Adriana Astrid Araque Bermúdez

Apasionada por todos los factores que integran lo educativo, estoy convencida que es a partir de la educación y de propuestas innovadoras que lograremos transformar el mundo. He trabajado hace más de 20 años en entornos educativos y he liderado proyectos pedagógicos que impacten no solo a los estudiantes, también sus entornos y contextos.

Se innova, innovando

En alguna ocasión, en una de mis clases de innovación pedagógica, utilicé una técnica de creatividad muy sencilla que permite generar ideas y soluciones a problemas específicos. La técnica se denomina ¿Y qué tal si...?

Nos encontrábamos en plena pandemia en el 2020, un tiempo complejo para los que somos profesores, pues debimos afrontar cambios y asumir retos con algo a lo que le huimos por mucho tiempo: las tecnologías. La actividad era muy sencilla, lancé algunas preguntas en relación con el momento que estábamos viviendo y nuestro papel como profesores y profesoras, por ejemplo: ¿Y qué tal si la pandemia y el confinamiento se toman dos años más? ¿Y qué tal si no existieran las tecnologías, cómo innovamos? ¿Y qué tal si no existiera el Power Point?

Hubo distintas respuestas creativas a estas preguntas; muchos coincidieron

SANTILLANA

en que las prácticas de los docentes en las clases se debían potenciar desde diferentes ámbitos y que las tecnologías son herramientas que nos permiten proponer ambientes de aprendizaje creativos e innovadores.

Innovar en educación no es un tema de moda, sino un asunto necesario y obligatorio que implica a docentes, estudiantes, instituciones educativas y, en general, a todos los entes y personas que se involucran con aspectos formativos.

Generalmente, la innovación en educación se relaciona con la incorporación de tecnologías de información y comunicación a los procesos de enseñanza y de aprendizaje, sin embargo,

al realizar un análisis sobre el lugar en donde reside la innovación educativa, la respuesta son las personas y, en este caso, claramente en los profesores y las profesoras, sin embargo, no son ellos los únicos responsables.

Tal como lo expone Sigfredo Chiroque (2002), "las innovaciones pedagógicas son cambios intencionales y organizados en el campo específico de la enseñanza y del aprendizaje. Los cambios pueden darse en aspectos como: clima institucional, propósitos, contenidos, acciones, métodos, recursos y evaluación".

Es urgente realizar cambios significativos desde lo curricular, no obstante, los profesores debemos ser conscientes de que este es un tema que, en muchos casos, se sale de nuestras manos. Sin embargo, no por ello, debemos eludir la responsabilidad que tenemos con los estudiantes.

Innovar es una decisión que parte de un interés muy profundo por quien aprende, por la forma como lo hace, por el diseño de escenarios de aprendizaje, donde realmente el centro sea el aprendizaje. Por ello, innovar en el aula no es un tema nuevo, por el contrario, la preocupación sobre cómo se aprende y cómo se garantizan los aprendizajes es de vieja data; el problema se centra en la decisión para hacerlo.

Tal como lo enuncia María Victoria Peralta, innovar en educación es "un tipo de cambio intencionado que afecta aspectos sustanciales, pero a la vez localizados, de un sistema educacional, con el propósito de mejorar el quehacer educativo".

Las preguntas entonces son: ¿cuáles son esas condiciones intencionadas que llevan a innovar? ¿Qué factores se deben tener en cuenta para innovar en el aula? ¿Cuándo estamos innovando realmente?

Son varias las condiciones que se deben tener en cuenta para asegurar que

realmente se está innovando, entre ellas: conocer el público objetivo, identificar su contexto, configurar un ambiente centrado en el estudiante; diseñar escenarios disruptivos para su evaluación, incorporar TIC y recursos educativos con intenciones pedagógicas claras y, lo más importante, tomar la decisión para hacerlo.

> Planear escenarios formativos en donde realmente el centro sea el aprendizaje es el factor sorpresa que permite captar la atención de los estudiantes, los convierte en el centro del proceso, los involucra y los orienta al logro de resultados de aprendizaje

Cinco factores a tener en cuenta para innovar en educación:

1. Innovar es una decisión

La primera es ser conscientes de que no se innova una sola vez o desde una sola idea, sino que la innovación es una decisión que se aplica permanentemente, es un cambio de pensamiento que debe sostenerse para conseguir resultados a largo tiempo.

Aquí es importante que los profesores comprendamos que no porque se haga un cambio en una clase una vez, se está innovando. Se debe proponer un proceso en el que se incorporen factores nuevos, novedosos e intencionados desde lo pedagógico y que permitan formar y transformar los aprendizajes en los estudiantes.

Muchas veces los profesores están innovando, pero no lo saben, han tomado la decisión de proponer cambios en su clase y no lo cuentan como innovación, para comprenderlo mejor es necesario conocer que existen tres niveles de innovación en lo pedagógico:

Nivel Inicial: se produce al implementar una idea, una teoría, una propuesta o una experiencia pedagógica ya existente y se adapta a una situación de aprendizaje específica. Es decir, se trata de una idea o propuesta cuyo éxito ha sido comprobado por otros y que permitió abordar o resolver una

situación problemática similar o parecida a la que existe en nuestra realidad educativa.

Nivel Intermedio: ocurre cuando se toma una idea ya existente y se adicionan elementos propios o nuevos, que contribuyan a resolver la situación problemática o potenciar las capacidades existentes en la institución educativa. Un ejemplo es tomar una técnica de aprendizaje o una metodología y realizar variaciones para lograr la comprensión y conocimiento por parte de los participantes. A manera de ilustración, mezclar los componentes del aprendizaje por retos con los elementos del aprendizaje centrado en casos e incorporar técnicas de creatividad, esto es el nivel intermedio en innovación.

