

# Innovación y herramientas educativas para el aula

**Autor:** Ponce Verdugo, Paola (Licenciada en Derecho, Profesora de Formación y Orientación Laboral).

**Público:** Profesores de Enseñanza Secundaria y Formación Profesional. **Materia:** Currículo e innovación. **Idioma:** Español.

**Título:** Innovación y herramientas educativas para el aula.

## Resumen

Es importante tomar conciencia de que un verdadero docente no puede limitarse al mero tradicionalismo sino que debe tener inquietudes y descubrir las nuevas metodologías existentes para así llevar a la práctica la parte que considere más oportuna y conseguir sesiones más motivadoras y provechosas para el alumnado. A través del presente artículo vamos a analizar por tanto la importancia de tener presente la innovación en el campo de la educación. Se trata de hacer un recorrido por las principales metodologías que actualmente se aplican y destacar algunas de las plataformas y herramientas más novedosas.

**Palabras clave:** Innovación Educativa, Portafolio, Flipped classroom, Gamificación, Kahoot, Brainly, Genially.

**Title:** Innovation and educational tools for the classroom.

## Abstract

It is important to be aware that a true teacher cannot be limited to mere traditionalism but must have concerns and must discover new methodologies to implement in order to achieve more motivating and profitable sessions for students. Therefore, in this article, we are going to analyze the importance of innovation in the educational field, taking a look at the main methodologies currently applied and highlighting some of the most innovative platforms and tools.

**Keywords:** Keywords: Educational Innovation, Portfolio, Flipped classroom, Gamification, Kahoot, Brainly, Genially.

Recibido 2017-04-26; Aceptado 2017-04-28; Publicado 2017-05-25; Código PD: 083052

## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Como en todas las profesiones tenemos que partir de aquella premisa que nos dice renovarse o morir.

Una de las profesiones donde mayor responsabilidad tenemos en nuestras manos es la docencia. El profesorado tiene la labor de formar a futuras generaciones que serán la pieza clave de cualquier país, es por ello que si queremos ser los mejores en nuestro trabajo y conseguir sacar todo el potencial de nuestros estudiantes tenemos que ponernos las pilas y tener presente aquella palabra que tanto escuchamos y leemos en los últimos años, como es la llamada INNOVACIÓN EDUCATIVA.

Hay que ser realista y tomar conciencia de que el tiempo pasa y atrás queda aquellas clases magistrales donde el docente se limitaba a impartir su lección y el alumnado tenía un rol pasivo de escuchar y tomar notas. En la vida todo evoluciona, el tiempo pasa y nos guste o no es importante no quedarse obsoleto y formarse día a día en las nuevas herramientas educativas que tenemos a nuestro alcance para sacar el mayor provecho posible a nuestra metodología y lo más importante conseguir no sólo aumentar la participación del alumnado sino favorecer la motivación intrínseca del mismo.

Hablar de metodología no significa estabilizarse o acomodarse todo lo contrario, el verdadero docente es aquel que tiene inquietudes y se preocupa por conocer cada vez más cómo dar sus clases de manera diferente donde sus estudiantes sean los protagonistas y construyan el curso junto a él.

Especialmente en Secundaria y en la Formación Profesional los alumnos y alumnas van alcanzando una madurez concreta que les hace tener unas necesidades e intereses diferentes. Cuando como docentes nos preocupamos de conocer esas necesidades, podemos trabajar con el grupo de una manera más óptima y adaptar nuestra metodología a los mismos. Se trata de dar la importancia debida a la contextualización utilizando cada vez nuevas herramientas que hagan de cada clase salir con un trabajo fructífero para nosotros y para ellos.

## MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El profesorado que innova le preocupa por un lado el alumnado y por otro la eficacia y eficiencia de los resultados. No le preocupa tanto que le den palmaditas de reconocimiento desde la institución, sino de hacer un trabajo bien hecho.

Si realizamos una investigación sobre qué es la innovación veremos que existen multitud de definiciones aportadas por diferentes autores pero todos ellos coinciden en que siempre hay dos palabras presentes: Cambio y mejora.

