

LA INNOVACIÓN EDUCATIVA: EXPERIENCIAS CREATIVAS Y RECREATIVAS EN GEOGRAFÍA

JUDYK, María del Carmen; MARGALOT, Analía Beatriz

Instituto Superior “Antonio Ruiz de Montoya” – Posadas – Misiones
marujudyk@gmail.com ; analiamargalot@gmail.com

RESUMEN

La educación debe ajustarse y proyectarse en función de los cambios que vive la sociedad en el conocimiento, la investigación, las tecnologías, la comunicación e información, los nuevos lenguajes, que establecen que la innovación se convierta en un eje central en el proceso enseñanza-aprendizaje no como moda sino como verdadera cultura de cambio. La propuesta es generar el cambio en diferentes prácticas áulicas y extra-áulicas en Geografía, aplicadas al Nivel Superior y Medio, donde el protagonismo se fortalece en el alumno que aprende creando, recreando, renovando el conocimiento apoyado con la tecnología, fortaleciendo el aprendizaje activo, mediante la elaboración de proyectos, desarrollando el pensamiento crítico, la comunicación y la resolución de problemas.

Palabras clave: innovación educativa, experiencias creativas y recreativas, uso de TIC.

EDUCATIONAL INNOVATION: CREATIVE AND RECREATIONAL EXPERIENCES IN GEOGRAPHY

ABSTRACT

Education that must be adjusted and projected in the role of the changes that society is living in issues related to knowledge, research, technology, communication and information, new languages, those in which Innovation has become a central axis in the teaching-learning process not as a fashion but as a true culture of change. The proposal is to generate change in the different Geography practices, inside and outside the classrooms, applied to the Higher and Middle Level, where the protagonist is strengthened in the student who learns by creating, recreating, renewing the knowledge supported by technology, strengthening active learning through the elaboration of projects, critical thinking, communication and problem solving.

Keywords: educational innovation, creative and recreational experiences, use of TIC.

Introducción

Los cambios actuales vinculan los ámbitos económicos, sociales, políticos y la educación que debiera innovar fortaleciendo la investigación, las estrategias y el uso de la tecnología disponible. Esto es una constante que supone el desarrollo práctico a partir de la implementación creativa y recreativa con la que debe enfrentarse día a día el docente y el alumno a fin de fortalecer las capacidades y articular las competencias, aspirando a que el alumno sea productor y constructor de conocimiento. Las reformas educativas deben ajustarse y proyectarse en función de estas innovaciones, razón por la cual consideramos que esta propuesta permite la creación y recreación constante de las herramientas y recursos aplicados, en este caso, a conceptos de la ciencia geográfica en el Nivel Superior y Medio a fin de mejorar las prácticas docentes y, en especial, la participación de los alumnos, fortaleciendo la inteligencia colectiva y las competencias complejas.

La educación Superior y Media nos exige revisar el proceso de enseñanza-aprendizaje, aplicando metodologías dinámicas, participativas y de trabajo con los otros, fortaleciendo las diferentes herramientas y recursos disponibles (tales como videos interactivos) para desarrollar actividades individuales y grupales para fomentar el aprendizaje cooperativo y el colaborativo, el uso de páginas web, blogs, mapas virtuales, la construcción de portales interactivos o el uso de redes sociales en pro de las experiencias innovadoras creativas y recreativas.

El primer acercamiento al concepto de innovación, dado por Moreno Bayardo (1995: 4), es la “introducción de algo nuevo que produce mejora”. Richland (citado por Moreno Bayardo M.G., 1995: 4,) agrega “la innovación es la selección, organización y utilización creativas de recursos humanos y materiales de maneras nuevas y propias que dan como resultado la conquista de un nivel más alto con respecto a las metas y previamente marcados”. A su vez, Carbonell J. (2001: 1) define la innovación como “una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas”.

Cuando nos referimos a la innovación educativa consideramos que el cambio es la causa y el fin de una innovación, lo que significa que se innova para generar cambios. Havelock y Huberman (1980: 29) definen a la innovación desde una dimensión sistémica “una sucesión cronológica de hechos, cambios de estrategias y actitudes, un proceso de solución de problemas y una visión del proceso como un sistema abierto”.

Algunos de los interrogantes que aparecen en torno a la innovación dentro del sistema educativo son los siguientes: ¿qué relación guarda los cambios sociales y el sistema educativo?, ¿qué y cómo innovar en el sistema educativo?, ¿qué tipos de innovación educativas existen?, ¿qué significa implementar una innovación en la relación docente-alumno?, ¿quiénes desarrollan y cómo se lleva a cabo la innovación?, ¿qué modelos

de innovación se han implementado?, ¿qué impactos producen las innovaciones educativas?, ¿quienes participan y cuáles son sus funciones?

