3. El proceso de innovación educativa

2. Aclaración de las causas de exclusión

3. Estándares mínimos de calidad

1. Innovación Educativa: concepto, características y proceso

1.1. El concepto de Innovación educativa

En la actualidad, como expresa Esteves (2018), todavía se sigue debatiendo en torno al concepto de innovación en el ámbito educativo, debido fundamentalmente a su complejidad y carácter dinámico de los procesos de innovación, en los que inciden aspectos políticos, personales, culturales e institucionales.

Si consultamos el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), innovar significa “alterar cosas introduciendo novedades”. Así pues, innovar se vincula directamente con conceptos como “cambio”, “renovación”, “transformación”, “reforma”, “modificación”, etc., que proceden, como expresan Figueras, Ferrés y Mateus (2017), del argot empresarial y que se han incorporado al lenguaje educativo a través de la inclusión de las competencias en los planes de estudio universitarios. Para del Río-Fernández (2023), resulta evidente que la innovación conlleva un cambio, pero ¿este cambio conlleva una mejora?

Según Imbernón (1996, p. 64), la innovación educativa se puede considerar como:

(...) la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación.

Por su parte, Cebrián (2003, p. 23), entendía la innovación educativa como:

(...) toda acción planificada para producir un cambio en las instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación de la política educativa, así como en las prácticas pedagógicas, y que permiten un desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa.

Una definición más que se puede aportar sobre el término innovación educativa es la que ha desarrollado Salinas (2004, p.14), “una forma creativa de selección, organización y utilización de los recursos humanos y materiales; forma esta, nueva y propia, que dé como resultado el logro de objetivos previamente marcados”.



La Estrategia de Educación de la UNESCO 2014-2021 (2015) marca claramente la necesidad de desarrollar procesos de innovación educativa, previamente en 2014, ya había definido el concepto de innovación educativa:

La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos (UNESCO, 2014, citado UNESCO 2016).

Finalmente, según García-Peñalvo (2015, p.7),

(...) lo que realmente supone una innovación educativa es una suma sinérgica entre crear algo nuevo, el proceso en el que se aplica y la aportación de una mejora como resultado del proceso, y todo ello con una dependencia del contexto en el que se desarrolla y aplica la supuesta innovación.

En relación con esta idea, Esteves (2018) manifiesta que la creación de algo totalmente nuevo no es necesario para que hablemos de innovación educativa, en muchas ocasiones esta se lleva a cabo si se replantean aspectos que ya se están trabajando y/o utilizando (metodologías, recursos, actividades, etc.) desde otra óptica. En este sentido, estudios como el de Serdyukov (2017) apuntan que basta con buscar nuevos caminos que ayuden a crear un modelo de aprendizaje que posibilite identificar dificultades o debilidades del pasado, superarlas y afrontar un desafío en el futuro.

Evidentemente, una innovación reflexiva y/o crítica que profundice en la transformación resulta más relevante que aquella que se reduce a nuevas formas de hacer en aspectos exclusivamente técnicos (López-Martín, 2017).

En esta visión profundiza del Río-Fernández (2023) cuando afirma que el foco de atención de la innovación educativa se ha puesto en los medios, especialmente los tecnológicos, pero no en los fines. En este sentido, conviene destacar sus palabras:

Si vivimos inmersos en una sociedad que se deja embelesar por la novedad en detrimento de la idoneidad, si hay empresas que venden innovación educativa y si hay una creencia general de que el uso de la tecnología genera per se un aumento espontáneo de la motivación y el interés del alumnado hacia aquello que se pretende enseñar, todo encaja: la innovación no se construye, se compra. Y si queremos innovar en educación, la fórmula reside en modificar el entorno mediante la adquisición de materiales de atrezzo que contribuyen a dar la sensación de cambio, pero cuya existencia no se traduce necesariamente en una mejora exponencial de los aprendizajes de los estudiantes (p.10).