En el campo de la educación podemos recoger la definición de innovación educativa siguiente:

**“La innovación educativa es la aplicación de una idea que produce cambio planificado en procesos, servicios o productos que generan mejora en los objetivos formativos” (\*).**

(\*). Sein-Echaluce, M.L, Fidalgo-Blanco, A y Alves, G (2016). Technology behaviors in education innovation. Computers in Human Behavior, In press.

Vemos por tanto que la innovación educativa no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que debe pararse a contemplar la vida en las aulas, la dinámica de la comunidad educativa, la organización de los centros y la cultura profesional del profesorado.

Hay que considerar que dicha innovación tiene un propósito de alterar la realidad presente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La innovación educativa se muestra en los resultados de mejora de los procesos educativos, siempre relacionando la eficacia, eficiencia y efectividad.

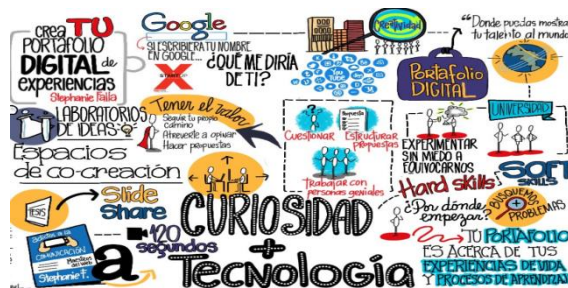
## DESARROLLO

Una vez que nos ha quedado claro el significado de innovar en el aula habrá que plantearse la siguiente cuestión:

¿Qué estrategias metodológicas o herramientas educativas disponemos hoy en día?

Actualmente existe un amplio abanico de estrategias y herramientas para usar en el aula que se aleja del mero tradicionalismo y que muestran resultados muy positivos y motivadores para el grupo. A pesar de ser una lista abierta susceptible de ampliarse día tras día, vamos a centrar nuestra atención en algunas de ellas, especialmente las más sencillas de usar para que los lectores puedan animarse a llevarlas a la práctica:

- **El portafolio digital.** Como su nombre indica es una herramienta digital que permite que el alumnado recopile todos los trabajos que se van desarrollando en el aula y sea consciente de la evolución de su aprendizaje dejando evidencias y reflexiones. No se trata de unir todo sin más sino de darle un sentido siendo útil para estimular su experimentación y creatividad (aprender a aprender). También podemos utilizar este portafolio para evaluar al alumnado pues es importante valorar como refleja su propio punto de vista sobre su aprendizaje.



- **Flipped classroom.** La clase invertida se ha demostrado que es muy fructífera con determinados grupos de alumnos y alumnas pues permite tener todo el tiempo en el aula para trabajar en el desarrollo del tema de una manera colaborativa.

Concretamente es un nuevo modelo pedagógico que combina el aprendizaje fuera del aula impulsando la grabación y distribución de videos con la dedicación en las clases a la realización de actividades aplicadas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas.

En un primer momento podríamos pensar que no tiene nada de innovador pero todo lo contrario si se utiliza esta metodología permitirá que los docentes dediquen más tiempo a la atención a la diversidad proporcionando al alumnado la posibilidad de volver a acceder a los mejores contenidos generados o facilitados. Por otra parte las sesiones lectivas se utilizan siempre para crear un ambiente de aprendizaje colaborativo en el aula por lo que los resultados son muy sorprendentes.

- **Gamificación.** Es una metodología de la que se está hablando mucho en los últimos tiempos porque se trata de innovar enseñando a través de dinámicas de juegos. Concretamente es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar habilidades o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

La idea de la Gamificación no es crear un juego en sí, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

Dentro de la metodología de la gamificación es importante destacar una aplicación gratuita como es **Kahoot**.