“La Innovación Pedagógica es un cambio que afecta algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad, que puede ocurrir a nivel de aula, de institución educativa y de sistema escolar. Su objetivo es la mejora del aprendizaje” (Aguerrondo, 2003: 1). Desde esta conceptualización se desglosan dos tipos de innovaciones según el nivel de profundidad del proceso de cambio en el que se incurra; estos pueden ser (OEI, 2015):

1- Innovaciones sostenibles: están orientadas a mejorar la eficacia y la eficiencia, de manera que mejoren los niveles de desempeño del sistema vigente. Se encuentran aquellas prácticas exitosas poco profundas, cuyos cambios se basan en los recursos y materiales. También están aquellas medianamente profundas, que basan sus transformaciones en hacer las mismas cosas, pero de manera distinta, es decir, se mantiene el fondo, solo cambia la forma. (Aguerrondo, 2003: 2)

2- Innovaciones disruptivas: son, por el contrario, aquellas que implican alteraciones y cambios tanto en la estructura como en la cultura de la organización. Tales alteraciones requieren cambios en las creencias, valores y compromisos, así como cambios en las normas, roles y relaciones. Además, tales innovaciones necesitan cambios en la manera en que se desarrollan las funciones básicas de la organización, incluso hasta el estilo de vida institucional. Este tipo de prácticas se denominan innovadoras porque tienen un alto nivel de profundidad, pues sus cambios se orientan hacia el cambio de convicciones, formas de actuar, de pensar, de concebir la dinámica del proceso de aprendizaje desde un cómo hacerlo más efectivo, significativo y perdurable. (Aguerrondo, 2003: 2).

Dependiendo de los ámbitos de innovación propuesta por la Asociación Nacional de Universidades de Educación Superior (ANUIES, 2003 5-7) precisa cinco ámbitos de innovación:

1) Planes y programas de estudio

La innovación educativa en esta dimensión tiene como central la formación integral del estudiante, formación que involucra todas las dimensiones, no sólo la intelectual: conocimientos, habilidades, actitudes y para el logro de estos objetivos se plantea como estrategia central la flexibilidad curricular, sea a nivel de contenido y modalidad, de y secuencia y/o de espacios. Esta estrategia deriva en una serie de ventajas para la institución:

- Eleva la calidad, amplía la diversidad y mantiene actualizada la oferta;
- Ha probado su eficacia para abatir la reprobación y la deserción;
- Exige modelos administrativos ágiles y eficientes;
- Propicia el diseño de reglas para la movilidad, el intercambio y la internacionalización de profesores y estudiantes.

2) *Proceso educativo*

La dimensión proceso educativo se concreta en los siguientes rubros: el proceso de aprendizaje, el proceso de enseñanza, formación docente y recursos y materiales de aprendizaje. La innovación del aprendizaje implica diversos aspectos que conducen a la búsqueda de un aprendizaje: significativo, de autogestión, integral y metacognitivo. El aprendizaje constituye el núcleo central de la propuesta cognitiva del aprender a aprender. La innovación en la enseñanza significa acompañamiento, mediación y coparticipación en la construcción de conocimiento. Esta concepción remite a la enseñanza como un proceso planificado; una construcción conjunta; una tarea creativa y una práctica sujeta al aprendizaje. Paralelamente a la innovación en estos dos rubros, y como condición determinante para su concreción, las Instituciones deben institucionalizar la formación docente para la innovación, la elaboración de materiales y medios didácticos y la generación de modelos de diseño didáctico (flexibles).

3) *Uso de tecnologías de información y comunicación*

4) *Modalidades alternativas para el aprendizaje*

Plantear un modelo alternativo para el aprendizaje implica un modelo con las siguientes características:

- Un currículo flexible y con materias optativas;
- Una movilidad del estudiante y por ende del conocimiento que se genera;
- La diversificación de ambientes de aprendizajes;
- La adecuación de la educación a los ritmos, condiciones y procesos de aprendizaje de los alumnos;
- Una docencia optativa como apoyo al aprendizaje; en síntesis, una comunidad de aprendizaje que se desarrolle en ambientes diversos.

5) *Gobierno, dirección y gestión*

La gestión institucional presenta en la actualidad una serie de retos, entre los que destacan la confusión en la conceptualización y en la ejecución del gobierno, dirección y gestión, la actitud pasiva y la respuesta acrítica en la implementación de las políticas y sus programas y la legislación rígida. Ante estos retos la transformación de la gestión institucional debe descansar sobre cuatro ejes:

1. Estudio de experiencias con propósitos de aprendizajes y lecciones;
2. Capacitación del personal;
3. Trayectoria de actores y sus formas de actuación y
4. Flexibilización de la legislación universitaria.

La innovación educativa genera cambios metodológicos, aprendizajes basados en proyectos áulicos y extra-áulicos basados en resolución de problemas y exigiendo el trabajo significativo, cooperativo, colaborativo, apoyados en diferentes herramientas y recursos didácticos, digitales y tecnológicos.

La innovación en la práctica educativa en Geografía debe fortalecer la construcción del conocimiento y el aprendizaje centrados en los procesos interactivos novedosos, que despierten al dinamismo y permitan la flexibilidad y movilidad en las acciones y procedimientos a seguir, interactuando con las herramientas y recursos disponibles, utilizando las TIC, vinculando la teoría y la práctica, centrando al alumno como protagonista e impulsando a la creatividad y a la recreación a fin de alcanzar actitud, aptitud y pertenencia.

