

Temas de debate en la innovación educativa

Ángel Díaz Barriga



Preámbulo: ¿Qué es innovar?

- Es lo nuevo, lo que no estaba
- No necesariamente todo lo nuevo es mejor (aunque sea necesario)
- Preguntas centrales:
 - ¿Qué actividad (interna) realiza el alumno al innovar?
 - ¿Cuál es el eje de la motivación en esa actividad (grado de externalidad o internalidad)?

Sobre las preguntas

- El alumno puede actuar (hacer acciones externas) pero no realizar actividades de pensamiento
- Mirar, contemplar, puede ser un acto interno, o puede ser una acción eminentemente pasiva
- Las nuevas tecnologías pueden impactar varios sentidos (no necesariamente provocar actividad mental)

Sin embargo,


- Atención a la compulsión a innovar
- Dejar que una propuesta sedimente en prácticas cotidianas



Tres temas:

- Teorías cognitivas y enseñanza
- Flexibilidad curricular y educación por competencias
- Nuevas Tecnologías de la Información

Teorías cognitivas

- Se trata de diversas escuelas psicológicas cuyas preguntas centrales son:
 - ¿cómo se construye el conocimiento?
 - ¿qué procesos mentales sigue el pensamiento?
 - ¿Cómo se aplican estos principios en el aula?
- 

Teorías cognitivas

- Tres momentos de enseñanza:
 - Actualizar los conocimientos previos de los estudiantes (Establecer situaciones problema)
 - Establecer contacto entre conocimientos previos y nueva información
 - Establecer acciones (ejercicios, discusiones, trabajos) que permitan la interacción de la nueva información para lograr un nuevo esquema de conocimiento

Teorías cognitivas

- El maestro puede jugar un papel de andamiaje
- El maestro puede iniciar la clase con “organizadores avanzados”
- El maestro puede establecer situaciones problema

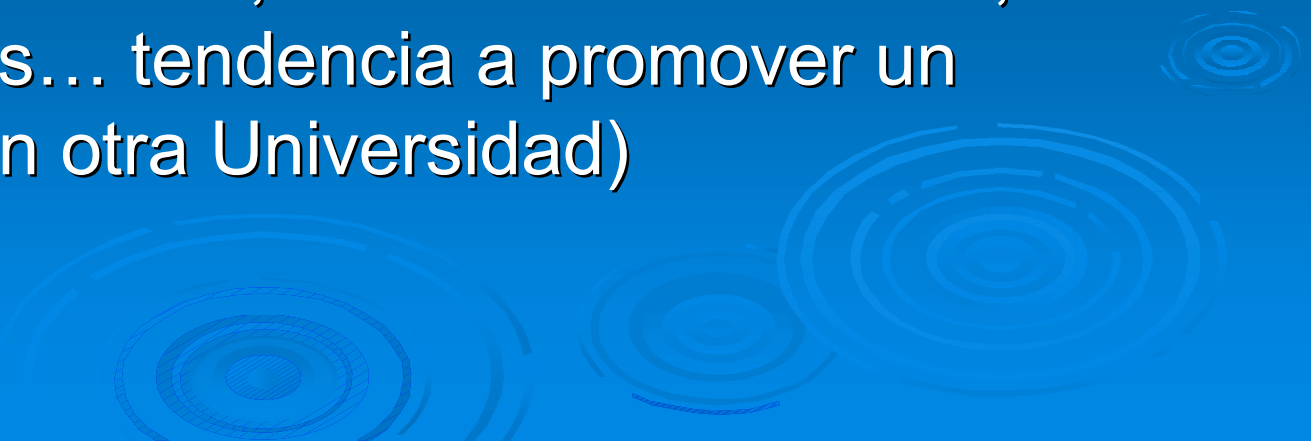
Teorías cognitivas

- Diversos tipos de contenido y su impacto en estrategias para enseñar y evaluar:
 - **Datos** (Recuerdo)
 - **Conceptos** (Un crecimiento cualitativo de la comprensión)
 - **Procesos** (Desarrollo de un sistema de pensamiento –pensamiento o metodología en una disciplina-)

Modelos curriculares de flexibilización

1. Establecimiento de diplomas intermedios (carreras técnicas cortas)
2. Materias optativas (troncos comunes con optativas profesionales, áreas de formación con optativas de optativas, optativas en pre-especialización)

Flexibilización curricular

3. Flexibilización en las habilidades de una profesión (vincular currículo con un momento del mundo del trabajo)
 4. Como oferta de formación cultural (Major y Minor)
 5. Como articulación de programas (tomar cursos en otras divisiones, en otras instituciones, en otros países... tendencia a promover un semestre en otra Universidad)
- 

Flexibilización curricular

6. Flexibilización como reconocimiento académico de actividades formativas desempeñadas en el ámbito profesional (estancias en ámbitos del trabajo, “actividad profesional supervisada”)

Competencias

- No es un término “unívoco”
- En el debate europeo:
 - Medidas que faciliten la movilidad profesional en la Unión
 - Adaptación de los sistemas de formación a nuevas formas de organización laboral
 - Cumplimiento de normas mínimas de formación

Competencias

Tres elementos

- Información de una o varias disciplinas
- Habilidades
- *Resolución de problemas nuevos*

