

# En busca del consenso: encuentro usando Wooclap para la reflexión sobre la Innovación Docente

## Seeking consensus: Wooclap-facilitated gathering for reflecting on Teaching Innovation

Oriol Borrás-Gené, José Luis López Bastías, Irene Ros-Martín, Gema Alcolea-Díaz, César Cáceres, Alberto Sánchez  
oriol.borras@urjc.es, joseluis.lopez@urjc.es, irene.ros@urjc.es, gema.alcolea@urjc.es, cesar.caceres@urjc.es, alberto.sanchez@urjc.es

Centro de Innovación Docente y Educación Digital (CIED)  
Universidad Rey Juan Carlos  
Móstoles (Madrid), España

**Resumen-** La innovación docente desempeña un papel fundamental en la educación universitaria porque, gracias a ella, se preserva la calidad de la enseñanza y se promueven aprendizajes significativos. Durante la Semana de la Innovación Docente de la Universidad Rey Juan Carlos se organizó un encuentro para buscar un consenso entre expertos en torno al paradigma de la innovación educativa universitaria. Mediante el uso de la plataforma interactiva Wooclap, se llevó a cabo un debate de tres horas donde los participantes compartieron sus perspectivas e ideas. El objetivo de este trabajo es mostrar una estrategia de dinamización utilizando herramientas digitales de interacción y presentar los resultados de las reflexiones de los expertos en torno a la innovación docente, buscando proporcionar una base sólida para futuros desarrollos en este campo en constante evolución. De los resultados se infiere, como conclusión principal, que realizar acciones de innovación docente mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje en el estudiantado universitario.

**Palabras clave:** *Tecnologías educativas, Estrategias innovadoras, Colaboración docente, Innovación docente universitaria*

**Abstract-** Teaching innovation plays a fundamental role in higher education because it preserves the quality of teaching and promotes meaningful learning. During the University Rey Juan Carlos Teaching Innovation Week, a meeting was organized to seek consensus among experts regarding the paradigm of university educational innovation. Using the interactive platform Wooclap, a three-hour debate was held where participants shared their perspectives and ideas. The objective of this work is to demonstrate a dynamic strategy using digital interaction tools and present the results of the experts' reflections on teaching innovation, aiming to provide a solid foundation for future developments in this constantly evolving field. The main conclusion drawn from the results is that implementing teaching innovation actions enhances the teaching and learning process in university students.

**Keywords:** *Educational technology, Teacher collaboration, Innovative strategies*

### 1. INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación universitaria, está ampliamente reconocido el hecho de que la innovación docente desempeña un papel fundamental en la mejora de la calidad de la enseñanza

y en la promoción de un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 2010). En este sentido, tal y como indica Gómez Gómez (2023), la innovación en educación tiene como objeto la puesta en marcha de acciones que motiven un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que ayuden, a su vez, a pensar y actuar desde otros puntos de vista. Trata de huir, de este modo, del uso de recursos nuevos (digitales o no) para seguir haciendo lo mismo. La importancia de la innovación docente ha sido respaldada, en los últimos años, por el Real Decreto 822/2021, que promueve el empleo de estrategias innovadoras en la educación.

Las universidades están aumentando sus inversiones en formación, impulsando la innovación educativa (Macanchí Pico et al, 2020; Sánchez Campos et al, 2021) desde sus órganos de gestión. Cada vez es más común que éstas destinen parte de su presupuesto a la creación de convocatorias de proyectos y a la formación de grupos especializados en innovación docente. Con iniciativas en esta línea se busca fomentar, sobre todo, colaborar entre docentes, compartir buenas prácticas y desarrollar enfoques pedagógicos más efectivos.

No obstante, es importante destacar que existe cierta falta de consenso entre el profesorado en cuanto al concepto de innovación docente. En ocasiones, se confunde con la investigación académica o se asocia con actividades que no implican directamente a los estudiantes. Además, algunas prácticas que se autodenominan como innovadoras pueden no reflejar las últimas tendencias y enfoques actuales en educación. Esta falta de consenso puede deberse a diferentes interpretaciones y percepciones. Algunos profesores pueden considerar que la incorporación de tecnología en el aula ya es suficiente para ser considerada una práctica innovadora mientras que otros pueden defender que son los métodos pedagógicos centrados en el estudiante.