1.2. Características y aspectos de la innovación educativa

A juicio de Fidalgo (2011, p.87), la innovación docente manifiesta unas características, al tiempo que se basa en unos planteamientos y plantea como objetivo la mejora de un producto o un servicio. Al mismo tiempo, es necesario diferenciarla de otros conceptos, por ejemplo:

- **Modernización:** El progreso es necesario y éste exige renovación. La modernización educativa conlleva emplear nuevos recursos y actualizar los procedimientos de enseñanza, pero se pueden modernizar las aulas, pero las prácticas docentes pueden seguir siendo las mismas. Se puede modernizar todo, para que todo siga igual.
- **Entretenimiento:** Cuando se entiende la innovación educativa como animación o espectáculo en el aula, se está dotando al docente de una función que no lo es propia. Como afirma del Río-Fernández (2023, p. 12), “no es lo mismo que las clases sean aburridas a que el alumnado se aburra en ellas -el pronombre reflexivo indica que el aburrimiento es un estado que depende de la actitud de quien lo manifiesta-. El primer cometido sí es responsabilidad directa del profesor, pero el segundo no”. Las actividades lúdicas apoyan la innovación, pero no pueden convertir el aula en un teatro o plató de televisión.
- **Investigación educativa:** La investigación educativa tiene su origen en la pedagogía experimental y la pedagogía científica. La finalidad de la investigación educativa es “conocer (describir, comprender) con cierta precisión una determinada realidad educativa, sus características y funcionamiento, así como la relación que existe entre los elementos que la configuran” (Ministerio de Educación y Ciencia, 2007, p.18). En muchas ocasiones, la innovación se confunde con la investigación educativa cuasi-experimental.
- **Investigación evaluativa.** La investigación evaluativa se entiende como un proceso riguroso, controlado y sistemático de recogida y análisis de información válida y fiable para tomar decisiones sobre un programa educativo (puesta en marcha, desarrollo y evaluación) (Tejedor et al., 1994). La investigación evaluativa suele situarse, junto a la investigación-acción, en el marco de las metodologías orientadas a la práctica educativa.

1.3. El proceso de innovación educativa

En primer lugar, es necesario realizar un análisis de la situación con el objetivo de identificar los puntos débiles del proceso de enseñanza y aprendizaje. Una vez descrito el diagnóstico, el paso siguiente es planificar la acción innovadora, teniendo como punto de partida las competencias que ha de movilizar el estudiante. Estas podrán desarrollarse a partir de los objetivos que se diseñen para la acción innovadora. En la definición de estos objetivos resulta conveniente tener en consideración los

aspectos en los que se basa todo proceso de innovación docente -tecnologías, procesos, personas y conocimientos- (ver Figura 1).



Figura 1. Proceso de innovación docente. Fuente: Adaptado de Fidalgo (2011).

De acuerdo con López-Martín, Dias y Tiana (2017), las tecnologías emergentes han de concebirse como un recurso de e-innovación educativo cuyo objetivo es la mejora de la calidad docente. Sin embargo, no constituyen *per se* buenas prácticas innovadoras (Gros, 2016; Selwyn, 2016), pues tal y como sentencian Fueyo, Rodríguez-Hoyos y Linares (2015, p.33):

(...) la transformación de las prácticas pedagógicas es una tarea que no se puede reducir de forma exclusiva a la utilización de dispositivos tecnológicos en las aulas, sino que ha de suponer una modificación que ha de afectar, necesariamente, a otros elementos curriculares: la selección de contenidos, la evaluación, las estrategias metodológicas empleadas, etc.

En relación con las metodologías es necesario señalar que un proceso de innovación educativa, estas se pueden abordar desde tres perspectivas:

- Mejorar metodologías existentes** (normalmente son consideradas tradicionales): clases magistrales, clases prácticas, prácticas de laboratorio, tutorías reactivas, evaluación sumativa, trabajo individual, trabajo en grupo tipo caja negra (se ve el resultado, el producto, pero no el

propio trabajo en grupo). Cuando se lleva a cabo un proceso de innovación docente, el objetivo no es cambiar estas metodologías, sino mejorarlas, identificando claramente en qué aspecto y grado se mejora.

