

# A modo de epílogo: proyecto práctico de aplicación

MARÍA SÁNCHEZ, MARIAN JIMÉNEZ, ANA-BELÉN PÉREZ-TORREGROSA, CAMINO LÓPEZ, CLAUDIA URBANO

## Presentación

Llega el momento de plantear, a partir de lo expuesto en esta publicación, el **diseño de un proyecto educativo** relacionado con nuestra propia actividad docente/profesional real o nuestros intereses formativos y profesionales. No se trata de ejecutar ni de llevar a la realidad el proyecto, sino de planificarlo y plantearlo como primer paso.

La temática y el enfoque son libres. Se trata de que cada persona escoja aquella/s que le resulte/n de interés para su actividad docente/profesional presente o futura y aplique las competencias adquiridas.

Para ello, y como colofón de este libro, aportamos algunas ideas más allá de las ya desarrolladas, en cuanto a aspectos a los que debe responder un proyecto, apartados mínimos, formas de elaboración por si se decide presentarlo, etcétera.

Proporcionamos también una rúbrica útil para, en este caso, la autoevaluación.

Todo ello, adaptado, como el resto de publicación, del material desarrollado para el curso de formación continua *Formación para la docencia innovadora de programas en red* (#DIenlínea) de la Universidad Internacional de Andalucía.

Se recuerda que en los contenidos de cada capítulo hay, al final, algunas **ideas de aplicación** de los aspectos tratados que pueden ser de inspiración.



Invitamos también a visualizar los recursos educativos en abierto procedentes del *webinar* impartido por Carlos Marcelo, autor también de esta presente obra colectiva, durante 2021 (Marcelo, 2021): [dspace.unia.es/handle/10334/5962](https://dspace.unia.es/handle/10334/5962)



RECURSOS RELACIONADOS



## Desarrollo

### 1 Contenido clave y estructura del proyecto de innovación docente

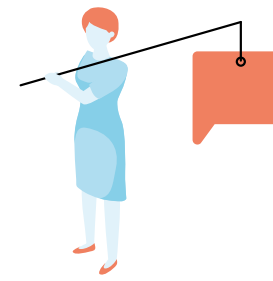
Todo proyecto, incluyendo una propuesta de innovación docente como la que se plantea realizar, debe ser concreto, claro y coherente, y procurar contener un mínimo de información o, dicho de otra forma, **dar respuesta a una serie de preguntas** tales como las recogidas en la tabla inferior:

Estructura del proyecto	Cuestión que se plantea
Título del proyecto	¿De qué manera se puede componer el nombre que debe tener el proyecto para transmitir la innovación que se va a realizar?
Introducción	¿Cómo debo transmitir la idea y esencia de este proyecto?
Enfoque y planteamiento didáctico-metodológico	¿Cuál es el enfoque didáctico-metodológico que debe tener el proyecto teniendo en cuenta el objetivo del mismo?
Desarrollo previsto	¿Cuál es el desarrollo de este proyecto que se prevé? ¿Qué recursos serán necesarios para llevarlo a cabo?
Referencias y recursos relacionados	¿De qué base parte la fundamentación teórica de este proyecto? ¿En qué ideas y autores se sustenta?

Tabla 1. Estructura base de proyecto de innovación educativa adaptada del modelo trabajado en el curso #DIenlínea.

Responder a estas preguntas de manera razonada y amplia aportará las claves para idear, diseñar y desarrollar un proyecto de innovación docente en red.

Todo debe comenzar con la reflexión acerca de qué innovación se tiene pensado llevar a cabo. Para ello debemos preguntarnos **¿qué necesidad existe que deba ser cubierta?** En la vida profesional y docente de toda persona existen puntos de mejora que pueden constituir una innovación si se estudian y diseñan de manera pormenorizada. Aportar un salto de valor con respecto a lo que ya se ofrece en una línea concreta de desarrollo puede suponer una innovación. Tener claro el origen de la idea es fundamental para poder **darle un nombre** y que éste atienda a su identidad.