Actividades Didácticas

Dentro de este contexto hemos propuesto aplicar la innovación educativa en Geografía utilizando y explorando algunas herramientas y recursos didácticos creativos y recreativos con el objetivo de dinamizar las aplicaciones teóricas/prácticas mediante el uso de las TIC, combinando diferentes modelos de aprendizaje e interactuando con la información en entornos digitales-tecnológicos. Todo esto acompañado de el abordaje de formatos textuales clásicos, así como de la organización práctica extra-áulica en el campo, fortaleciendo la observación directa y la implementación de diferentes proyectos y estudios de casos.

El uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la enseñanza de Geografía proporciona herramientas muy importantes para los educadores como son el uso de mapas, de fotos/imágenes-imágenes satelitales, películas, softwares en ordenadores, trabajos online, juegos, vídeos y muchas otras posibilidades que serán detalladas como experiencias innovadoras, creativas y recreativas aplicadas en el Profesorado de Geografía del Instituto “Superior Antonio Ruiz de Montoya” y en diferentes escuelas de nivel medio asociadas donde nuestros futuros docentes realizan sus clases prácticas.

Las aulas deben crearse, renovarse, recrearse a partir de la aplicación de metodologías que permitan una formación integradora, estimulando al alumno con clases dinámicas a fin de mejorar los resultados, por ello nuestras propuestas de innovación, creación y recreación son:

a) *Aula Invertida o Flipped Classroom- Flipped Learning*

Una de las metodologías modernas que ha ganado popularidad en los últimos años es el *Flipped Classroom*, modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten: los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y luego, se trabajan en el aula. El principal objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos, colaborativos o trabajar por proyectos. Esta propuesta es llevada a cabo por los docentes y alumnos de Segundo y Tercer año de la Carrera de Geografía del Instituto Superior “Antonio Ruiz de Montoya”.

b) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El aprendizaje por proyectos enseña a pensar partiendo de un problema o una situación real y buscando posibles respuestas o soluciones. La propuesta se centra en el Proyecto: ATR “A TODO RECICLAJE” que se lleva a cabo en tres instituciones del Nivel Medio: Instituto Superior “Santa María”, Instituto San Basilio Magno y Escuela de Comercio N° 18, con alumnos de la Cátedra Práctica 3 de la Carrera de Geografía del Instituto Superior “Antonio Ruiz de Montoya”.

Conclusiones

Los grandes cambios derivados del desarrollo tecnológico y científico, constituyen un entorno propicio para la ejecución de la innovación educativa que permite poner en práctica estrategias, recursos, con bases metodológicas dinámicas, flexibles y acordes a las diferentes realidades contextuales.

El uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la enseñanza de la Geografía proporciona herramientas muy importantes para los educadores en muchos aspectos como el uso de mapas, de fotos, películas, software en ordenadores, juegos, vídeos y muchas otras posibilidades que fueron implementadas y muchas continúan en diferentes instituciones del Nivel Medio y del Profesorado en Geografía del ISARM

Es por ello por lo que la Innovación Educativa, se convierte en acción y herramientas insustituibles en la búsqueda de una mejora continua en la educación. Más allá de los resultados mostrados en la aplicación de estas acciones como estrategias didácticas, lo que deseamos destacar es el hecho de que se utilizan diferentes el modelo de acción que nos ofrece una base metodológica bien estructurada pero flexible a cada propuesta a llevar a cabo.

Aunque, como hemos señalado, la innovación educativa implica cinco ámbitos de acción, (planes y programas de estudio, proceso educativo, uso de tecnologías de información y comunicación, modalidades alternativas para el aprendizaje y, gobierno dirección y gestión) con esta propuesta abordamos lo referente al proceso educativo, a las modalidades alternativas para el aprendizaje y el uso de TIC que son las que generan el mayor impacto en el proceso de la práctica docente dando mayor protagonismo al alumno.

Referencias

- Aguerrondo, I. (1991). Innovación y calidad de la educación, en: *Revista Latinoamericana de Innovaciones Educativas*, año III, No. 4.
- ANUIES (Asociación Nacional de Instituciones de Educación Superior) (2003). *Innovación Educativa*. México.
- Blanco R. y Messina G. (2000). *Estado del arte sobre las innovaciones educativas en América Latina*, Bogotá, Convenio.

- Carbonel, J. (2001). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid, Morata
- Escudero J. M. (1995). La innovación educativa en tiempos turbulentos. *Cuadernos de Pedagogía*, No. 240.
- Havelock R.G. y Huberman A. M. (1980). *Innovación y problemas de la educación. Teoría y realidad en los países en desarrollo*, Ginebra, Suiza, UNESCO-OIE.
- Libedisnki Martha, (2001), *La innovación en la enseñanza*, Paidós
- Moreno Bayardo María Guadalupe. (1995). Investigación e Innovación Educativa, *Revista la Tarea* No. 7. Disponible en: URL: <http://www.latarea.com.mx/articulo/articulo7/bayardo7.htm>. Consultado el 15 de junio de 2019.
- Rivas Navarro M. (1983), *El innovador en las instituciones escolares: niveles y factores de innovación educativa*, España, Universidad Complutense.