

Innovación en la enseñanza

Recursos online gratuitos y cambios
de modelos y políticas



ÍNDICE

Las claves de una óptima introducción de la innovación en la enseñanza.....	3
Los puntos claves de los cambios para la innovación:.....	4
Las recursos on line de la enseñanza	4
Principales recursos en abierto para la enseñanza:.....	4
■ Educaplay.....	5
■ Moodle.....	6
■ Glify.....	7
■ Pipoclub.....	8
■ PowToon	9
Cambios en los modelos y políticas.....	10
El retorno de la inversión (ROI).....	10
Learning by doing	10
Las políticas	10
Innovación y cambios en los roles.....	11

Las claves de una óptima introducción de la innovación en la enseñanza

En apenas un par de décadas las nuevas tecnologías han cambiado radicalmente la forma de comunicarnos, pasar nuestro tiempo de ocio y trabajar, lo que ha conducido a una modificación total de nuestras expectativas laborales y personales, haciendo que nuestra vida se rija por una escala de valores muy diferente a la que se utilizaba unos pocos años atrás.

La competitividad y el concepto de optimización y productividad han marcado unos ritmos vertiginosos en todos los ámbitos sociales y laborales. Los avances tecnológicos, sobre todo vinculados a Internet y el mundo digital, han impuesto una vorágine de cambios constantes que obligan al reciclaje continuo y los esfuerzos de adaptación.



Lógicamente, **los centros educativos no pueden perder la estela de la innovación tecnológica**. Al contrario, la enseñanza debe actuar como abanderada de ese cambio de paradigma, utilizando los nuevos medios como canal habitual de aprendizaje y distribución de conocimientos y contribuyendo activamente en el desarrollo tecnológico en las vertientes vinculadas a: el progreso, la divulgación, la investigación, la cultura y el conocimiento.

Pero **la innovación en la enseñanza no se trata de aplicar, con más o menos acierto, las nuevas tecnologías en los diversos grados educativos**. No es solo una cuestión de comprar ordenadores y abrir páginas web. **Es mucho más que eso**.

El éxito del uso de las tecnologías y otros aspectos innovadores en la enseñanza y el aprendizaje depende, en gran medida, de la necesidad de introducir cambios importantes en la cultura docente y organizativa.

Los puntos claves de los cambios para la innovación:

Si existiese una *varita mágica* con la que estimular y empujar hacia un cambio positivo los aspectos necesarios para lograr un proceso óptimo de introducción de procesos innovadores en la enseñanza, esta contactaría necesariamente con los siguientes tres puntos:

- 1. Implicación de los gobiernos.** La innovación a todos los niveles debe calar hondo en las políticas públicas. Enfocado en la enseñanza, se trataría de dotar a la educación superior de los recursos apropiados, potenciando las alianzas con el sector privado, para crear un contexto caracterizado por el logro de objetivos concretos y la mejora continua.
- 2. Realizar un análisis estratégicos de negocio.** Se debe dotar a las universidades de las herramientas adecuadas para poder diagnosticar las oportunidades y amenazas, desarrollando su propia estrategia de negocio para poder competir con éxito en un entorno extraordinariamente, complejo, dinámico y competitivo.
- 3. Valorar los recursos y capacidades.** Analizar los recursos y capacidades de cualquier organización, donde deben incluirse también los centros educativos de cualquier nivel, permitirá algo muy importante: identificar cuáles son sus fuentes de ventaja competitiva.

Enlaces de interés

Bates, T <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/bates1101/bates1101.html>

Bates, T http://www.gedisa.com/ficha.aspx?cod=234006#.U-l-4vl_vzE

Las recursos on line de la enseñanza

Aunque no el único elemento de la innovación educativa, **los recursos basados en la tecnología de la información y la comunicación (TIC) constituyen uno de los principales pilares en el proceso de innovación de la enseñanza.**

El cambio en los recursos no reside en su utilización, puesto que desde los inicios de la educación los profesores han hecho uso de los mismos. La gran diferencia radica en su naturaleza interactiva, con la Red como canal de distribución y uso.

