

# Innovación: elemento clave en los procesos de enseñanza aprendizaje modernos

Universidad Americana, Asunción, Paraguay  
Maestría en Educación con énfasis en Docencia Universitaria

Ing. Marcelo Carrillo Olivier (MBA)

13 de Junio de 2021

[Marcelo.olivier@escuelanormasiso.com](mailto:Marcelo.olivier@escuelanormasiso.com)



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## ¿Por qué debemos innovar en nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje actual?

El motivo de la innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje actual es muy simple y se puede resumir en una sola palabra: obsolescencia. En efecto, la obsolescencia de los métodos empleados en la actualidad no está a la altura de los que espera “la nueva generación de estudiantes” quienes se cuestionan constantemente la incapacidad del sistema actual para aportarle valor real a sus necesidades de aprendizaje.

Esta necesidad surge como una marca indeleble de las generaciones de estudiantes modernos, pertenecientes a una sociedad cada vez más compleja en materia intelectual, y más conectada lo que hace inviable el paradigma tradicional que persiste en la mayoría de los centros educativos en pleno siglo XXI.

La sociedad de la información y del conocimiento hacen que el paradigma de enseñanza aprendizaje tradicional sea inviable debido a la “condición de aprendizaje en red” y que ahora se presenta como una competencia clave inalienable al hombre de hoy. Prácticamente todo se encuentra en la red, salud, trabajo, vida social, ocio, tecnología, mercado, y por supuesto conocimiento y educación. Hoy en día es posible aprender todo de manera autodidacta, entonces la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje va por otro rumbo y es que como señala Rubio, la necesidad surge por la necesidad imperiosa de “enseñar a aprender”.

La denominada Sociedad de la Información moderna dispone de un volumen de información muchísimo mayor del que se disponía antaño y además esta información posee un elemento clave: la inmediatez del conocimiento, de la manera en que se obtiene. Siemens (2004) en su teoría del Conectivismo señala que hoy es posible conectar directamente con la fuente del conocimiento en un par de clic, y establece que el conocimiento se encuentra en red en forma de nodos, es más, es enfático en señalar que el conocimiento es parte de una red de nodos compuestos por tecnología y persona y en este sentido adquirir las competencias para obtenerlo es un factor crítico de éxito en el proceso de aprendizaje.

Innovar en educación, es entonces la clave para mejorar la calidad de la educación y atender los innumerables requerimientos de la sociedad actual de manera que el aprendizaje del estudiante sea de una eficacia perfecta.

## ¿Por qué ahora precisamente?

El ahora es hoy, el mañana es parte del pasado, no sirve; el futuro es el devenir y es una etapa o un tiempo para el cual debemos trabajar en el hoy. Ese es el único motivo por cual es ahora cuando debemos innovar, es ahora cuando las generaciones de estudiantes cuestionan los modelos tradicionales y obsoletos,

es ahora cuando la sociedad actual demanda nuevas herramientas para adquirir el conocimiento, y es ahora cuando el conocimiento requiere ser gestionado de manera eficaz por los aprendices.

Si pensamos solo en un momento en la velocidad que adquiere cambio y obsolescencia del conocimiento nos daremos cuenta que muchas teorías que han surgido apenas hace un par de años ya quedaron en la mayor de las obsolescencias; por ejemplo, la manera de posicionar una marca en el mercado, los tratados de marketing de hace unos diez años hacían mención a medios como la televisión, los periódicos y las revistas; sin embargo, el nuevo paradigma del marketing digital señala que la publicidad debe centrarse en el consumidor y no en el producto y los canales de promoción deben estar dirigidos a este usuario que está parte importante de su día a día conectado en red.

Entonces si trasladamos lo anterior a nuestro nuevo estudiante, a nuestro nuevo aprendiz tendremos que la innovación en materia educativa debe seguir los patrones de esta sociedad moderna hiperconectada, en modelo tradicional centrado en el profesor como fuente del conocimiento está quedando obsoleto, ahora el proceso debe concentrarse en el alumno, que es quien gestionará su aprendizaje de acuerdo con lo que él quiere aprender, y esto es un desafío, porque la sociedad de los docentes no está lo suficientemente preparada como para comprender el cambio de paradigma que esto representa: un modelo disruptivo que requiere de una renovación radical y donde se comprende a la red como fuente de todo conocimiento, lo que sí mismo representa un riesgo.