- b) **Reducir el esfuerzo** que genera la utilización de determinadas metodologías, que no se suelen usar, precisamente, por ese esfuerzo. Algunos ejemplos son: evaluación diagnóstica, evaluación formativa, planificación personalizada, trabajos individuales y grupales tipo caja blanca (el profesorado participa en los trabajos). El proceso de innovación no tiene por objetivo cambiarlas, sino reducir el esfuerzo que conlleva su aplicación, expresando nítidamente qué y cómo se reduce dicho esfuerzo.
- c) Incorporar **nuevas metodologías**, que no suelen proceder del campo pedagógico, sino de otros como la gestión del conocimiento, del aprendizaje informal y de la Web 2.0 o 3.0 (Fidalgo, 2011). Algunos ejemplos son: la tutoría proactiva, el método de aprendizaje de Kolb, el conectivismo, la gamificación, juegos serios, juegos de rol, aprendizaje-servicio, estudio del caso, aprendizaje basado en problemas o proyectos, aprendizaje organizativo, aprendizaje cooperativo, aprender haciendo, portfolio, clase invertida, modelo Canvas, etc. El objetivo de la innovación es adaptar estas metodológicas para integrarlas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para Pagés et al. (2016), la propia institución universitaria, como estructura de progreso, el estudiantado que va a ser valorado por el entorno socioprofesional por su capacidad de innovar en diferentes ámbitos y el docente, como agente de la formación de los y las estudiantes constituyen los tres colectivos sobre los que pivota la innovación educativa. Sin embargo, no deben olvidarse otros agentes sociales externos al ámbito universitario que también pueden contribuir al proceso de innovación.

Si se analizan las diferentes definiciones expuestas en el apartado anterior, todas ellas coinciden en que toda innovación supone un cambio, sin embargo, no todo cambio puede calificarse como innovación, puesto que este tiene que implicar un proceso razonado que avance en la mejora del conocimiento, en nuestro caso educativo (López-Martín, 2017).

En la acción innovadora es imprescindible también evidenciar un determinado resultado o varios, estos pueden ser, según García-Peñalvo (2016):

- a) El acercamiento a la realidad profesional.
- b) Ajuste de la carga de trabajo del estudiante.
- c) Aumento de la motivación del estudiante.
- d) Mejora de la autonomía del estudiante.

- e) Interdisciplinariedad.
- f) Mejora de las competencias docentes.
- g) Mejora de los diferentes tipos de competencias que han de desarrollar los estudiantes.
- h) Mejora de la coordinación del profesorado.
- i) Mejora de la eficacia (tasas de éxito y rendimiento).
- j) Mejora del proceso de aprendizaje.
- k) Mejora del proceso de evaluación.
- l) Penetración y aceptación tecnológica.
- m) Reconocimiento del aprendizaje informal.

Asimismo, para que se considere innovación educativa, el proceso debe ser eficaz y eficiente, sostenible en el tiempo y con resultados transferibles más allá del contexto particular donde surgieron (Sein-Echaluze, Fidalgo y García-Peñalvo y Conde, 2015).

Para comprobar todas estas cuestiones se requiere implementar una evaluación que parta de los objetivos planteados inicialmente y que contemple unos indicadores de evaluación claramente definidos, un procedimiento y unos instrumentos que permitan responder al cómo se lleva a cabo la evaluación, al tiempo que establecer una temporalización de la misma.

Por último, conviene recurrir a las palabras de López-Martín (2017) para finalizar estas orientaciones:

Es muy habitual utilizar la metáfora de los fuegos artificiales para evidenciar los peligros de la innovación: son muy explosivos al principio, levantan gran admiración en sus inicios, pero su fogosidad se desvanece de forma muy rápida; si queremos que las acciones de innovación perduren, se consoliden en el tiempo, tengan un carácter sostenible, resulta imprescindible crear espacios para socializar las buenas prácticas, compartiendo experiencias que nos lleven a visibilizar adecuadamente el impacto de la innovación docente (p.24).

