

Presentación

Innovación educativa en tiempos complejos

La innovación, presente en todos los niveles educativos, remueve las prácticas pedagógicas de profesorado y alumnado. Y es que los desafíos a los que se enfrenta la educación después de la crisis del covid-19 son muy diversos, y afectan a los programas educativos, al desarrollo curricular y a la manera de evaluar los aprendizajes y las competencias. Por esto, docentes de todos los niveles educativos se plantean modificar sus prácticas, por los desafíos que supone, entre otros, la vuelta a la normalidad postpandémica. La cuestión es reflexionar sobre qué base se modifican las prácticas educativas y, todavía más importante, cuál es la sostenibilidad y la efectividad de estos cambios y cómo estos contribuyen a facilitar el aprendizaje de alumnado y profesorado.

Y es que la innovación en educación, desde nuestro punto de vista, tiene que estar estrechamente vinculada a la investigación educativa. Una investigación que ha de velar por fundamentar los cambios, orientarse a la mejora del proceso educativo y hacer de la innovación un hecho inherente a la profesionalidad docente. Si no conseguimos este maridaje entre investigación e innovación corremos el riesgo de promover cambios poco consistentes, con un corto recorrido, incapaces de hacer frente a los desafíos de nuestra sociedad y de nuestros sistemas educativos.

Un número considerable de estos cambios en educación pasa por las tecnologías digitales, entre otras razones porque revolucionan la manera cómo se enseña y se aprende, porque ofrecen posibilidades para personalizar la educación, colaborar y acceder a infinidad de recursos que permiten desarrollar competencias específicas y transversales. Su valor en la innovación educativa tiene que estar vinculado a una planificación adecuada, fundamentada en necesidades e investigación, que se oriente a hacer frente a los desafíos de nuestro contexto.

El monográfico «Innovación educativa en tiempos complejos» reúne seis aportaciones relacionadas con la innovación en diferentes contextos. Son resultado de la investigación y, en consecuencia, fundamentan el porqué del cambio introducido y las posibilidades, a pesar de que están altamente contextualizadas, de réplica en otros ámbitos.

La primera contribución, «Aprendizaje de los componentes del pensamiento computacional mediado por una aplicación virtual de la Educación 4.0 en el entorno del pensamiento complejo», de Carlos Enrique George-Reyes, Jessica Alejandra Ruiz-Ramírez, Yessica Betzabe Contreras Fuentes y Edgar Omar López-Caudana, del Tecnológico de Monterrey, México, se sitúa en el contexto de la Educación Secundaria y, más concretamente, en el Bachillerato. Los resultados de la evaluación realizada por estudiantes a partir de una experiencia de aprendizaje empleando una aplicación de realidad virtual (WebVR) ponen de manifiesto que el uso de la aplicación complementa la formación y ayuda a desarrollar el pensamiento computacional de estudiantes de secundaria.

El segundo artículo, «Oportunidades y necesidades percibidas entre los docentes de Educación Primaria para el uso educativo de las TIC», de Nekane Larrañaga, Estefanía Jiménez y Maialen Garmendia, de la Universidad del País Vasco UPV/EHU, plantea una investigación cualitativa sobre las percepciones y las actitudes expresadas por profesorado de Educación Primaria en relación con la innovación educativa y con el impacto de las TIC en el desarrollo de la tarea docente. Los resultados de la investigación ponen de manifiesto la necesidad de asumir un uso educativo de las TIC en la Educación Primaria que enlace con una aportación decidida por la mejora de la competencia digital del alumnado cuando esta se oriente al aprendizaje.

La tercera propuesta, «Análisis de una intervención educativa basada en ACAD Toolkit para la mejora del diseño didáctico en futuros docentes», de Sara Buils, M.^a Ángeles Llopis-Nebot, Gracia Valdeolivas-Novella y Francesc M. Esteve-Mon, de la Universitat Jaume I, nos presenta una investigación basada en el diseño educativo (EDR), cuyo propósito es desarrollar una intervención educativa basada en la herramienta ACAD para la mejora de la capacidad de análisis y diseño de situaciones de aprendizaje en futuros docentes. Los resultados obtenidos manifiestan que la herramienta empleada favorece la interacción social, permite conseguir un alto nivel de aprendizaje en los estudiantes, así como una reflexión de las propuestas didácticas que se elaboran. La efectividad y el impacto de la herramienta son los elementos que hay que revisar en futuras investigaciones.

La cuarta aportación, «Gamificación: metodología para el desarrollo de competencias específicas y transversales en Magisterio», de Esther Edo Agustín, de la Universidad de Zaragoza, pone el foco en las competencias profesionales y transversales que tienen que desarrollar estudiantes de Magisterio durante su proceso de formación inicial. La metodología de la gamificación, empleada en una asignatura, permite hacer un proceso de reflexión a los estudiantes y a las estudiantes que ponen de manifiesto la importancia tanto de la metodología como de la reflexión en sí misma. Las aportaciones de los diarios de aprendizaje así lo evidencian: la reflexión del proceso de enseñanza aprendizaje es una muy buena herramienta para activar competencias específicas y transversales, que serán la base para el ejercicio profesional futuro.

En el quinto artículo, «El modelo VESS y el desarrollo de las funciones ejecutivas en edades tempranas para afrontar la vida en sociedad», de María

Helena Romero Esquinas, Juan Manuel Muñoz González y María Dolores Hidalgo Ariza, de la Universidad de Córdoba, nos proponen un estudio en el que futuros docentes de educación infantil y primaria valoran la pertinencia del método VESS para promover la cultura de pensamiento en los alumnos y las alumnas. Además, queda manifiesta la utilidad del modelo para promover la interacción social, aspecto fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico. Se presenta como una herramienta que el profesorado puede usar con su alumnado de educación infantil y primaria.

Finalmente, el sexto artículo, «Evaluación de la combinación de clase invertida y uso de aplicaciones para promover una docencia universitaria interactiva», de Myriam Rodríguez-Pasquín, Miguel Esteban-Yago, María López-Martínez y Olga García-Luque, de la Universidad de Murcia, nos presenta la evaluación de una experiencia docente que combina el aula invertida y la utilización de aplicaciones. Situada en una asignatura de economía para el grado de Relaciones Laborales y Recursos Humanos, los resultados de la experiencia evidencian un incremento en la participación y en la asistencia a clases presenciales por la estructuración de un proceso de enseñanza-aprendizaje que equilibra trabajo presencial y no presencial, grupal e individual, con el uso de diferentes aplicaciones bajo el referente del aula invertida. El planteamiento metodológico que se sigue permite evidenciar un incremento considerable del rendimiento académico de los estudiantes.

Esta compilación que presentamos y que hace un repaso por diferentes propuestas innovadoras, pone en valor la relación entre la investigación y la innovación, superando así una visión restrictiva de prácticas o experiencias innovadoras no fundamentadas.

Antoni Navío Gámez
Carme Ruiz Bueno

Universitat Autònoma de Barcelona