Para abordar esta falta de consenso, se han llevado a cabo diversos estudios y reflexiones sobre el concepto de innovación docente en el contexto universitario. Salinas (2004) examinó la importancia de la participación activa de los estudiantes y un enfoque centrado en ellos como elementos clave para la innovación en la enseñanza universitaria. Aguiar et al. (2019) realizaron una investigación que destacó la utilización de

tecnologías emergentes como un componente crucial en la innovación docente. Por otro lado, Hidalgo Apunte (2021) se enfocó en la adaptación constante de las prácticas docentes a las cambiantes necesidades y demandas de la sociedad para fomentar una verdadera innovación en el ámbito universitario. Estos estudios han contribuido a definir y delimitar claramente qué se considera innovación docente, identificando los aspectos más relevantes para promover un aprendizaje efectivo y significativo en este entorno educativo en constante evolución.

La Universidad Rey Juan Carlos promueve durante su Semana de la Innovación Docente (SID) encuentros de expertos, talleres de formación y jornadas para la difusión de las experiencias innovadoras de su profesorado. En el año 2022, se dedicó uno de sus encuentros a la interacción entre los Grupos de Innovación Docente (GID), de reciente creación. En él se dieron cita los coordinadores de dichos grupos, quienes trabajaron como expertos en la búsqueda de un consenso sobre el paradigma de la innovación docente. Se diseñó una sesión de tres horas en la que participaron 47 expertos, divididos en salas paralelas dinamizadas cada una de ellas por dos relatores. La dinámica propuesta se apoyó en la plataforma online interactiva Wooclap (Morales Contreras et al, 2022) para facilitar el debate entre ellos. Se lanzaron una serie de cuestiones para enfocar la atención en la pregunta-objetivo y las respuestas se anotaron en una actividad del tipo “lluvia de ideas” de Wooclap. Las principales conclusiones se leyeron al final del encuentro en una sala común con todos los participantes. Se escogió esta plataforma dado el tipo de preguntas que ofrece, que se ajustaba a las necesidades de diseño, y que ha sido escogida como herramienta institucional de la universidad.

El objetivo de este trabajo es mostrar una estrategia de dinamización, mediada por tecnología, para favorecer la interacción y compartir los resultados de la reflexión de expertos docentes sobre el concepto de la innovación docente, a través del diseño de un encuentro mediado por tecnología y organizado en una sesión de debate, dividida en 3 fases, y otra de conclusiones.

## 2. CONTEXTO Y DESCRIPCIÓN

Desde los últimos cuatro años la URJC celebra la SID en una apuesta clara por la innovación docente, que se ve reforzada por un profundo proceso de transformación digital. Durante su consecución se llevan a cabo encuentros, talleres y jornadas en las que se comparten experiencias de los docentes de la universidad.

Uno de los eventos enmarcados en la IV SID fue el primer Encuentro de coordinadores de Grupos de Innovación Docente (GID) de la URJC y se planteó como un espacio de debate.

Además de poner en contacto a los coordinadores de GID y fomentar su colaboración, el objeto del encuentro fue reflexionar sobre la innovación educativa, sus retos y limitaciones, en torno a 3 preguntas:

- ¿Qué es la innovación docente?
- ¿Por qué innovar?
- ¿Qué limitaciones tiene la innovación docente?

### A. Diseño del Encuentro

El Encuentro (Figura 1) se dividió en tres fases: la primera de networking, con un desayuno compartido para permitir

presentaciones entre los coordinadores y generar una red de contactos. La segunda, de dinámica, organizada en tres sesiones paralelas y apoyada en el uso de tecnología. Y la tercera, de conclusiones.

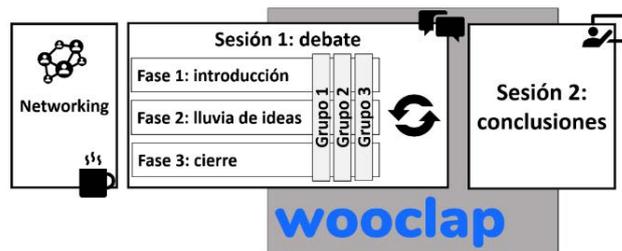


Figura 1. Esquema del Encuentro propuesto

### B. Fase de dinámica

La dinámica de esta fase, con una duración de 2 horas y 15 minutos, se centró en dar respuesta a las preguntas planteadas a través de un debate entre los participantes. Para facilitar la dinamización, se crearon tres sesiones en paralelo, en distintas salas, con un máximo de 25 personas por grupo. En cada grupo, se plantearon las tres preguntas en sendas rondas.