Principales recursos en abierto para la enseñanza

Los recursos educativos en abiertos tienen un papel muy importante como instrumentos prácticos para el desarrollo de las capacidades de los alumnos de una forma amable y divertida, con la ventaja añadida de que son gratuitos y se puede acceder a los mismos desde cualquier ordenador con conexión a Internet.

Educaplay



Presentación

Educaplay es un recurso que permite diseñar actividades educativas online. Por ejemplo, permite crear crucigramas, preguntas con varias opciones, rellenar huecos, pulsar sobre el lugar correcto, ordenar, etc.

Enlace

<http://www.educaplay.com/>

Uso del recurso en la enseñanza

1. Realizar mapas interactivos.
2. Realizar presentaciones.
3. Preparar un diálogo.
4. Relacionar conceptos y términos.

Principales ventajas

Es una herramienta útil para que el docente elabore actividades o para que los propios alumnos las realicen. La principal ventaja que presenta es que tienen la opción de descargar las actividades en formato flash, por lo que pueden ser utilizadas sin necesidad de conexión a la red.

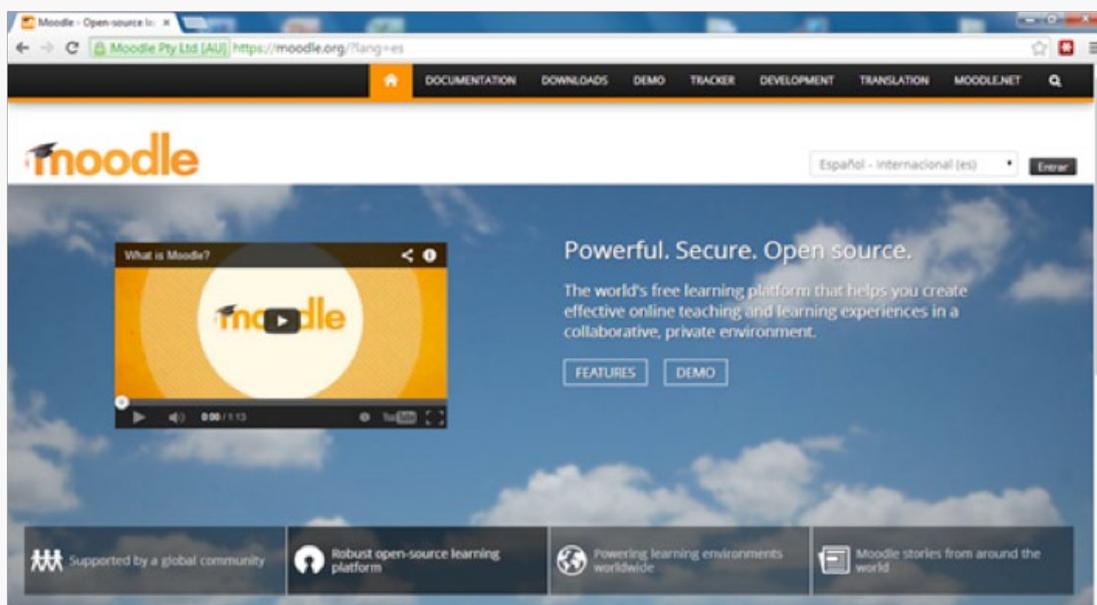
Limitaciones del recurso

Es un recurso muy adecuado para trabajar el área de comunicación en el niño/a pero es menos visual que otros recursos.

Tutorial

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/759780/crucigrama_para_ed_infantil_hm

Moodle



Presentación

Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a los educadores, administradores y estudiantes con un solo sistema robusto, seguro e integrado para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Enlace

<https://moodle.org/>

Uso del recurso en la enseñanza

Permite sostener procesos de enseñanza-aprendizaje; es decir, cursos completos con posibilidades de interacción y publicación de materiales.

Principales ventajas citadas por los desarrolladores del recurso

- El diseño está basado en las teorías de las ciencias de la educación.
- La comunidad de desarrolladores es actualmente muy amplia y global por lo que la mejora del recurso es constante.
- La página de Moodle ofrece cursos para aprender a utilizar la plataforma.