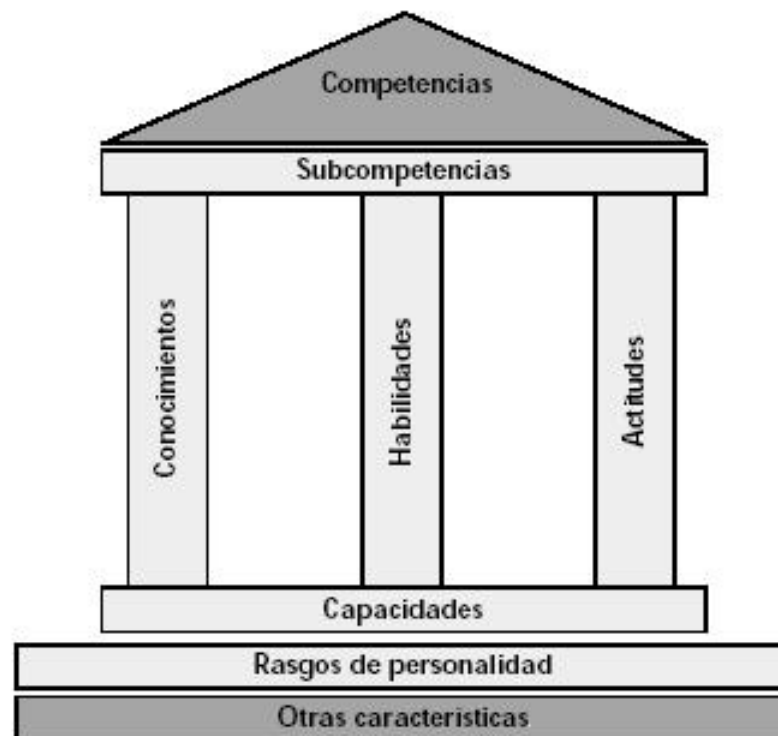
Competencias

- Por las disciplinas
 - Disciplinarias (Lectura)
 - Multidisciplinarias (Comunicación)
- Por su extensión
 - Genéricas (competencias para la vida)
 - Escolares (más difíciles de precisar)
 - Profesionales

Dos formas en el currículo

- Ortodoxa: competencias generales, competencias específicas, derivadas, establecer un indicador de desempeño de la competencia
- Mixta: primera parte del plan de estudios una formación básica, segunda parte por competencias

Figura 1
Arquitectura del modelo de competencia (Roe, 2002)



Un perfil competencias para el psicólogo (Roe)

- Conocimientos (teoría cognitiva, de la personalidad, de la ejecución, de la profesión, del trabajo)
- Habilidades (análisis problemas, observacionales, comunicación oral, composición escrita)
- Actitudes (respeto a personas, apertura...)
- Capacidades (Razonamiento analítico, verbal...)
- Rasgos personalidad (estabilidad emocional, flexibilidad...)
- **Competencias** (Identificar necesidades clientes, valoración individual, diseño de sistema selección, desarrollo organizacional)
- **Subcompetencias** (manejo software, test, consulta.....)

Educación en la era de la información

- El niño y el joven ha estructurado su pensamiento a partir de la imagen.
- La televisión crea un modelo “inédito” de atención (programa-comercial-programa)
 - Concentrarse (2 o 3 minutos)
 - Distraerse (1 o 2 minutos)
 - Volverse a concentrar (2 o 3 minutos)

El cambio en la educación

- La imprenta apareció hacia 1445.
- Su impacto para la educación fue de 2 siglos: Comenio establece la enseñanza simultánea en 1657
- La era de la información va a provocar cambios drásticos en la enseñanza en menos tiempo

Educación en la era de la información

El internet se ha convertido en el instrumento más poderoso (jamás pensado)

Se pasa del “No encontré nada que me sirva” a “Encuentro tanto que no sé por donde buscar o por donde empezar”

Educación en la era de la información

- Requiere un cambio en la concepción docente de la enseñanza.
- Requiere que el docente también utilice el internet para obtener información.
- Requiere del dominio del inglés (leído) como instrumento de acceso
- Pasar a una didáctica de la web (p e web quest)

Educación en la era de la información

- Superar la pasividad
 - Estudiantes llegan a decir “pasteamos la información, ya no redactamos”
- El acceso a la información va a crear una doble red de escolaridad
- La Universidad Virtual abre nuevos escenarios

Reto conceptual

- Construir un espacio virtual, permite acceder a todas las potencialidades que tiene el medio electrónico (en particular el internet), como medio abierto a todos pero implica:
 - Definir con claridad contenidos y temas de la unidad de trabajo
 - Establecer múltiples estrategias de desarrollo del conocimiento (estrategias de corte expositivo o de corte de descubrimiento)
 - Emplear TODOS los recursos que ofrece la web (acceso a información (escrita, audiovisual), sistema de retroalimentación)
 - Contar con una plataforma (Webquest, Moodle) (Definir sistemas de “colaboración” entre alumno tutor, entre alumnos)

Retos

- No es un problema de costos (pero la tecnología tiene costos altos)
- La tecnología tiene cambios drásticos. ¿Quién invertiría hoy en una computadora 386, tan de punta en 1994?
- La tecnología genera un nuevo modelo de aprendizaje: Valor de uso (y deshecho)

Retos

- Preparar una hora de clase puede llevar de 2 o 4 horas
- Preparar una clase virtual
 - Requiere de un grupo de especialistas
 - Requiere de una inversión mayor de tiempo

Reflexión final

- La innovación es una actitud docente
- Requiere de tecnologías pero no basta con ella
- Innovación con aparatos puede promover pasividad en el estudiante
- Cada docente, en cada contexto, tiene que elaborar su alternativa de innovación