Para saber comunicar la idea y misión del proyecto es necesario comprender en profundidad esa idea de base y entender la dimensión del proyecto. Simplificando su proceso será posible redactar un apartado fundamental del proyecto de innovación que aporta una mirada divulgadora: la **introducción**. Ésta debe recoger todos los puntos clave que hagan entender al lector la magnitud del proyecto en pocas palabras.

El **enfoque** es fundamental a la hora de crear un proyecto de innovación. Tener claro cuál es el público destinatario hacia el que éste se encamina ayudará a definir con seguridad el **planteamiento didáctico-metodológico** que hace referencia a las funciones de las herramientas TIC o metodologías vistas en los contenidos que se aplican al contexto planteado, justificando las posibilidades de mejora esperadas –expectativas– que tendrían, su carácter innovador y potencial impacto bajo la descripción de indicadores.

El **desarrollo previsto** del proyecto atiende a la forma y a los tiempos, también a los recursos necesarios -tanto personales como técnicos- y cada uso y aplicación se le prevé darles. Es importante definirlos de manera concreta porque influyen tanto en la temporalización del proyecto como en su presupuesto.

Por último, se hace fundamental **documentarnos** de manera rigurosa y exhaustiva (conceptos clave, antecedentes de proyectos, etcétera) y **referenciar** todas aquellas ideas y bases de las que parta este proyecto de innovación, no solo para citar de manera adecuada las fuentes sino para sustentar la viabilidad y necesidad de este.



Además, existe una recomendación ineludible para que todo el proyecto se vea reforzado y tenga consistencia a la hora tanto de desarrollarlo como de implementarlo: la **coherencia estructural**. Dicha coherencia se hace fundamental a la hora de plantear de manera encadenada los objetivos, contenidos y evaluación de dicha innovación.

IMPORTANTE

## 2 Aspectos formales

Aunque la estructura de un proyecto, en cuanto a organización de la información por apartados, puede variar, a continuación se recoge la usada para el citado curso virtual tipo SPOC en el que nos basamos (en el que se usaron, además, plantillas con una serie de normas de estilo tipográfico), a modo de referencia:

- **Apartado I: datos identificativos.** Entre ellos, datos identificativos de autoría (por ejemplo, nombres y apellidos, perfil académico- profesional y organización de pertenencia); título del proyecto; resumen y palabras claves. El **título** debe ser descriptivo y representativo del contenido del proyecto. El **resumen** es, junto a éste, la carta de presentación y por tanto uno de los apartados más

importantes. Debe incluir no sólo su planteamiento sino también los aspectos metodológicos y los resultados esperados. Todo ello elaborado de forma clara, breve y concisa. A veces conviene hacerlo al final, una vez desarrollado todo el proyecto, y revisando siempre que sea coherente al cuerpo de texto de éste. Por otro lado, es igualmente importante escoger unos descriptores o **palabras claves** adecuados, conforme a términos estandarizados, para facilitar luego su recuperación en caso de publicación.

- **Apartado II: presentación del proyecto.** Deben describirse el problema o aspecto que se quiere mejorar y su correspondiente contexto y destinatarios, justificando la importancia de la propuesta y el enfoque (metodología, tecnología...) escogidos. Hay además que exponer los objetivos de forma clara y concisa, diferenciando entre objetivos comunes y específicos, así como asegurando su coherencia con el resto del proyecto. Un posible error frecuente, dados los resultados de la dinamización de proyectos del citado SPOC, es que los objetivos marcados no queden reflejados en el desarrollo del proyecto.
- **Apartado III: enfoque y planteamiento didáctico-metodológico.** Esta sección está dedicada a explicar en detalle el **enfoque** del proyecto y las funciones de las herramientas TIC o metodologías, como las abordadas en este libro, que se **aplican** en los contenidos del contexto planteado, justificando las posibilidades de mejora esperadas –expectativas– que tendrían, el **carácter innovador** y esperado de su impacto bajo la **descripción de indicadores**. En este apartado el problema, a la vista de la experiencia en el SPOC #Dienlínea, se halla en que muchos de los autores tenían claros los indicadores, pero no los llevaron al marco teórico-práctico del proyecto. Por regla general, todos los tenían presentes, pero no los ejecutaban.
- **Apartado IV: desarrollo previsto.** Aquí se expone la planificación, en cuanto a fases y actividades, tiempos, recursos, etcétera, para el desarrollo del proyecto. Es importante incluir los recursos necesarios (personales, técnicos...), explicando su uso y aplicación en el proyecto.
- **Apartado V: referencias y recursos relacionados.** Se termina con una enumeración, de forma organizada conforme a los correspondientes estándares (por ejemplo, normas APA), de las referencias bibliográficas incluidas en el proyecto. Este listado puede



