

## *Innovate 2017:* Un foro para reimaginar la educación del *Online Learning Consortium*

Patricia González Flores

“Educación en línea” e “innovación” son términos relacionados entre sí desde los primeros esfuerzos por explorar el uso de las redes informáticas para aprender y enseñar. Académicos que han estudiado esta modalidad educativa desde sus inicios, como Linda Harasim (2000), aluden a ella como el advenimiento de un nuevo paradigma educativo. Christensen y Eyring (2011) reconocen a la educación en línea como una de las pocas innovaciones disruptivas que han surgido en educación superior). Lo cierto es que, en la última década, la oferta de cursos en línea ha tenido un crecimiento explosivo (Allen y Seaman, 2016) e iniciativas novedosas, como los MOOC, han transformado el escenario educativo.

Retomando el espíritu innovador de la educación en línea, el Online Learning Consortium y el programa MERLOT organizaron, por segunda ocasión, “Innovate: Reimagining Education”, una conferencia para promover la innovación en educación en línea. El Online Learning Consortium ([www.onlinelearningconsortium.org](http://www.onlinelearningconsortium.org)) es una asociación profesional originada en Estados Unidos y dedicada a promover la calidad en la educación en línea mediante la divulgación de buenas prácticas

instruccionales, investigación, publicaciones y asesoría. MERLOT (Multimedia Education Resource for Learning and Online Teaching; [www.merlot.org](http://www.merlot.org)) es una iniciativa creada por el Sistema Estatal de la Universidad de California que ha integrado un repositorio de recursos educativos abiertos de todas las disciplinas. Voluntarios de instituciones de educación superior, socios de la industria, organizaciones profesionales e individuos, producen, seleccionan y evalúan materiales digitales que el consorcio pone a disposición de profesores y alumnos universitarios de manera gratuita. Aunque la mayoría de los recursos está en inglés, el acervo incluye 1747 en español.

En 2017, Innovate tuvo lugar del 5 al 7 de abril en Nueva Orleans y un porcentaje importante de las sesiones se transmitió en vivo a través de Internet. Contó con la asistencia de más de 1275 participantes presenciales y 750 virtuales pertenecientes a dieciocho países. Innovate 2017 se enfocó en cuatro ejes temáticos:

1. **Barreras de la innovación** consideró aspectos como la brecha digital, la masificación, la acreditación, la formación docente y los modelos organizacionales.

2. **Innovación pedagógica** contempló, entre otros, nuevos modelos de cursos o programas, trayectorias alternativas de formación, diseño universal, nuevas tecnologías y formas de evaluación.
3. **Innovación estructural** analizó espacios físicos y virtuales para el aprendizaje, proyectos interdisciplinarios, toma de decisiones y analíticas del aprendizaje, reformas curriculares y nuevos esquemas de colaboración entre docentes, alumnos y administradores.
4. **Innovación laboral** abordó los modelos basados en competencias, certificaciones alternativas, capacitación, alineación entre planes de estudio y necesidades del mercado de trabajo, así como alianzas con la industria.

La vocación innovadora del evento estuvo patente incluso en la estructura y organización de la conferencia. Además de las sesiones típicas de todo congreso (conferencias magistrales, ponencias de investigación y buenas prácticas, talleres, paneles, conversatorios, etc.), se contó con formatos novedosos para la participación activa de los ponentes, especialistas y participantes así como para la exploración de las tecnologías:

- El **Laboratorio de innovación** contó con estaciones de trabajo, donde se realizaron actividades prácticas como talleres y demostraciones. Además, se plantearon retos en la integración de tecnologías en la educación con la intención de que fuesen resueltos por los participantes de manera colaborativa usando la improvisación, flexibilidad y creatividad como insumos.
- La instalación **Definiendo la innovación** constituyó un experimento de creación de conocimiento acerca de qué es la innovación y cómo tiene lugar en la educación superior. Junto con una revisión bibliográfica de estos temas, se crearon reflexiones colectivas sobre distintos aspectos de la transformación de la educación superior. Una versión digital de la exposición puede verse en <https://t.co/jWfxX6Wibu>.
- En la **Cumbre de diseño de soluciones**, ocho equipos de tres a cinco participantes trabajaron para resolver un reto complejo de su institución a través de una solución creativa y multidisciplinar. Previo a la conferencia, presentaron en un video el problema y la estrategia para resolverlo, y la comunidad de OLC les ofreció retroalimentación. En talleres durante el congreso, interactuaron con especialistas para pulir su solución y preparar una presentación de 10 minutos. La solución más creativa fue reconocida por un jurado. El equipo de B@UNAM participó con el proyecto “Romper el Molde”. ¡Felicidades Guadalupe Vadillo, Ana Lía Herrera Lasso, Susana y Jackeline Bucio, integrantes del primer grupo mexicano que participa en esta cumbre reto! Los proyectos presentados en 2017 pueden verse en ([www.https://onlinelearningconsortium.org/innovate/program/solution-design-summit/](http://www.https://onlinelearningconsortium.org/innovate/program/solution-design-summit/))
- Un formato muy interesante fueron las **Sesiones de ideas emergentes**, donde los ponentes presentaron sus trabajos en sus dispositivos personales y grupos pequeños de asistentes interactuaron con ellos. Fue una oportunidad de conocer no sólo ideas educativas innovadoras sino también cómo se aterrizan en herramientas y materiales.
- Las **Lightning Talks** (traducidas como pláticas de rayo) fueron presentaciones magistrales de solo 15 minutos y seguidas una después de otra. Abordaron temáticas críticas del campo, tales como: el rediseño de cursos

para incrementar la interacción docente-estudiante, los 7 pecados capitales de la educación en línea y los trabajos del futuro. Su formato breve y orientado a una o dos ideas centrales resultó informativo e inspirador.