### ¿Qué debemos cambiar?

En lo personal pienso que todo, pero principalmente las habilidades didácticas de los docentes, quienes debería ser capaces de facilitar el conocimiento a sus aprendices.

El modelo moderno requiere sobre todo cambios concretos, principalmente en el desarrollo de nuevas competencias, en la comprensión del entorno, de ese entorno tecnológico que cambia día a día, las metodologías de enseñanza aprendizaje se dan en red, mediante el uso de tecnologías nuevas, que además cambian en menos de un año.

Sin considerar el conocimiento en sí mismo, los instrumentos para distribuir la información y el conocimiento requieren de habilidades cambiantes: un modelo de un equipo cualquiera, celular, Tablet, pc, impresora, queda obsoleto en un año; las versiones de los softwares son revisadas y mejoradas de manera asombrosa y sorprendente. Un Moodle cambia de versión, al menos 2 veces por mes, el PHP, lenguaje de programación que lo hace posible, cambia con la misma vertiginosidad, y el conocimiento con mayor rapidez aún.

Entonces ¿qué cambiar? La manera en que aprendemos, ya no se puede esperar que alguien te enseñe a hacerlo, ahora cada uno debe poseer

competencias específicas que le permitan actualizarse como si fuésemos nodos o computadoras: reiniciarnos, actualizarnos, volver a comenzar y todo esto hacerlo de manera natural sin que nos produzca asombro.

Todo lo anterior hace necesario que cambiemos nuestras competencias en materia de aprendizaje, integrándolo todo, de manera universal, pero no solo en la escuela; si pensamos que la Universidad no es un fin, sino que un medio para sobrevivir en la vorágine llamada sociedad, se hace más necesario que nunca cambiar nuestra manera de aprender y esto es lo que justifica que el modelo de enseñanza aprendizaje se centre en el alumno y no en el profesor.

### ¿En qué aspectos debemos innovar?

Sánchez (2017) señala que “el conocimiento caduca cuando es incapaz de adaptar a la realidad” y en este sentido se debe innovar en la manera en que se administra este conocimiento. “el conocimiento es la capacidad de planificar y decidir, por lo tanto, el conocimiento no está para resolver problemas, sino para plantearlos” (Sanchez), pero este conocimiento que cambia de un modo insospechado es necesario manejarlo con sigilo.

La llamada Sociedad del Conocimiento se asienta en tres pilares fundamentales. De acuerdo con lo que señala Mateo (2006, P. 144), los pilares clave del conocimiento son “la investigación y el desarrollo e innovación” y es mediante estos elementos que se crean nuevos conocimientos y mejoras a los que ya existen produciendo el cambio. Mateo agrega que “la enseñanza y la calidad de esta es pieza crítica y clave en la evolución y desarrollo de toda sociedad”, entonces deberíamos innovar en la manera en que se adquiere el conocimiento.

Enrique Rubio (2010) explica que como profesor se debe innovar el proceso actual de enseñanza aprendizaje que está centrado en el profesor y necesariamente enseñar a los aprendices a adquirir habilidades relacionadas con el saber aprender. De este modo “se aumentará la calidad y rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes”. Rubio denomina en este cambio de paradigma al profesor con el término de e-Profesor y a alumno como e-Estudiente.

Esta innovación debería traer como consecuencia “una nueva visión conceptual del aprendizaje en el nuevo espacio web” y cita el neo paradigma de Siemens (2004) denominado conectivismo basado en el constructivismo, apoyado en nuevas estructuras y espacios de aprendizaje dominados por el concepto de red.

Por consiguiente, se debe de innovar en la manera que se enseña, en lo que se enseña y en la manera que se aprende y lo que se aprende, donde cobra relevancia única la metodología denominada aprendizaje significativo.

## ¿Cómo innovar?

Innovar es un conjunto de actividades relacionadas con el conocimiento, ciencia y tecnología, investigación y desarrollo, enseñanza, bienes y servicios que hacen posible el cambio. Para que eso ocurra, se requiere de “una estructura capaz de utilizar los conocimientos generados, bien en las Universidades y Centros de investigación, bien en las empresas” (Mateo, 2006). Esto significa que la innovación debe ser global: todos los actores sociales somos responsables de ejecutar el proceso de innovación y llevarlo a una escala local, regional, nacional, continental, mundial.