complementarse (como se está haciendo en los propios capítulos de esta publicación), por un conjunto de recursos bibliográficos y web recomendados, a modo de ampliación o complemento sobre ciertos aspectos. Ni que decir tiene la importancia de las referencias bibliográficas, en cuanto a escoger fuentes de referencia y actualizadas, así como a citarlas de forma correcta en el texto. La experiencia del SPOC #DIenlínea muestra que en ocasiones algunos documentos daban como resultado, al pasarse por sistemas antiplagio, un alto porcentaje de coincidencias por cuestiones no intencionadas, pero que son errores básicos, como la ausencia de citación o la citación errónea.



En conclusión, la idea de usar un esquema estándar como el citado, y proporcionar, a raíz del mismo, pautas a los autores del proyecto, **facilita el trabajo** de éstos y de las personas encargadas, en su caso, de su tutorización o corrección. Así se mecaniza el trabajo, se ahorra tiempo y se **disminuye la posibilidad de errores**.

EN  
RESUMEN

### 3 Ingredientes «Extras»

Además de cuidar el documento del proyecto (versión textual) según lo descrito, elaborar en paralelo otros materiales nos ayudará, sin duda, a que nuestro público destinatario lo comprenda mejor al presentarlo o exponerlo.



Hay muchas opciones posibles. Entre ellas, la que en el curso citado #DIenlínea denominábamos **«versión multimedia» del proyecto**, idea tomada de la propia experiencia docente de parte del equipo del curso, expuesta en uno de los #webinarsUNIA sobre vídeos y *podcasting* como recurso didáctico (Sánchez González, 2020), en que se basa uno de los capítulos de esta publicación también.

Se trata de un resumen creativo, en formato visual, audiovisual, sonoro, interactivo o multimedia, del proyecto. Esto es: poster infográfico, visualización de datos o presentación interactiva/multimedia, vídeo, podcast, etcétera. El formato depende de la naturaleza del proyecto y de aquel con el que su autor/a se sienta más cómodo/a.

Existen múltiples herramientas digitales gratuitas para desarrollarlo e incluso publicarlo online. Según el resultado que se quiera obtener se puede elegir una u otra.



EJEMPLO

Estas son algunas de las múltiples herramientas que es posible utilizar para crear la versión visual y/o audiovisual del proyecto y así facilitar su visualización y entendimiento.

- **Formato visual:** herramientas como Piktochart o Canva pueden ser ampliamente útiles en el diseño de infografías. Ambas son herramientas sencillas de utilizar con un amplio banco de recursos visuales libres de derechos.
- **Formato visual interactivo:** cuando queremos enriquecer con más información una imagen o infografía utilizar Genially puede ser una opción realmente acertada. Se trata de una herramienta muy sencilla de usar de la cual se obtiene un resultado profesional.
- **Formato audiovisual:** en el caso de optar por traducir el proyecto a un lenguaje audiovisual la herramienta de Cloud Computing Powtoon puede facilitar un buen resultado. Este recurso está disponible en Internet y tiene un amplio banco de recursos visuales y de audio para elegir. Es posible construir escenas, personajes, fondos, elegir música, crear un audio y subirlo con la voz *en off*, etcétera.