2. Aclaración de las causas de exclusión

De acuerdo con la base undécima del Reglamento 28/2022, de Consejo de Gobierno, de 22 de diciembre de 2022, de las Bases Regulatoras del Plan de Innovación Docente, las causas de exclusión son las siguientes:

a) La línea de acción prioritaria del proyecto no se ajuste a lo exigido en la modalidad solicitada.

Esta causa de exclusión se refiere a que la línea de acción prioritaria en la que se enmarca el proyecto no responde a lo establecido en la correspondiente modalidad (I, II, III, IV o V) de la convocatoria de incentivos.

Por ejemplo, un proyecto que se presenta por la Modalidad III (Proyectos de Innovación que impulsen la igualdad de género y la atención a la diversidad funcional en la docencia universitaria) ha de encuadrarse en una de las líneas de acción prioritarias y tener como referencia los objetivos c) y d) de la base tercera del Reglamento. Si estos requisitos no se cumplieran, constituiría una causa de exclusión.

b) Ausencia de originalidad en los proyectos respecto a propuestas anteriores u otras fuentes.

Esta causa de exclusión alude a dos circunstancias, estas son las siguientes:

1. El proyecto presentado es una continuidad de un proyecto aprobado en convocatorias anteriores, pero no muestra una evolución respecto a la propuesta anterior, es decir, repite los mismos objetivos, metodología y/o actividades (aunque la redacción no sea idéntica).
2. El proyecto presentado reproduce otras propuestas internas o externas a la Universidad de Córdoba sin incorporar elementos diferenciadores.

c) El proyecto presentado no defina un proceso de innovación docente que incorpore tecnologías, procesos, personas y conocimientos.

Esta causa de exclusión hace referencia a:

1. La ausencia de un proceso de innovación educativa, tal y como se ha expresado en apartados precedentes.
2. El proyecto sólo contempla el uso de tecnologías.
3. El proyecto presenta una serie de actividades inconexas entre sí, actividades que no se encuadran dentro de un proceso y/o actividades que no muestran una clara finalidad.
4. El proyecto elude el cambio de rol de docentes y estudiantes, focalizando su atención, por ejemplo, sólo en el docente.
5. El proyecto se centra sólo en el desarrollo de un tipo de contenidos, sin tener en consideración el desarrollo de las competencias (conocimientos, destrezas y actitudes) que ha de alcanzar el estudiante.

d) El proyecto no proponga una mejora de la metodología, no reduzca el esfuerzo que genera la utilización de determinadas metodologías o no incorpore una nueva metodología docente.

Esta causa de exclusión toma como referencia el hecho de que en el proceso de innovación la metodología es un elemento central, por lo que aquellos proyectos que no lo contemplen serán excluidos de la convocatoria. Tal y como se ha expuesto previamente, las acciones sobre las metodologías conllevan varias posibilidades:

1. Mejorar metodologías existentes, identificando claramente en qué aspecto y grado se mejora.
2. Reducir el esfuerzo que genera la utilización de determinadas metodologías, expresando nítidamente qué y cómo se reduce dicho esfuerzo.
3. Incorporar nuevas metodologías, adaptándolas para integrarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una disciplina concreta.

e) El proyecto no evidencie un determinado resultado.

Tal y como se ha expresado en apartados anteriores, un proceso de innovación educativa requiere evidenciar los resultados que se obtendrán tras su implementación, por tanto, un proyecto también ha de expresar cuáles serán esos resultados, que deberán estar en consonancia con el proceso descrito.

f) El proyecto no incorpore una autoevaluación del mismo acorde a los elementos que lo integran.