### Los siete pecados capitales de la educación en línea

1. Ser seducido por la “moda”: las ideas y tecnologías e ideas populares.
2. Limitarse a una visión que surge desde los niveles directivos.
3. Trabajar como “islas”; desaprovechar la colaboración y la interdisciplinariedad.
4. Tener poca tolerancia a la incertidumbre, al conflicto, al “trabajo sucio” inherente a toda innovación.
5. Enfocarse demasiado en controlar los pesos y centavos.
6. Hablar de impacto sin tener claro cómo puede evaluarse.
7. Perpetuar una cultura conformista donde lo nuevo difícilmente tiene lugar.

Mark Brown en la *Lighting Talk*  
del mismo nombre

- En la **Cumbre de “Community colleges”** los participantes reflexionaron sobre cuatro temáticas: el uso de recursos educativos abiertos para ampliar el acceso y reducir costos; la equidad, la diversidad y la inclusión educativa; las experiencias de los estudiantes, y la calidad y efectividad en espacios de aprendizaje innovadores. Se implementó una metodología de construcción colectiva que inició con discusión en pequeños grupos, registro de ideas en un documento colaborativo y paneles para profundizar el análisis.
- Utilizando herramientas de videoconferencia, se ofrecieron **Conexiones remotas** donde los participantes virtuales tuvieron la oportunidad de interactuar con asistentes virtuales.

A lo largo del congreso, resultaron evidentes las áreas donde se concentran los esfuerzos y la

investigación de los profesionales de la educación en línea. Un término recurrente –y que resulta difícil de traducir al español– fue el “engagement” de los estudiantes: alude a la necesidad de involucrar y comprometer a los estudiantes en los cursos. La búsqueda de formas de promover este compromiso fue tema de diversas presentaciones e incluyó estrategias como la ludificación (*gamification*), el uso de narrativas (*storytelling*) y de la interacción multimedia.

Otra inquietud común fue la necesidad de dar seguimiento y comprender las trayectorias de los alumnos. Resultó muy interesante notar cómo, a pesar de que las plataformas de cursos en línea generan mucha información sobre las actividades que realizan los alumnos, pocos profesores e instituciones la utilizan de manera sistemática en la toma de decisiones.

También fue evidente que los profesionistas y las instituciones están recurriendo a las es-

trategias y metodologías de diseño de innovaciones de la industria de software, tales como: el *design thinking* o pensamiento de diseño, las metodologías ágiles con iteraciones (*lean design*), la instalación de espacios abiertos como *hubs* o *labs* para la creación interdisciplinar, o de talleres de fabricación digital (*makers, fablab*). Resultó interesante cómo incluso estas ideas están impactando en las metodologías de

investigación: Darragh McNally y Cristi Ford de la Universidad de Michigan, presentaron un modelo para valorar el impacto de las propuestas de diseño de cursos que aplica la idea de iteraciones: en las primeras fases se aplican metodologías cualitativas y, conforme se escala la aplicación del diseño, se realizan investigaciones cuantitativas hasta llegar a protocolos con grupo de control.

#### Proceso de diseño de innovaciones en el Laboratorio de Educación Digital e Innovación de la Universidad de Michigan

1. Pensar.
2. Proponer.
3. Planear.
4. Ejecutar.
5. Reflexionar.

Jessica Knott y Ryan Yang en la sesión "Agile as Amplification: A Process for Campus-wide Collaboration and Transparency"

#### Etapas en la implementación de innovaciones

1. Idear = plantar.
2. Amplificar = crecer.
3. Consolidar = cosechar.

John Kao, en la conferencia magistral "Innovando en Educación, Educando para la Innovación"

A pesar de que las experiencias educativas presentadas comprendían programas y cursos en línea o mixtos (*b-learning*), un cuestionamiento que estuvo presente en el encuentro fue la pertinencia de seguir distinguiendo entre las distintas modalidades. Con el acceso ubicuo a redes informáticas, hoy en día los profesores y alumnos estamos siempre conectados y resulta evidente que el potencial transformador de la tecnología y muchos de los retos que conlleva para la enseñanza y el aprendizaje aplican también a la educación presencial. ¿Sigue vigente esta tipología de cursos? Algunos, como Mark Brown, Líder de Aprendizaje Digital de Irlanda y Director del Instituto Nacional para Aprendizaje Digital, prefieren hablar ahora de "aprendizaje digital" como un atributo de todo proceso educativo.

#### Referencias

- Allen, E., & Seaman, J. (2016). *Grade level: Tracking online education in the United States*. The Babson Survey Research Group. Retrieved from <http://onlinelearningsurvey.com/reports/online-reportcard.pdf>
- Christensen, C., Eyring, H.J. (2011). *The Innovative University: Changing the DNA of Higher Education from the Inside Out*. San Francisco: Jossey Bass.
- Harasim, L. (2000) Shift happens: Online education as a new paradigm in learning. *Internet and Higher Education*, 3(2000), pp. 41-61.

#### Mtra. Patricia González Flores

Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular  
Universidad Nacional Autónoma de México  
patgonzalez@unam.mx