Lo importante, independientemente de la herramienta y el formato, es respetar ciertos **aspectos formales y legales** también en esta versión del proyecto. Entre ellos, incluir unos créditos con la autoría y la referencia a los recursos visuales/multimedia usados (imágenes, música, etcétera), asegurándonos previamente de que su licencia permite su uso y reutilización; recoger la información clave de los distintos apartados descritos anteriormente; y, en caso de vídeo o podcast, procurar que su duración sea breve y la narración dinámica, usando los correspondientes recursos para ello en el montaje.

### 4 Autoevaluación del proyecto: rúbrica

Finalmente se recomienda autoevaluar el proyecto cuando se está realizando (por ejemplo, una versión en boceto y/o una versión beta) y la versión definitiva antes de su entrega final, ya que permite controlar en las diferentes fases hasta qué punto estamos cumpliendo los criterios establecidos y poder reconstruirlo y/o complementarlo. Al margen de que el proyecto se desarrolle contando con el apoyo de otras personas, tutoras o expertas dinamizadoras del proceso como en el caso del SPOC de *Formación para la docencia innovadora* (#DIenlínea) de la UNIA, estas personas no tienen por qué ser las únicas evaluadoras, puesto que la evaluación del propio evaluado (autoevaluación) permite orientar y guiar la realización de un buen proyecto de innovación.

En este sentido, las **rúbricas digitales** pueden ser de ayuda para la realización de una evaluación formativa de los proyectos, pues ofrecen la oportunidad de revisar críticamente el propio proyecto mediante una serie de criterios preestablecidos (Pérez-Torregrosa et al., 2020). A continuación, mostramos un ejemplo utilizado en el citado SPOC #DIenlínea (figura 2), que puede ayudar en la **autoevaluación de los proyectos de in-**



**novación educativa.** También puede emplearse con otras modalidades de evaluación como evaluación tutor-estudiante. Está formada por 5 indicadores y 6 evidencias. Los niveles de logro son específicos para cada una de las evidencias de los 5 indicadores.

1. Creatividad y claridad de la propuesta			
1.1. Planteo una propuesta creativa que la diferencia de las propuestas de educación más tradicionales			
1. Carece de creatividad al plantear la idea del proyecto y su desarrollo planteando un proyecto dentro del standard educativo	2. La idea del proyecto está planteada de manera creativa pero no así su desarrollo	3. La idea del proyecto es creativa y aporta un valor añadido con respecto a la forma tradicional de crear proyectos y desarrollarlos	4. El planteamiento del proyecto al completo es creativo porque trabaja con nuevas ideas no utilizadas previamente y aporta algo nuevo a lo aprendido en el curso a nivel de Innovación Educativa
2. Indicadores de impacto en la Innovación			
2.1. Utilizo indicadores del impacto de la Innovación			
1. Ausencia de indicadores del impacto de la innovación	2. Los indicadores están poco claros y específicos	3. Los indicadores planteados no tienen ninguna relación con los objetivos de la innovación	4. Planteo indicadores del impacto esperados en la innovación
3. Calidad metodológica			
3.1. La elección de la metodología está justificada y es coherente con el proyecto			
1. Falta aplicar las tecnologías y/o metodologías planteadas en el curso	2. La aplicación no es clara y no tiene mucha relación con las metodologías y tecnologías planteadas en el curso	3. Aplico con cierta dificultad las tecnologías y/o metodologías vistas en el curso en un contexto concreto	4. Describo con claridad cuáles son las metodologías y/o tecnologías vistas en el curso aplicadas a un contexto concreto

Figura 2. Rúbrica para autoevaluar el planteamiento de un proyecto educativo en la herramienta CoRubric. Fuente: Innovación UNIA (SPOC #DIenlínea).

