

El Presente análisis se desarrolló para la materia de
Diseño de proyectos de innovación educativa de la
Maestría en Educación y Docencia
Universidad UTEL
Julio de 2020
Profa. Beatriz Veronica Gallegos Trejo

Diseño de proyectos de innovación educativa. Reflexión.

INTRODUCCIÓN

El uso de las TIC en la escuela es una realidad que ha tenido diferentes éxitos y fracasos, en esa realidad se ha detectado un problema en su aplicación y los objetivos que las escuelas pretende alcanzar, el poder identificar esta situación, es el primer paso para poder dar solución a la misma a través de un Diseño de Proyecto de Innovación, donde se buscare mejorar y perfeccionar los procesos y resultados de la TIC en la vida educativa.

Innovación tomando (Downs y Mohr), 1976 La innovación es la generación de nuevas ideas, métodos y estrategias que producen mejoramientos en la productividad y capacidades intelectuales de la organización. A partir de esta premisa se busca proyectar la aplicación de las TIC en al ámbito educativo, que aporte un aprendizaje innovador.

ANÁLISIS

¿Por qué creer que a pesar de la existencia de programas específicos de introducción de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza, en la mayoría de los países su presencia en los centros suele ser insuficiente, anecdótica o no conlleva una innovación sustancial que signifique una mejora de los procesos y resultados del aprendizaje?

Los motivos pueden identificarse en diferentes espacios de las escuelas y su interacción con los protagonistas de esta. Retomare algunos hechos en la educación en México.

Por un lado, se encuentra el equipamiento de las escuelas con los materiales tecnológicos, en México a partir de La Reforma Integral de la educación Básica (RIEB) se planteó el uso de las TIC's en cada uno niveles educativos de educación básica, que contemplaba a preescolar, primaria y secundaria. En primaria en los grados superiores se instalaron equipos de enciclopedia, algunos fueron aprovechados y otros no, esto

porque a pesar de tener los equipos, los docentes no tenían la visión de su utilidad en los procesos de enseñanza, y solo se quedaban a nivel de consulta. Al final estos equipos fueron caducando por su falta de mantenimiento, y operación.

En el programa de estudio del 2011, se habla de uso de la tecnología como recurso de aprendizaje y se planteaba consolidar La estrategia Habilidades Digitales para Todos (HDT). Sin embargo, como bien lo plantea la pregunta solo se quedó a nivel anecdótico no se concretó una innovación sustancial. Las razones que identifiqué fue que en realidad la Tecnología no llegó a todos, en muchos casos solo llegó para cubrir los aspectos de organización administrativa de las escuelas dejando en segundo plano lo educativo, generando que los docentes continuaran con prácticas tradicionales, y en algunos casos con intentos de aplicar algunas estrategias.

Por otro lado, nos enfrentamos a un mundo que cambia de manera vertiginosa por un lado las sociedades del conocimiento nos rebasa a cada instante y nos demanda nuevas competencias y habilidades. Este es un gran reto para las escuelas ya que en su interior a pesar de la modificación de planes y programas de estudio se sigue persiguiendo la idea de cubrir un programa por cantidad y no por calidad, así como cumplir todos los aspectos administrativos.

La formación de muchos docentes ha tenido que enfrentar en carne propia las demandas de cambio de la sociedad globalizada, sin contar con los elementos básicos. En los planes de normales apareció la materia de computación, sin la existencia de un aula de cómputo y el planteamiento de dicha materia era técnico, por lo que se ha tenido que aprender a la par en su ejecución y demandas más urgentes y no importantes.

El no alcanzar una innovación sustancial en la mejora de los procesos y resultados del aprendizaje considero que ha radicado en:

*La existencia de una gran brecha en el uso de las tecnologías entre los docentes, padres familia y alumnos, cada uno de los protagonistas se encuentra en un plano diferente del uso de las habilidades tecnológicas.

*El desfase de un propósito educativo ante una cambiante realidad social y económica.

*El tener presente que los principios y procesos básicos de la planeación curricular ante nuestra realidad requiere nuevos conocimientos y estudio de investigación, aplicables en la relevancia social.

*La actitud proactiva ante el cambio para enfrentar los cambiantes retos que hoy se generan en un mismo espacio de tiempo.

*La necesidad de generar Proyectos de Innovación Educativa con mayor conciencia, para dar resultados a las demandas reales y no caer en modas de mercadotecnia y consumo sin sentido.

Aspectos a considerar en la construcción del proyecto de innovación educativa para que haya cambios, en los centros de enseñanza y en la formación docente para que profesorado y alumnado puedan relacionarse de forma crítica, reflexiva y formativa con estas tecnologías y para que el sistema educativo esté preparado para responder a las necesidades y desafíos educativos de la sociedad actual

El Proyecto de innovación educativa que genere la institución educativa debe de considerar:

- 1- La realidad social: identificando en que plano se encuentran las demandas de esta para con las TIC, y focalizar la dirección que ha de seguir el proyecto.
- 2- Identificar las debilidades y fortalezas de los docentes con las TIC y al mismo tiempo identificar el compromiso y actitud ante los cambios sociales dentro de un sistema educativo. Tomando en cuenta los elementos teóricos y aplicación con que cuenta el docente para ejercer su quehacer docente.
- 3- El tipo de alumnos y su actuar en los procesos de enseñanza, así como la proyección del alumno ante la construcción de su aprendizaje, el manejo de la TIC, su aplicación en su contexto cotidiano, delimitado en el primer punto.