Un proceso innovador no puede finalizar sin planificar una evaluación del mismo, es necesario que el proyecto de innovación incorpore aquellos criterios que serán sus referentes (qué evaluar), los procedimientos, herramientas e instrumentos de evaluación (cómo evaluar) y los momentos en los que se llevará a cabo dicha evaluación (cuándo evaluar). No se trata de contemplar la evaluación del estudiantado o plasmar el grado de satisfacción de los participantes en relación con el proyecto, sino de evaluar las debilidades y fortalezas del mismo y las mejoras que podrían plantearse en un futuro.

g) El proyecto no presente la estructura establecida en los anexos correspondientes y/o no cumpla unos estándares mínimos de calidad.

Esta causa de exclusión alude a dos circunstancias:

1. El proyecto se presenta con un formato diferente a los anexos de la convocatoria.
2. El proyecto se presenta sin cumplir unos estándares mínimos de calidad.

h) El proyecto se centre en una investigación educativa.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, la innovación educativa suele confundirse con la investigación educativa, especialmente con la investigación educativa cuasi-experimental, que se caracteriza por implementar, por ejemplo, una determinada metodología y comprobar los resultados mediante un pretest y postest.

i) La propuesta no presenta entidad suficiente para aprobarse como proyecto innovador por su escasa repercusión en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Esta causa de exclusión se refiere a que la propuesta que se ha presentado no contempla un proceso de innovación, se centra sólo en un aspecto aislado del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, la creación de un repositorio de preguntas tipo test, la elaboración de un guion de prácticas, etc.

j) La propuesta se centra en prácticas realizadas en el desarrollo habitual de asignaturas.

Esta causa de exclusión se aplica cuando la propuesta presentada incorpora una serie de actuaciones propias de una asignatura, por ejemplo, elaboración de una situación de aprendizaje en una asignatura de planificación docente, resolución de un caso práctico en una asignatura de derecho, análisis de una obra pictórica en asignaturas vinculadas con historia del arte, la resolución de baterías de problemas en asignaturas de matemáticas, prácticas habituales de laboratorio en asignaturas de ciencias, etc.

3. Estándares mínimos de calidad

De acuerdo con la base undécima del Reglamento 28/2022, de Consejo de Gobierno, de 22 de diciembre de 2022, por el que se aprueban las Bases Regulatoras del Plan de Innovación Docente, una de las causas de exclusión es el incumplimiento de unos estándares mínimos de calidad. En este sentido, se establecen los siguientes:

1. La presentación del proyecto deberá ajustarse a los anexos establecidos para la convocatoria en vigor e incluir las indicaciones que se expresen en los mismos.
2. La presentación del proyecto debe realizarse sin control de cambios ni marcas de revisión.



3. La redacción del proyecto ha de ser clara.
4. En relación con el uso del lenguaje escrito se recomienda:
 - a) Emplear un lenguaje inclusivo, procurando usar el colectivo (profesorado, docentes, estudiantado, etc.), sin abusar de los desdoblamientos (los alumnos y las alumnas) o el empleo de signos (@, x).
 - b) Usar una sintaxis simple, con frases cortas que eviten el uso de digresiones innecesarias.
 - c) Utilizar las formas verbales en voz activa.
 - d) Evitar el uso de extranjerismos.
 - e) Cuidar la expresión escrita y hacer un uso correcto de los signos de puntuación.
5. En cuanto a la tipología de letra, se recomienda:
 - a) Usar la tipografía que aparece por defecto en las plantillas facilitadas.
 - b) Emplear la fuente **negrita** para destacar alguna idea o palabra importante y la *cursiva* para las citas textuales.
6. Antes de presentar el proyecto se recomienda aplicar un corrector ortográfico.