Esta rúbrica se encuentra también accesible, en formato digital, a través de la herramienta CoRubric: [cutt.ly/ymNHjJc](http://cutt.ly/ymNHjJc)

Para ver la rúbrica, tras hacer clic en el enlace anterior, hay que registrarse (la herramienta es gratuita) siguiendo los pasos de este tutorial: [corubic.com/Guide/es/1.pdf](http://corubic.com/Guide/es/1.pdf)

Terminamos recordando que lo que diferencia una idea de un proyecto es su viabilidad, en cuanto a que pensar un proyecto implica también planificar y asegurar que se disponen de recursos materiales, tecnológicos y humanos. Pero como todo, en la fase de idea la experiencia, propia o de otros, es tan importante como la creatividad.

«No puedes esperar a la inspiración, tienes que buscarla» (Jack London).

## Referencias y recursos complementarios

### Referencias bibliográficas

**Marcelo García, C. (2021).** Elaboración de Proyectos de Innovación [REA Webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2021-22. [dspace.unia.es/handle/10334/5962](https://dspace.unia.es/handle/10334/5962)

**Pérez Torregrosa, A. B., Romero López, M. A. y Gallego Arrufat, M. J. (2020).** Los diarios de prácticas como instrumento para promover la reflexión. En M. E. Mar-

tínez-Figueira y M. Raposo-Rivas (Coords.), *Kit de supervivencia para el Prácticum de educación infantil y primaria* (pp. 37-50). Universitas.

**Sánchez González, M. (2020).** Vídeos y podcasts para humanizar la experiencia de estudiantes en línea. [REA Webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2020-21. [dspace.unia.es/handle/10334/5389](https://dspace.unia.es/handle/10334/5389)

### Recursos complementarios

**Ayuda en Acción y Google (2019).** GEN10S [Web]. [genios.org](http://genios.org)

**Gobierno de la Rioja (2019-2021).** Proyectos de innovación educativa. [larioja.org/edu-innovacion-form/es/actividades-formacion/proyectos-innovacion-educativa-pies](http://larioja.org/edu-innovacion-form/es/actividades-formacion/proyectos-innovacion-educativa-pies) (listado de proyectos de innovación educativa).

**López Domínguez, I., Hernández Barros, R. J., Medina Melón, J. A. y Buján Pérez, A. (2021).** *Flipped Learning: Proyecto de Innovación* [Proyecto de Innovación Docente] [archivo en pdf]. Convocatoria 2020/2021. Proyecto N° 68. [eprints.ucm.es/id/eprint/66215/](http://eprints.ucm.es/id/eprint/66215/)

**Microsoft Latinoamérica [Microsoft Latinoamérica] (27 de junio de 2018).** Cómo Minecraft está ayudando a los océanos [vídeo]. Youtube. [youtube.com/watch?v=F4ZB8Mq1lwU&t=144s](https://youtube.com/watch?v=F4ZB8Mq1lwU&t=144s). Vídeo resumen de un proyecto de innovación promovido por Minecraft para trabajar la geometría.

**Muñoz, I. (2020).** Herramientas de creatividad y metodologías ágiles para la innovación educativa. UNIA. [dspace.unia.es/handle/10334/5789](https://dspace.unia.es/handle/10334/5789)

**Oda Domínguez, H. (2020).** La gamificación: una revisión sistemática y proyecto innovador con relación a la motivación y percepción subjetiva del esfuerzo. [riull.ull.es/xmlui/handle/915/19788](http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/19788)

**Raposo Rivas, M. y Ibáñez Cubillas, P. (2020).** Innovación educativa con tecnologías. En Raposo Rivas, M. y Cebrián de la Serna, M. (coords.). *Tecnologías para la formación de educadores en la sociedad del conocimiento* (pp. 203-216). Pirámide.

**Trujillo Sáez, F., Segura Robles, A. y González Vázquez, A. (2020).** Claves de la innovación educativa en España desde la perspectiva de los centros innovadores: una investigación cualitativa. *Participación educativa*, 49. [hdl.handle.net/11162/199508](http://hdl.handle.net/11162/199508)

**Trujillo, M., Martínez, R., Vargas, R., Rojas, J. C., Espitia, H. y Castro, G. (2018).** *Experiencias de innovación educativa*. Politécnico Granacolombiano. [bit.ly/3xV0qfU](http://bit.ly/3xV0qfU)