

Reseña del reporte *Innovating Pedagogy 2022* de la Universitat Oberta de Catalunya

Elvia Ortega Soriano

Review of the *Innovating Pedagogy 2022* report from the Universitat Oberta de Catalunya

Resumen

Innovating Pedagogy 2022 presenta diez innovaciones pedagógicas que el grupo de investigadores del Instituto de Tecnología Educativa de la Universidad Abierta del Reino Unido y de la Universitat Oberta de Catalunya consideraron potencialmente importantes para generar cambios en las prácticas educativas.

Palabras clave: innovación; diseño del aprendizaje; modelos híbridos; autorregulación; educación para el bienestar

Abstract

Innovating Pedagogy 2022 presents ten pedagogical innovations that the research teams at the Institute of Educational Technology of the Open University in Great Britain and of the Universitat Oberta of Catalonia considered potentially relevant for the promotion of change in educational practices.

Keywords: innovation; learning design; hybrid models; self-regulation; wellbeing education

Innovating Pedagogy 2022 forma parte de una serie de reportes que presentan nuevas formas de enseñanza, aprendizaje y evaluación en un mundo interactivo, con el propósito de servir de guía para docentes y autoridades en el campo de la política educativa. Después de una revisión exhaustiva de estudios publicados y de otras fuentes, el grupo de investigadores del Instituto de Tecnología Educativa de la Universidad Abierta del Reino Unido y de la Universitat Oberta de Catalunya redujo un largo listado a una colección de diez innovaciones pedagógicas potencialmente importantes para provocar cambios en las prácticas educativas. Estas innovaciones son: 1) Modelos híbridos; 2) Escenarios duales de aprendizaje; 3) Pedagogías de las microcredenciales; 4) Pedagogía de la autonomía; 5) Fiestas para ver videos; 6) Educación guiada por *influencers*; 7) Pedagogías del hogar; 8) Pedagogía de la incomodidad; 9) Educación para el bienestar; 10) Caminar y hablar.

En las tres primeras, la atención se centra en un diseño pedagógico adecuado, debido a la flexibilidad que requieren los modelos educativos después del impacto que tuvo la pandemia por COVID-19 en la educación. Con los entornos virtuales de aprendizaje se abren posibilidades en la comunicación, interacción y colaboración (sincrónica y asincrónica); además de nuevas prácticas en los ámbitos laborales, como el trabajo en red. Se trata de diseños pedagógicos más complejos que deben dar respuesta a estos desafíos. Por ejemplo, los modelos híbridos abiertos deben asegurar la libertad del alumno para elegir entre las opciones de acuerdo con sus preferencias y ritmos de aprendizaje.

En ese sentido deben cuidar también la equivalencia, es decir, sin importar la ruta de actividades que sigan, o bien, los distintos tipos de participación que tengan, los alumnos deberán obtener resultados de aprendizaje similares.

En el caso de los escenarios duales, se deberá buscar que los dominios y las estrategias de aprendizaje se encuentren debidamente alineados, tanto en las aulas como en los espacios laborales. Se enfatiza que se privilegie el aprendizaje colaborativo, por proyectos auténticos y la evaluación de múltiples fuentes, además de monitorear el progreso de los estudiantes en el escenario laboral.

Por otro lado, presentan las microcredenciales. Se conciben como habilidades profesionales que se promueven a través de breves experiencias de aprendizaje y por las que las personas pueden recibir un reconocimiento formal, tal como un certificado o crédito académico. Las estrategias pedagógicas sugeridas son la articulación de habilidades mediante el uso de portafolios electrónicos, el aprendizaje basado en competencias y basado en casos, y el aprendizaje conversacional.