Referencias bibliográficas

- Cebrián, M. (coord.) (2003). *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*. Narcea.
- del Río-Fernández, J. L. (2023). A vueltas con la llamada innovación educativa. Algunas reflexiones para suscitar el debate. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 4(1), 7-19. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v4i1.15923>
- Esteves, D. (2018). Colaborar para innovar: contribuciones desde un caso portugués para rediseñar la noción de innovación educativa. *Revista Educación, Política y Sociedad*, 3(1), 7-30. <https://goo.su/J6NUx2>
- Fidalgo, Á. (2011). *La innovación docente y los estudiantes. La cuestión universitaria*, 7, 84-91. <https://goo.su/pfam>
- Fueyo, A., Rodríguez-Hoyos, C. y Linares, C. (2015) La innovación docente de la formación de los profesionales de la educación: el papel de la educación mediática. En J. Ferrés y M.J. Masanet, *La educación mediática en la universidad española* (pp. 31-51). Gedisa.
- Figueras, M., Ferrés, J. y Mateus, J.C. (2017). Percepción de los/as coordinadores/as de la innovación docente en las universidades españolas sobre el uso de dispositivos móviles en el aula. *Prisma Social*, 20, 160-179. <http://revistaprismasocial.es/article/view/2342>
- García-Peñalvo, F.J. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa. *EKS*, 16(4), 6-23. <http://dx.doi.org/10.14201/eks2015164623>.
- García-Peñalvo, F.J. (2016). *Definición de un proceso de gestión de la innovación docente en la Universidad de Salamanca sobre la base de un sistema integral de gestión del conocimiento (ID2015/0045). Memoria de resultados*. <https://goo.su/fJK38l>
- Gros, B. (2016). Tecnologías digitales e innovación educativa: retos de una relación inevitable. En J. M. Mominó y C. Sigalés (Coords.), *El impacto de las TIC en educación: más allá de las promesas* (pp. 157-176). UOC Ediciones.
- Imberón, F. (1996). *En busca del discurso educativo. La escuela, la innovación educativa, el currículum, el maestro y su formación*. Magisterio del Río de la Plata.
- López-Martín, R. (2017). Hacia una innovación docente de calidad en la educación superior. Claves para la reflexión. *Foro Educativo*, 28, 11-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6429501>.
- López, R., Dias, P. y Tiana, A. (2017). E-innovación en la educación superior. *Comunicar*, 51, 3, 1-4. <https://goo.su/W9Nt5w>

- Ministerio de Educación y Ciencia (2007). *La investigación en la práctica educativa: guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Centro de Investigación y Documentación Educativa. <https://goo.su/VDt93>
- Pagés, T. et al. (2016). La innovación como competencia docente en la Universidad: Innovación orientada a la mejora del aprendizaje. *Aloma* 34(1), 33-43. <http://www.revistaaloma.net/index.php/aloma/article/view/282/199>.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v1i1.228>.
- Sein-Echaluce, M. L., Fidalgo, Á., García-Peñalvo, F. J., y Conde, M. Á. (2015). A knowledge management system to classify social educational resources within a subject using teamwork techniques. En P. Zaphiris e I. Ioannou (eds.), *Learning and Collaboration Technologies. Second International Conference, LCT 2015, Held as Part of HCI International 2015, Los Angeles, CA, USA, August 2-7, 2015, Proceedings* (pp. 510-519). Springer International Publishing.
- Selwyn, N. (2016). *Is Technology Good for Education?* Polity Press.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4-33. <https://goo.su/jNLncZ>
- Tejedor, F. J., García-Valcárcel, A. y Rodríguez-Conde, M. J. (1994). Perspectivas metodológicas actuales de la evaluación de programas en el ámbito educativo. Ponencia II. *Revista de Investigación Educativa*, 12(23), 93-128. <https://goo.su/olu5a>
- UNESCO (2015). Estrategia de Educación de la UNESCO 2014-2021. <https://goo.su/Fvk2ZOM>
- UNESCO (2016). *Innovación Educativa. Serie: Herramientas de apoyo para el trabajo docente. Texto 3: Metodología de Sistematización de Experiencias Educativas Innovadoras*. Oficina de Lima, Perú. <https://goo.su/RIkVnJ>