Nivel Alto: se trata de la creación de una propuesta novedosa, con la finalidad de dar respuesta a un problema que se presenta en la institución educativa, crear algo o darle un uso diferente de aquel para el que fue creado **1**.

1 Guía de Diseño de Proyectos – Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana – FONDEP. 2007.

2. Conocer al que aprende y su contexto

Para nadie es un secreto que la generación de este siglo aprende de manera diferente, por lo tanto, para impactar el aprendizaje es importante conocer las características de los *millenias*, los *centellias* y la generación Alpha con relación al aprendizaje. Los estudios demuestran que los jóvenes de este siglo prefieren un amplio espectro de estrategias de aprendizaje, aprovechan más los materiales visuales, auditivos e, incluso, kinestésicos. Invierten gran parte de su tiempo en descubrir información a través de Internet, por lo tanto, esperan aplicar sus conocimientos en el aula donde aprenden por medio de casos prácticos, ejercicios, situaciones o experiencias. Son generaciones que nacieron con las tecnologías, por eso esperan interactuar con ellas durante las clases. Es claro que, si queremos impactarlos e innovar, debemos conocer cómo aprende nuestro público objetivo.

3. Planear escenarios formativos en donde realmente el centro sea el estudiante

En clase, el que aprende es el estudiante; el profesor planea, por lo tanto, un profesor no solo prepara clases magistrales, las debe pensar desde los objetivos o resultados de aprendizaje, desde las estrategias pedagógicas y desde la forma como evaluará los aprendizajes, las habilidades y las competencias adquiridas.

Actualmente existe un abanico de posibilidades que va desde las técnicas tradicionales, como el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje basado en casos, hasta el diseño de ambientes gamificados, con incorporación de técnicas de creatividad que permiten que los estudiantes aprendan desde la resolución de problemas o de retos de situaciones reales.

Este es el factor sorpresa que permite captar la atención de los estudiantes, los convierte en el centro del proceso, los involucra y los orienta al logro de resultados.

En los ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante, el diseño de materiales educativos es realmente significativo, pues estos se conciben con intenciones pedagógicas específicas y desarrollan habilidades de la disciplina que se enseña. Por ello, un elemento clave en la innovación pedagógica es la configuración de materiales pedagógicos que ubiquen a los estudiantes en procesos y desarrollo de habilidades puntuales.

4. Incorporar Tecnologías de Información y Comunicación intencionadas

¡Clave! Utilizar las TIC como dinamizadores del aprendizaje permite generar ambientes en donde los estudiantes se sienten más motivados, involucrados e implicados en los temas que se pretenden que aprendan. Sin embargo, para que las TIC cumplan su objetivo se deben pensar y utilizar en un contexto pedagógico en donde se propicien escenarios de indagación, aprendizaje colaborativo, comprensión, análisis, aplicación y evaluación, entre otros.

SANTILLANA

Hoy en día las posibilidades de implementación son muchas, desde LMS (Learning Managment Systems o plataformas de educación virtual), hasta mundos inmersivos propuestos desde la realidad aumentada, y también software libre que permite que los estudiantes creen contenidos en formato audiovisual y gráfico o software que genera dinámicas sencillas de gamificación y de evaluación de conocimientos, organizadores gráficos y pizarrones para hacer lluvias de ideas y también software de programación para crear aplicaciones o videojuegos de corte educativo. Realmente son muchas las posibilidades que se encuentran en la web con relación a los dispositivos TIC que se pueden integrar al aula. Un ejemplo de ello es la tabla periódica de apps y plataformas para profesores; en internet se puede encontrar con una muy buena clasificación y tutoriales de uso de cada una de ellas. Ya no hay excusa, lo importante es tomar la decisión.

5. Evaluar y saber retroalimentar los aprendizajes

Si configuramos ambientes innovadores de aprendizaje, la evaluación también debe sorprender a los participantes. De nada vale una gran propuesta de innovación educativa si la evaluación es tradicional y no retroalimenta de alguna manera lo que aprendió y lo que no aprendió el participante en el proceso. En mi experiencia he encontrado que un aspecto innovador es empezar por el final, contarle al estudiante qué es lo que debe entregar, qué debe demostrar,

de esta manera se logra mucha atención y comprensión del proceso.

Para cerrar es necesario destacar que la decisión de los profesores y las profesoras es lo que marca el inicio de cambios significativos en los procesos formativos. No se trata de innovar en toda una asignatura de un solo golpe, se puede iniciar con aspectos sencillos, objetivos de aprendizaje, problemas de aprendizaje evidenciados. Con una sola transformación que se haga en clase y se socialice podemos decir que se está innovando. **Se innova, innovando. RM**

SANTILLANA

#MarketingEducativo

SANTILLANA 360°

¡Vive la experiencia de ser un colegio que hace realidad sus **sueños infinitos**!

Únete al programa **Santillana 360°**, y obtén el acompañamiento que necesitas en **marketing educativo** para llevar tu colegio a otro nivel

Captar

Desarrollamos un plan estratégico de captación eficaz para atraer nuevos estudiantes y familias y lograr un aumento en el número de matrículas

Fidelizar

Te ayudamos a fortalecer el sentido de pertenencia en la comunidad actual, para lograr su recomendación a partir de la total satisfacción con la experiencia educativa

Posicionar

Gestionamos todos los procesos necesarios para tangibilizar la promesa de valor de la institución a través de los diferentes canales de comunicación

Ponemos toda nuestra experiencia y la de nuestros **consultores** en **marketing educativo** al servicio de tu institución

Solicita tu diagnóstico GRATUITO

HAZ CLIC AQUÍ

o escanéa el QR