Cada sesión fue conducida por dos personas de la organización: una con rol de dinamizador y otra con rol de relator para tomar nota de las ideas surgidas. La herramienta digital utilizada fue la plataforma colaborativa Wooclap, pues facilita tanto la dinamización como la gestión. Se diseñaron tres rondas con actividades diferentes para contextualizar cada pregunta.

#### Ronda 1: Introducción

Cada pregunta fue introducida con la actividad “Valorar” de Wooclap. Se plantearon una serie de afirmaciones como, por ejemplo, “Mis compañeros no me entienden” o “La Guía docente de mi asignatura no me deja innovar”. Cada profesor, a través de su móvil, podía valorar del 1 al 5. El objetivo de esta ronda fue focalizar a los docentes en la pregunta.

#### Ronda 2: Lluvia de ideas

Se utilizó la actividad “pregunta abierta” para que, cada participante diera respuesta a la pregunta correspondiente con dos o tres palabras. Tras recopilar y compartir las respuestas, se animó a los profesores a votar aquellas que les parecieran más interesantes y se mostraron en formato nube de palabras para tener un punto de partida en el debate.

#### Ronda 3: Cierre

Se creó un evento paralelo “Al ritmo de los participantes”. En él, dentro de tres actividades tipo lluvia de ideas, una por pregunta y organizadas en tres columnas, los relatores de cada sesión fueron tomando notas de las principales ideas surgidas.

### C. Fase de conclusiones

Concluidas las sesiones paralelas, se unió a todos los participantes en una misma sala donde los relatores compartieron las anotaciones tomadas durante el debate para cada una de las preguntas. Esta fase tuvo una duración aproximada de 30 minutos.

### 3. RESULTADOS

De los 71 Grupos de Innovación Docente existentes en la universidad en 2022 asistieron 60 representantes al evento y participaron en las actividades de manera activa 47 de ellos, organizados en 3 grupos de 17, 16 y 14 miembros.

Los siguientes apartados muestran los resultados relativos a cada una de las preguntas planteadas durante el Encuentro junto con aquella información más relevante.

#### A. Análisis de los resultados

Se ha planteado un análisis cualitativo y cuantitativo para esta experiencia. En concreto, para obtener los datos se utilizó la propia plataforma Wooclap y se exportaron de cada uno de los eventos, tres para las sesiones en paralelo de la fase de dinámica y uno para la fase de conclusiones.

El estudio cuantitativo se ha basado en un análisis de las respuestas a partir de los datos descargados de la plataforma, valoración de las afirmaciones (ronda 1) y la cuenta de intervenciones y me gusta de las palabras clave (ronda 2). En cuanto al estudio cualitativo, para el análisis de las palabras clave se han categorizado por significado semejante aquellas ideas planteadas por los expertos. Para el análisis del debate (ronda 3) se han analizado las conclusiones registradas y planteadas en la última de las sesiones de la dinámica.

#### B. Qué es la innovación docente

En un análisis de las respuestas ofrecidas por los expertos en innovación docente (tabla 1), destacan las siguientes afirmaciones planteadas como aquellas que consideraran más innovadoras con más de 3 puntos de media sobre 4.

**Tabla 1.** Valoración de las acciones docentes innovadoras

Califica cómo de innovador ves cada uno de los siguientes escenarios (1 Nada innovador y 4 Muy innovador)	Grupo 1 Media (Desv)	Grupo 2 Media (Desv)	Grupo 3 Media (Desv)	Total: Media (Desv)
Docente que interactúa con sus estudiantes en el aula con Wooclap	3,1 (0,6)	3 (0,7)	3,3 (0,8)	3,1 (0,7)
Docente que utiliza un Escape Room en el aula	3,5 (0,8)	3,1 (0,8)	3,5 (0,7)	3,4 (0,8)
Docente que utiliza aula invertida	3,2 (0,7)	3,4 (0,7)	3,3 (0,6)	3,3 (0,7)
Docente que fomenta la interacción de estudiantes de distintas titulaciones	3,4 (0,7)	3,5 (0,7)	3,4 (0,6)	3,4 (0,7)
Docente que motiva a estudiantes a organizar un evento o actividad	3,4 (0,8)	3,1 (1,0)	3,2 (0,9)	3,2 (0,9)

Respecto a la ronda 2, la tabla 2 resume el análisis de las respuestas semejantes ofrecidas por los profesores en los tres grupos y el total de me gusta recibidos.

**Tabla 2.** Frecuencia y número de “me gusta” de las palabras clave detectadas sobre qué es la innovación docente

Palabra clave	Repeticiones	Me gusta
Mejorar	11	25
Motivación	9	42
Implicación	8	12
Cambio	6	19
Novedad	5	17
Adaptación	4	13

En cuanto a las conclusiones de los tres grupos, tras cada uno de los debates, se identifican varios temas principales relacionados con la innovación docente. Una de las ideas en la que más se incidió fue “la mejora del proceso de aprendizaje”, implicando cambiar los contenidos, los materiales, los espacios y las formas de enseñanza para hacerlo más efectivo y significativo. La mayoría de los expertos mencionan la importancia de motivar a los estudiantes, a través de nuevas formas de enseñanza, de hacer interesante el proceso de aprendizaje o conseguir que los conocimientos que se quieren transmitir sean relevantes para los estudiantes. Otra de las ideas fue “crear una conexión entre los estudiantes”, involucrándoles en el proceso de aprendizaje, que sean partícipes y ayudándoles a encontrar su motivación. También se mencionaron aspectos como la “flexibilidad y adaptabilidad”, es decir, la importancia de ser flexibles y adaptarse a los cambios. Por último, se habló de la “polivalencia en los recursos utilizados”, esto puede implicar utilizar las nuevas tecnologías, herramientas digitales y otros recursos para mejorar el proceso de aprendizaje.

#### C. Por qué innovar

La segunda de las cuestiones trata de dar respuesta a qué es lo que motiva a un profesor a la hora de innovar. En la tabla 3 se reflejan las valoraciones sobre las afirmaciones de los tres grupos, con un valor mayor de 3 sobre 4.

**Tabla 3.** Valoración de motivaciones para innovar

Califica cada uno de los siguientes motivos para hacer innovación docente según los sientas como propios (1 Nada y 4 Mucho)	Grupo 1 Media (Desv)	Grupo 2 Media (Desv)	Grupo 3 Media (Desv)	Total: Media (Desv)
Mejorar la forma de aprender de mis estudiantes	3,8 (0,4)	3,8 (0,6)	3,7 (0,6)	3,7 (0,5)
No aburrirme y reinventarme	3,4 (0,9)	3,4 (0,7)	3,2 (1,0)	3,3 (0,9)
Probar nuevas metodologías o técnicas	3 (0,9)	3,4 (0,6)	3,2 (0,9)	3,2 (0,8)
Motivar e implicar a mis estudiantes	3,8 (0,4)	3,5 (0,7)	4 (0)	3,8 (0,5)
Mejorar la participación en el aula	3,6 (0,5)	3,4 (0,7)	3,9 (0,4)	3,6 (0,6)
Encontrar soluciones a los problemas que me surgen en el aula	3,2 (0,8)	3,2 (0,8)	3,4 (0,8)	3,3 (0,9)
Diseñar y crear nuevos recursos para mis asignaturas	3,3 (0,8)	3,1 (0,9)	3,4 (0,7)	3,3 (0,8)

La tabla 4 resume el análisis e interacciones de las respuestas semejantes relacionadas con la pregunta por qué innovar, ofrecidas por los profesores en los diferentes grupos.

**Tabla 4.** Frecuencia y número de “me gusta” de las palabras clave detectadas sobre por qué innovar

Palabra clave	Repeticiones	Me gusta
Mejorar	26	75
Motivar	9	36
Estudiante	8	12
Renovarse	3	11

Tras revisar y analizar las respuestas de los expertos, se detectan varias motivaciones asociadas al proceso de la innovación. En general, hay una fuerte motivación para mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza, adaptarse a las necesidades de los estudiantes y mejorar la eficiencia de la titulación. También se mencionan aspectos más personales, como obtener una motivación intrínseca, la importancia de

motivarse a uno mismo y transmitir esa motivación a los estudiantes o reinventarse en el trabajo. Otros expertos mencionan la importancia de trabajar y aprender de otros.

