

# Capítulo 9°

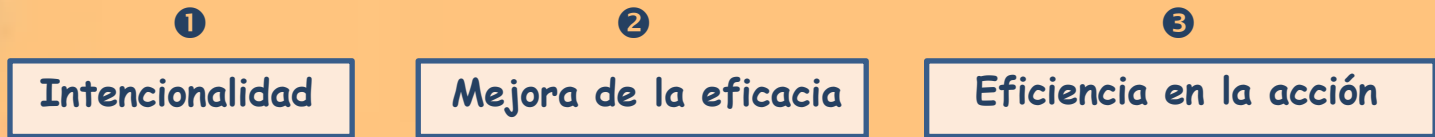
## INNOVACIÓN DIDÁCTICA

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Innovación educativa.
2. Modelos de innovación educativa.
3. La cultura innovadora en el marco sociopolítico, comunidad y servicios, centros educativos y aulas.
4. Las fuentes de resistencia a la innovación.
5. Intervención sobre las resistencias a la innovación.

# 1. Innovación didáctica

- Cuando hablamos de Innovación, inmediatamente lo asociamos a otros conceptos, tales como CAMBIO, REFORMA,...
- Por **CAMBIO**, nos referimos a: "Cualquier modificación no evolutiva y que se produce en la realidad educativa."
- En el ámbito educativo, implica:



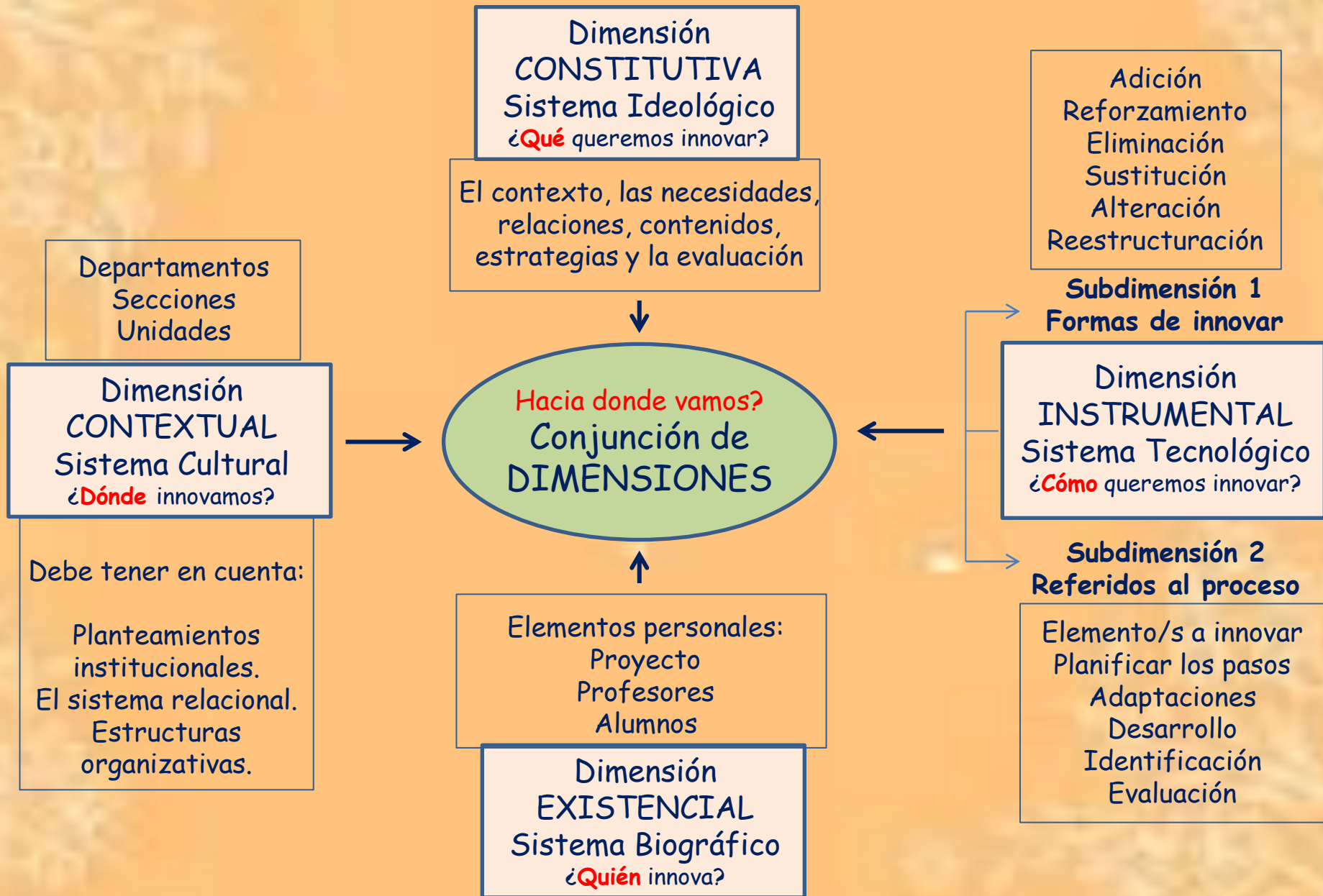
- Hay una serie de dimensiones que intervienen en todo cambio educativo:



- El cambio por el cambio NO se justifica.
- El cambio se justifica por la NECESIDAD DE MEJORAR UNA SITUACIÓN.

- Por otro lado, González Soto señala que todo proceso de innovación puede convertirse en una **REFORMA** que puede seguir dos caminos:
  - Centrípeto: la innovación no proviene del sujeto sino del entorno. Es un camino rápido en cuanto a su difusión. No provoca grandes cambios.
  - Centrífugo. Implica un cambio de gran magnitud. Afecta a todo el sistema y está propiciado por la Administración
- La Reforma debe entenderse como un cambio centrífugo que implica grandes cambios administrativos, organizativos y curriculares.
- La **INNOVACIÓN** sería un cambio a gran escala (centrifugo). Abarca a un gran número de profesionales.
- Alta capacidad de convicción que persigue la mejora y la eficiencia de las actuaciones.
- Es un cambio deliberado con un objetivo de perfeccionamiento y optimización.
- Pero para que algo cambie es necesario que se de un desajuste, que se genere una tensión.

- En la práctica, los procesos de innovación deben tener una cuádruple dimensión:



## 2. Modelos de innovación educativa

- La innovación educativa **NO TIENE** un modelo único ni universal.
- No se trata de superar las distintas concepciones **SINO** exponer el estado de la cuestión para tener referencias.
- A la hora de tratar el esquema, hablaremos de **dos** tipos de denominaciones:



# PERSPECTIVAS

## TECNOLÓGICA

- Establece procesos de innovación sistemáticos y racionales.
- Quieren demostrar las ventajas y bondades del cambio.
- Se aplican conocimientos científicos y técnicos.
- El papel de la comunidad es pasivo.
- El papel de la Institución es meramente burocrático.
- División especializada del trabajo.
- Los valores, en función de los objetivos.

## CULTURAL

- Trata de comprender e interpretar los procesos de innovación.
- Los contribuyentes se identifican con la cultura.
- Adaptación de la innovación a los contextos.
- Importancia de los valores culturales.

## POLÍTICA

- Su fundamento está en la legitimar el cambio.
- Lo que importa es por qué y para qué se realizan innovaciones.
- Los focos de atención son el contexto y las relaciones de poder y autoridad.
- Importancia del consenso y la negociación.

# MODELOS

## INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

- El cambio se comporta como un proceso lineal.
- Se inicia con el descubrimiento científico.
- Supone: planificación, dirección y coordinación del trabajo.
- 4 fases para desarrollar la innovación:
  - Conocimiento científico básico.
  - Investigación aplicada.
  - Conocimiento práctico.
  - Aplicación.
- Asepsia axiológica.
- Papel pasivo de los agentes.
- Descontextualización.

## INTERACCIÓN SOCIAL

- Se utilizan mecanismos de influencia.
- Se produce el cambio cuando se ha experimentado en otro contexto.
- Se establecen varios requisitos:
  - Percatarse de la idea.
  - Interés por buscar información.
  - Valorar las ventajas y los inconvenientes.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- El cambio es inducido por motivaciones.
- El usuario está implicado en el descubrimiento de las necesidades y en la búsqueda de soluciones.
- El usuario constituye el punto de partida.
- El diagnóstico proviene de la identificación de soluciones.
- Se reconoce la importancia de los recursos.
- Pasos: problema, diagnóstico, información, adopción del cambio, ensayo y evaluación.