Las propuestas innovadoras de Pedagogía de la autonomía, Pedagogía de la incomodidad y Educación para el bienestar se orientan al desarrollo y cuidado personal de los estudiantes. Por ejemplo, la Pedagogía de la autonomía busca que los alumnos participen de manera más activa en su propio aprendizaje, tomen decisiones sobre sus metas y rutas de aprendizaje; es decir, que se autorregulen y tomen control de su propio aprendizaje. La Pedagogía de la incomodidad se dirige a desafiar y criticar las creencias y emociones de los estudiantes con relación a problemas sociales y con ello generar transformaciones sociales, además de procurar nuevas comprensiones de sí mismo y de la convivencia con los demás. Requiere una preparación de los docentes para el manejo de las emociones. Por su parte, la Educación para el bienestar apoya y promueve la salud mental de los estudiantes a través de diversas estrategias para prevenir e identificar problemas y, en su caso, buscar apoyo. Se trata de un aspecto que tiene repercusiones en el rendimiento académico, en la autoeficacia y en el abandono, aunque comúnmente se le ha considerado un elemento extracurricular.

Las innovaciones pedagógicas de “Fiestas para ver videos” y “Educación guiada por *influencers*” tienen en común que son recursos audiovisuales atractivos, con los cuales se puede enganchar a los estudiantes para participar colectivamente o realizar actividades de aprendizaje antes, durante o después de observarlos. En las fiestas para ver videos los participantes ven un video de forma sincrónica. Requieren una planeación didáctica que involucre la señalización de los conceptos clave en video, uso del lenguaje conversacional y preguntas para promover la interacción. La “Educación guiada por *influencers*” puede ofrecer enseñanza y aprendizaje valiosos para complementar la educación y ser de fácil acceso. Sin embargo, se corre el riesgo de que el *influencer* pueda explotar, engañar o desinformar -accidentalmente o incluso de forma deliberada- a sus seguidores. Los educadores podrían aprender a explotar el uso mediático de estas plataformas para el aprendizaje social en línea.

Finalmente, las propuestas innovadoras de “Pedagogías del hogar” y “Caminar y hablar” sugieren aprovechar espacios y contextos diferentes a los tradicionales para promover aprendizajes. Las “Pedagogías para el hogar” buscan indagar sobre prácticas familiares en grupos vulnerables o marginados que ayudan a los estudiantes a salir adelante y tener éxito académico. Son útiles para promover la reflexión entre maestros y estudiantes para comprender sus entornos comunitarios, además de generar experiencias de aprendizaje relevantes para estudiantes de diferentes orígenes culturales. “Caminar y hablar” propone combinar el movimiento y la conversación en espacios abiertos para mejorar el aprendizaje. La idea se sustenta en que el caminar mejora el estado de ánimo, despeja la mente, estimula las ideas, fomenta el pensamiento creativo y la solución de problemas, en contraste con ambientes de aprendizajes aislados, donde se permanece un largo tiempo sentado frente a una computadora. Para llevar a cabo esta práctica se deberán considerar los espacios seguros y accesibles, y evitar distracciones que desvíen los propósitos de la enseñanza.

Las experiencias difíciles que los educadores vivieron en los dos últimos años intensificaron la búsqueda de soluciones pedagógicas. Aunque este conjunto de propuestas innovadoras ya se encuentran vigentes, aún no han tenido un impacto profundo en la educación, por lo que el presente reporte es una fuente de inspiración para atreverse a llevar a cabo nuevas prácticas educativas.

Referencias

Kukulska-Hulme, A., Bossu, C., Charitonos, K., Coughlan, T., Ferguson, R., FitzGerald, E., Gaved, M., Guitert, M., Herodotou, C., Maina, M., Prieto-Blázquez, J., Rienties, B., Sangrà, A., Sargent, J., Scanlon, E., Whitelock, D. (2022). *Innovating Pedagogy 2022: Open University Innovation Report 10*. Milton Keynes: The Open University.
https://prismic-io.s3.amazonaws.com/ou-iet/5c334004-5f87-41f9-8570-e5db7be8b9dc_innovating-pedagogy-2022.pdf

Mtra. Elvia Ortega Soriano

elvia.ortega@dgetaycm.sems.gob.mx

Dirección General de Educación Tecnológica Agropecuaria y Ciencias del Mar

SEMS-SEP

ORCID: [0000-0001-8478-222X](https://orcid.org/0000-0001-8478-222X)