Rubio propone un modelo de innovación en el cual concibe el proceso como una bicicleta cuyas ruedas, impulsoras del movimiento del proceso de innovación, representan a los estudiantes y a los docentes. El modelo se basa en la filosofía de la mejora continua el cual inicia con la planificación, prosigue con la definición e implementación de modelo de innovación, es decir el hacer; continúa con la revisión y verificar la eficiencia del modelo y vuelve a comenzar las veces que sea necesario.

La bicicleta, que representa el modelo de aprendizaje para la innovación, es coadministrada por alumnos y docente, este último lidera el proceso, pero todos participan de la investigación y desarrollo de herramientas para la gestión educativa, formulación de preguntas, hallazgo de soluciones, evaluación y conducción bajo una administración justa del tiempo. No se debe olvidar que cada alumno posee un tiempo propio para absorber y aprender.

Rubio, quien representa el modelo como una bicicleta con varios asientos, se conducida en una pendiente la cual se establece de acuerdo con la intensidad del cambio, y el destino final son las competencias que se esperan adquieran los aprendices.

El proceso de innovación se basa en una trilogía de elementos: el conocimiento y la manera en que se gestiona; la innovación que da la respuesta a cómo se aprende; y el aprendizaje que determina cuáles son las competencias que se requieren incorporar.

## ¿Cómo llevar adelante un proceso de innovación?

De acuerdo con lo que señala Mateo (2006, P. 149) “las diferentes clases de conocimiento que pueden agrupar en el conocer qué; conocer el por qué; conocer el cómo; conocer el quién”.

En este sentido Rubio (2010) entrega una serie de posibles caminos que permitirían llevar adelante un proceso de innovación.

El lo principal señala la importancia de incorporar un conjunto de competencias digitales básicas, para generar habilidades tecnológicas, creatividad,

pensamiento crítico y de evaluación, comprensión social y cultural, colaboración efectiva, búsqueda y filtración de información de manera eficaz, comunicación efectiva, elementos clave para la ciberseguridad del entorno.

Tanto el docente como el discente (alumno) deben implantar en modelo en sus respectivas metodologías de enseñanza y de aprendizaje y de este modo debería surgir el “proceso de innovación educativa significativa” que afiance la habilidad de enseñar a aprender.

Rubio (2010) expone que, bajo esta nueva metodología, el e-aprendiz, en una etapa neófito del proceso, apoyado por el e-docente, convertido en un facilitador del conocimiento, se debería convertir en un e-estudiante, capaz de auto aprender, seleccionar que aprende, cómo aprende, y de dónde lo aprende. Lo que Rubio denomina “la tripolaridad convergente KAI” donde K es el componente conocimiento; A en el componente aprendizaje, e I es el componente innovación.

La tripolaridad convergente se da en tres ecosistemas coexistentes: ecosistema de desarrollo persona en red para el e-aprendiz; ecosistema de desarrollo personal en red para el e-docente y el ecosistema de desarrollo personal en red para el e-estudiante.

La tripolaridad representa al neófito o aprendiz recién iniciado en el proceso de enseñanza aprendizaje guiado por un docente innovador para ser convertido en un estudiante autosuficiente y motivado con habilidades de auto aprendizaje, pensamiento crítico y dispuesto a investigar y desarrollar o mejorar nuevas formas de conocimientos

## Bibliografía

Sanchez, J. (17 de diciembre de 2017). *La caducidad del conocimiento*. Distrito Federal, México. Publicado en línea por Nexos, distancia por tiempos, blog de educación. Recuperado desde <https://educacion.nexos.com.mx/la-caducidad-del-conocimiento/>

Mateo, J (2006). *Sociedad del Conocimiento*. Madrid, España. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Ministerio de Educación y Ciencia de España. Recuperado desde <https://educacion.nexos.com.mx/la-caducidad-del-conocimiento/>

Rubio, E. (4 de noviembre de 2010). *Innovación educativa de enseñar a aprender*. Islas Canarias, España. Recuperado desde <https://es.slideshare.net/cicei/innovacin-educativa-de-ensear-a-aprender>

Siemens, G (12 de diciembre de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Recuperado desde [https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal\\_v2/Modulo\\_1/Recursos/Lectura/conectivismo\\_Siemens.pdf](https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf)