

1. Problema o inquietud a abordar

El primer paso para diseñar un proyecto de innovación es analizar y describir claramente la situación, problema o necesidad que se desea abordar, junto al grupo que se desea beneficiar.

Algunas fuentes de información para realizar este análisis son:

- Experiencia de los docentes.
- Encuestas a los grupos beneficiarios.
- Conocimiento acumulado del problema.
- Otros proyectos de innovación.

La integración de todas estas fuentes constituirá un buen diagnóstico, que permitirá una “lectura de la realidad” que identifica problemas centrales, sus causas y efectos (Martinic, 1997)¹.

Una vez realizado el análisis de la situación que está viviendo el grupo objetivo del proyecto se debe declarar el problema central. Luego se deberán identificar las causas y efectos de este problema central. Una técnica que ayuda a definir gráficamente estas relaciones de causas y efectos es la del Árbol de Problemas (Martinic, 1997, pág. 35). Las causas son los problemas que inciden en la producción del problema central. En cambio, los efectos son los problemas que son resultado o consecuencia del problema central.

A continuación, se presentan algunos ejemplos que pueden ser analizados para describir la situación que se desea abarcar en el proyecto:

- Falta de compromiso e interés del estudiante por aprender.
- Implementar estrategias de aprendizaje activo.
- Implementar en el aula virtual o HyFlex UDD estrategias que favorezcan el aprendizaje autónomo de los estudiantes, considerando actividades asincrónicas que permitan cumplir con la carga académica del estudiante fuera del horario de clases.
- Elaborar recursos educativos que permitan complementar las clases o reforzar la enseñanza de procedimientos.

¹ Martinic, S. (1997). Diseño y evaluación de proyectos: conceptos y herramientas para el aprendizaje. México: COMEXANI: CEJUV.