#### D. Límites para la innovación docente

Centrando los resultados en la última de las cuestiones, la tabla 5 muestra aquellas afirmaciones, al igual que en las anteriores respuestas, con valores iguales o mayores a 3, sobre 4, si bien en este caso solo destacaron dos afirmaciones, el resto estuvieron muy por debajo de 3.

**Tabla 5.** Valoración de los límites para innovar

Indica si estás de acuerdo con cada frase como limitación para la innovación docente (1 Total desacuerdo y 4 Total acuerdo)	Grupo 1 Media (Desv)	Grupo 2 Media (Desv)	Grupo 3 Media (Desv)	Total: Media (Desv)
Hay poca financiación para los Proyectos de Innovación Educativa	3,2 (1,1)	3,2 (0,7)	2,9 (1,1)	3,1 (1,0)
Tengo poco tiempo	3,3 (0,9)	2,7 (1,0)	3 (1,1)	3 (1,0)

En cuanto a las palabras clave, la tabla 6 resume aquellas que más coincidieron y más me gusta tuvieron.

**Tabla 6.** Frecuencia y número de “me gusta” de las palabras clave detectadas sobre límites para la innovación docente

Palabra clave	Repeticiones	Me gusta
Tiempo	20	65
Reconocimiento	15	30
Recursos / dinero	7	8
Número de estudiantes	5	18

En un análisis cualitativo de las respuestas ofrecidas por los expertos en innovación, estas se centran en la falta de tiempo y reconocimiento. Los expertos destacan que no se valora lo suficiente la innovación en la carrera docente e investigadora.

#### 4. CONCLUSIONES

Este trabajo muestra un diseño interactivo y participativo que se podría replicar en otros contextos similares e incluso en el aula con estudiantes para profundizar en contenidos de distintas asignaturas.

Los resultados destacan que la innovación docente tiene que ver con la capacidad para motivar e implicar al estudiantado y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, situando al alumnado en el centro y utilizando para ello metodologías activas. Los docentes expresaron que innovan para la mejora de la calidad en los aprendizajes y en la motivación del alumnado, pero también para su mejora y crecimiento como profesores y profesoras. Las principales limitaciones para la innovación docente son la falta de tiempo, el escaso reconocimiento y el elevado número de estudiantes en las aulas.

Los expertos parecen estar de acuerdo en que la innovación docente trata de mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, motivarlos y crear una conexión entre ellos. También enfatizan la importancia de ser flexibles, adaptarse a los cambios y utilizar recursos diversos y polivalentes.

En resumen, los expertos parecen estar motivados por la mejora continua del aprendizaje y la enseñanza, la adaptación a las necesidades cambiantes de los estudiantes y la satisfacción personal de reinventarse en su trabajo y obtener reconocimiento por sus logros. También existe una clara conciencia de que la innovación es necesaria para mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos futuros.

En general, estas respuestas sugieren que la innovación docente no está suficientemente valorada ni reconocida en la educación superior, y que hay una necesidad de superar las barreras que dificultan innovar de manera efectiva.

#### REFERENCIAS

- Aguiar, B., Velázquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior.
- Díaz Barriga, F., Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista* (pp. 3-20). McGraw-Hill.
- Gómez-Gómez, M. (2023, mayo-agosto). La innovación y la tecnología como elementos claves en el contexto de educación superior [Editorial]. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (69), 1-6. <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n69a1>
- Hidalgo Apunte, M. E. (2021). Reflexiones acerca de la evaluación formativa en el contexto universitario. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 1(1), 189-210.
- Macanchí Pico, M. L., Orozco Castillo, B. M., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403.
- Morales Contreras, M. F., Herrera González, M., Vara García, R., & Alonso Monge, J. (2022). Dinamización de las clases y evaluación formativa con Wooclap.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Rev. U. Soc. Conocimiento*, 1, 1.
- Sánchez Campos, A., Cáceres Taladriz, C., Esteban Sánchez, N. & Alcolea Díaz, G. (2021). La transformación digital de la URJC en su adaptación a las nuevas necesidades docentes por la pandemia COVID-19: acciones prioritarias y vertebradoras. En *Estrategias de adaptación metodológica y tecnológica ante la pandemia del COVID-19 en la Universidad*, (pp. 103-116), Dykinson.