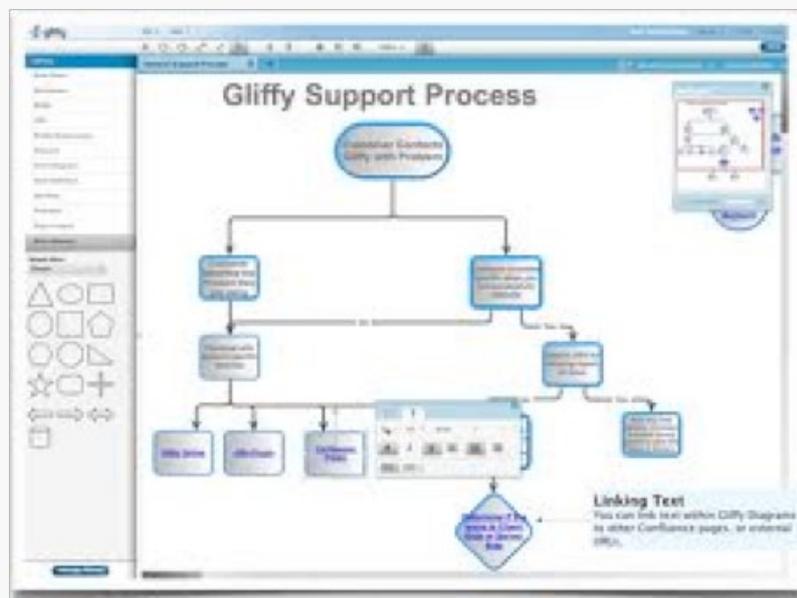
Usabilidad

- Requiere tiempo parte del usuario para familiarizarse con la plataforma.
- Es necesario descargar el software en su propio servidor web o equipo.

Tutoriales y ayudas

<https://www.youtube.com/watch?v=NCOM23JAKSM>

Gliffy



Presentación

Gliffy es una herramienta para preparar mapas conceptuales. Es muy adecuado para navegadores que usan el editor HTML5, pero también puede ser usado por navegadores anteriores: en este caso el Gliffy volverá al editor Flash.

Enlace

<http://www.gliffy.com/>

Uso del recurso en la enseñanza

1. Ofrece un soporte visual a la exposición y argumentación del profesor.
2. Es muy adecuado para contenidos que deben ser relacionados por parte del estudiante.

Principales ventajas citadas por los desarrolladores del recurso

- Los desarrolladores de Gliffy destacan como puntos fuertes del recurso:
- Que Gliffy es intuitivo a la hora de arrastrar y soltar los elementos.
- Es fácil de usar y no requiere de complicados manuales de software
- Gliffy trabaja a través de su navegador web y es adecuado para Mac y PC.

Usabilidad

Si el profesor desea incorporar imágenes, entonces es un recurso que presenta limitaciones.

Tutoriales y ayudas

<http://www.gliffy.com/user-manual/>

Pipoclub



Presentación

Pipoclub ofrece juegos educativos para niños y niñas.

Enlace

<https://www.pipoclub.com/>

Uso del recurso en la enseñanza

Permite trabajar el área de comunicación en educación infantil y educación primaria.

Principales ventajas citadas por los desarrolladores del recurso

Ofrece distintos tipos de actividades:

1. Canciones infantiles.
2. Videos infantiles.
3. Cuentos infantiles.
4. Adivinanzas para niños.
5. Matemáticas.
6. Dibujos para colorar.
7. Sopas de letra.
8. Velocidad lectora.

Usabilidad

La versión completa es un software de autor.

Tutoriales y ayudas

<https://www.youtube.com/watch?v=tFpbTWNgnsg>

PowToon



Presentación

PowToon es un recurso para crear vídeos y presentaciones animadas. El usuario tiene un acceso en línea tras crear una cuenta. El acceso básico a PowToon es gratuito.

Enlace

<http://www.powtoon.com>

Uso del recurso en la enseñanza

Es utilizado especialmente por los profesores de educación infantil y educación primaria.

Principales ventajas citadas por los desarrolladores del recurso

- Ofrece gran variedad de herramientas de animación.
- Proporciona un sistema de exportación fácil de modo.
- Interfaz simple e intuitiva..
- Permite animar las presentaciones para captar la atención con más facilidad.
- Permite que los textos más simples se llenen de energía porque las comunicaciones son animadas.