- **Kahoot.** En este caso nos encontramos con una aplicación gratuita que se basa en una plataforma de aprendizaje basada en el juego con el alumnado. A través de juegos como la respuesta a cuestionarios se fomenta la participación, la motivación y la satisfacción del estudiante. Una vez el docente haya creado su Kahoot, puede proyectarlo en el aula de clase, de tal manera que los estudiantes puedan acceder a la plataforma desde su dispositivo electrónico personal y empezar a 'jugar' en tiempo real contra sus compañeros. Es tan divertido que el propio sistema muestra una tabla de posiciones y permite guardar los resultados. Además a través de la misma el docente puede observar cuáles son las preguntas más falladas por los estudiantes y de esta forma detectar los errores de aprendizaje.
- **Brainly.** En este caso se trata de una plataforma de crowdsourcing donde los alumnos pueden publicar preguntas y obtener respuestas de profesores y otros estudiantes. De esta manera pueden trabajar en colaboración. Como principal punto positivo fomenta el trabajo en equipo resultando no sólo más divertido sino más efectivo que el ejercicio individual.
- Son los docentes los que voluntariamente ayudan a controlar que cada inquietud tenga su respuesta.
- **Trabajo por proyectos.** Se trata de proponer al alumnado un proyecto de desarrollo o investigación con unos

objetivos concretos a conseguir. Los estudiantes deberán de organizarse, obtener la información, elaborarla y responder todos los puntos planteados por el docente solucionando el problema planteado. Con esta metodología incentivamos la autonomía pues el alumno/a debe desenvolverse por sí mismo y les sirve para prepararse a la vida ejercitando destrezas sociales.

Puesto que cada alumno/a asume un rol es muy interesante escuchar al final sus opiniones, reflexiones e incluso coevaluarse. Se ha demostrado que los resultados son muy positivos siempre y cuando el proyecto que elijamos les sea motivador.

- **Genially.** Nos encontramos que los docentes podemos hacer presentaciones muy llamativas e interactivas on line para acompañar nuestras clases haciendo uso de esta herramienta. La misma permite crear pósters, presentaciones, líneas cronológicas, documentos, mapas temáticos, postales e infografías añadiéndoles sonidos, imágenes etc.

Ofrece plantillas prediseñadas a las cuales sólo tenemos que modificar la información que queramos o partir de nuevas. Además todo el material una vez terminado puede descargarse y se puede compartir fácilmente.

## CONCLUSIÓN Y REFLEXIONES

Está claro que antes de decidir ser docentes innovadores debemos detenernos a reflexionar y pensar qué es lo que estamos haciendo en la práctica día a día con nuestro alumnado y si estamos satisfechos con ello o no así como los resultados obtenidos en cada grupo.

No se trata de aprobar sin más a los alumnos y alumnas sino que aprendan y para ello tenemos que investigar, utilizar los recursos que están a nuestro alcance y comenzar a aplicar un modelo de trabajo renovador.

Es importante reflexionar que muchos de los estudiantes se aburren en las clases, pierden el interés y muestran una actitud totalmente desencantada con la institución educativa. La única forma de cambiar dicha realidad es preocuparnos por motivarlos y porque se ambicionen por aprender.

Si queremos que esto cambie debemos poner de nuestra parte y no acomodarnos en no formarnos.

Otra cuestión distinta es que precisamente esa necesidad de actualización constante convierte a la formación del profesorado en un continuo proceso a lo largo de su vida profesional. El dinamismo que vivimos en la actualidad, hace que las competencias adquiridas al inicio, no sean suficientes a lo largo de su vida profesional.

Necesitamos preparar a los estudiantes para que aprendan por sí mismos.

### Bibliografía

- Sein-Echaluce, M.L, Fidalgo-Blanco, A y Alves, G . Technology behaviors in education innovation. Computers in Human Behavior, In press.2016.
- Robinson, Ken y Aronica, Lou. Escuelas Creativas. Editorial. Grijalbo 2015.
- Trujillo Sáez Fernando. Editorial La Catarata. Propuestas para una escuela en el Siglo XXI. 2014.
- Campos Barrionuevo, Blas. Mejorar la práctica educativa. Herramientas para optimizar el rendimiento de los alumnos. Editorial Wolters Kluwer. 2012.
- Taylor, Fig. Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional. Ed. Gustavo Gili. 2014.
- <http://www.theflippedclassroom.es/>
- <http://www.ayudaparamaestros.com/>