- 4- Conocimiento y aplicación de las propuestas metodológicas innovadoras, a los contenidos de los programas a partir de un trabajo entre docentes de forma colaborativa y permanente y la evaluación continua de los mismos. En favor de llegar a la meta de la propuesta del Proyecto de Innovación.
- 5- La participación de las familias, identificando su nivel de conocimiento y aplicación de las TIC, nivel de compromiso con sus hijos, así como la voluntad de formar parte activa del proyecto.

Es fundamental incidir a nivel cognitivo de todos los actores en los procesos de aprendizaje para desarrollar nuevas creencias, opiniones, en definitiva, patrones de percepción nuevos que permitan librarse de los juicios previos (prejuicios), de las ideas dominantes.

Un factor que ha incidido en la educación negativamente es el continuar con prácticas educativas tradicionales, por la creencia de que a través de ellas se obtienen mejores resultados, y que es refrendada por las familias de los alumnos y los supuestos ideales de alcanzar el éxito por cantidad y no calidad, por la tradición y no por la funcionalidad real o por el faso espejismo de que es actual y suena bien en la curricular de una escuela, aunque su ejecución sea totalmente inadecuada.

“Las creencias, que son esquemas conceptuales que recogen la información que tiene el sujeto acerca de algo, con los suficientes refuerzos, generan actitudes y la actitud precede a la acción. Las creencias son estructuras cognitivas regularmente estables, pero que el individuo modifica y estructura cuando recibe información que hace cuestionar las

mismas. De ahí que cualquier programa de cambio de actitudes debe partir no sólo del conocimiento de las creencias del individuo, sino también del conjunto de variables externas o circunstancias que determinan que se mantengan dichas creencias.”¹

Es importante tomar en cuenta la actitud de los protagonistas en el desarrollo del proyecto, es de suma importancia al mostrar una actitud proactiva, re silente y creativa. Proactiva para poder intervenir de forma asertiva en la propuesta.

Re silente porque la misma dinámica social, cultural y económica nos enfrenta a desencantos en los centros educativos, algunos tienen que ver con los ámbitos más cercanos y otros con las políticas educativas y realidades sociales.

Y es importante mantener siempre una mente creativa que permita integrar los proyectos innovación.

Algunos de los anteriores aspectos pertenecen al ámbito socioemocional, que se está integrando a educación y este puede ser un factor muy favorable en el desarrollo de los proyectos de innovación.

Otro aspecto que es importante tomar en cuenta que la aplicación de cualquier tipo de proyecto debe tener un carácter dialógico, con una evaluación y retroalimentación permanente. Y este debe de generarse en ambas direcciones desde las Políticas educativas, como desde la escuela y sus actores.

¹ Pérez Alonso-Geta, Petra María. (2009). Creatividad e innovación: una destreza adquirible Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 21 Ediciones Universidad de Salamanca (España)

CONCLUSIÓN

El Diseño de Proyectos de innovación educativa, puede ser un gran aliado no solo en el ámbito de la TIC, sino en diversos espacios educativos en donde las prácticas de enseñanza han permanecido sin cambios relevantes. Y donde la misma dinámica social nos está dando pie a recorrer nuevos caminos, a integrar nuevos conceptos y áreas que no habíamos tomado en cuenta.

Hoy vivimos y nos enfrentamos a un nuevo reto el COVID 19. Que nos ha sacado de nuestras aulas y demanda una transformación en las mismas de manera urgente a partir de la utilización de los recursos tecnológicos. Demanda una atención del uso y conocimiento de estos y la aplicación de los planes educativos desde un análisis comprometido para cubrir estas nuevas necesidades de nuestra realidad. No solo atendiendo lo urgente sino también lo importante.

Proyecta a futuro en un mundo incierto.

REFERENCIAS

INITE. (2011). Diseño de proyectos de Innovación Educativa. México: INITE: Cap. 1. El proceso de Innovación en la Educación. Pp.21-23 y 29-30.

Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar. SEP. Pp. 111-118.

Fuente Ruiz, R. A. D. L. Ontiveros, D. y Ramírez Villanueva, E. (2008). Diseño y conducción de proyectos de investigación educativa para maestros de educación básica. Editorial Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/lc/utel/titulos/76074>

Ángel Porrúa, E. M. (1993). México: desarrollo de recursos humanos y tecnología. Editorial Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/lc/utel/titulos/72918>

Pérez Alonso-Geta, Petra María. (2009). Creatividad e innovación: una destreza adquirible Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 21 Ediciones Universidad de Salamanca (España)