Usabilidad

Para guardar o compartir la animación es necesario abrir una cuenta gratuita.

Tutoriales y ayudas

<http://www.powtoon.com/tutorials/#prettyPhotoVideo/2/>

Cambios en los modelos y políticas

Los intensos cambios que se han producido en los últimos años en las instituciones educativas, cuyo eje principal sería el intensísimo desarrollo de las TIC, han trascendido el campo puramente técnico y metodológico, afectando también al diseño organizativo y las políticas educativas.

Los modelos organizativos y las políticas de gestión actuales se encuentran ante un reto de gran envergadura, el cual obliga a la **adopción de importantes cambios y modificaciones de carácter estructural para poder adaptarse adecuadamente al nuevo entorno**, sin comprometer la buena marcha del proceso de innovación.

En realidad, este nuevo contexto ha propiciado la **aparición de nuevos modelos**, regidos por parámetros y objetivos distintos, entre los que destacan: la gestión estratégica, el retorno de la inversión (ROI) y el *learning by doing*.

Actualmente, la realidad de la institución educativa exige una mayor flexibilidad y adaptación a los cambios del entorno. lo que implica la investigación y búsqueda de una estrategia idónea que permita, entre otras cuestiones importantes:

- ▶ Aumentar la competitividad y el crecimiento.
- ▶ Ganar ventaja competitiva.
- ▶ Trabajar con un cuadro de mando integral.
- ▶ Hacer una evaluación previa de estrategias y acciones.
- ▶ Trabajar con puntos de referencia medibles (indicadores clave).
- ▶ Detectar desviaciones frente a los objetivos propuestos.

El retorno de la inversión (ROI)

El principal valor del modelo conocido como **ROI es que es capaz de proveer datos fiables y convincentes sobre la contribución específica de determinadas acciones o actividades a los programas educativos**. Esto permite conocer si una determinada inversión, no solamente económica sino también de recursos o esfuerzos, está contribuyendo a lograr los objetivos de cualquier organización y en qué medida lo hace.

En el caso de un centro educativo, un modelo ROI permitiría saber, por ejemplo, si la inclusión de un profesor nativo para las clases de inglés está mejorando el nivel oral de los alumnos y en qué nivel concreto, tanto en conjunto como individualmente.

Learning by doing

Es un **modelo enfocado intensamente en la consecución de una meta muy concreta: el aumento de la productividad**. En el ámbito educativo, la interpretación del *learning by doing* sería que el aprendizaje hace crecer la productividad por la familiarización de los actores (alumnos) con el proceso productivo (materias a aprender y desarrollo de capacidades y competencias).



Las políticas

En lo que respecta a las políticas de la innovación para la enseñanza, estas han sido definidas como la potenciación del uso de las tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje, facilitando el acceso a recursos y servicios, así como la colaboración y los intercambios remotos.

En este sentido, para favorecer la innovación en la enseñanza **las políticas públicas deben dirigir sus esfuerzos en las siguientes líneas de actuación:**

- ▶ Potenciar e incentivar el uso de las TIC a todos los niveles educativos (no sólo el universitario).
- ▶ Incentivar la investigación y el desarrollo.
- ▶ Promover la colaboración entre las empresas y las universidades.
- ▶ Facilitar la creación de nuevas universidades on line.
- ▶ Establecer programas de formación continua en TIC para los docentes.
- ▶ Incentivar el e-learning.

Innovación y cambios en los roles

La innovación en la enseñanza lleva también aparejado un cambio en los roles de los docentes, puesto que el papel de los educadores en relación a la innovación debe estar centrado en conseguir que la actividad educativa aumente la capacidad de las personas de buscar, seleccionar y procesar los conocimientos.

A mayor innovación, más compleja se vuelve la actividad docente, apareciendo una mayor diversidad de metodologías y recursos de aprendizaje, lo que obliga a un **aumento de la diferenciación y especialización de los roles y tareas.**

Sobre la autora



Dra. María Eulalia Torras Virgili

Profesora Doctora
Valencian International University (VIU)

<https://uoc.academia.edu/EulaliaTorras>

viu | **Universidad**
Internacional
de Valencia