### 3. La cultura innovadora en el marco sociopolítico, comunidad y servicios, centros educativos y aulas.

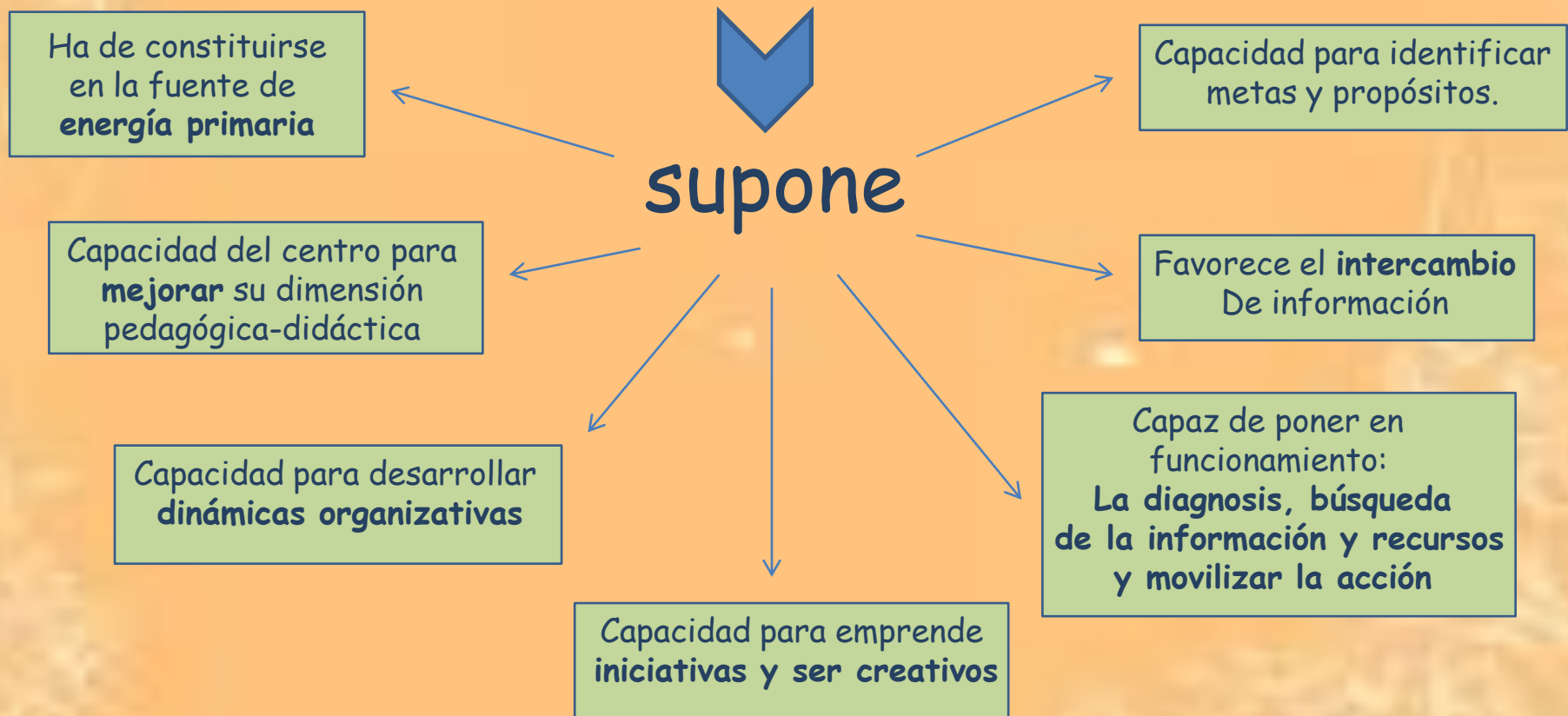
---

- La innovación educativa no se puede producir aislada del medio ambiente en el que se quiere desarrollar.
- Algunos autores identifican el entorno con los niveles contextuales de innovación.
- Podemos definir el entorno "como el conjunto de elementos, circunstancias o condiciones estables, que legitiman, integran y dan sentido a los cambios educativos, posibilitando su planificación y evaluación".
- Cualquier elemento que influya tendrá carácter de contexto.
- Cualquier entorno es generados de cambios.
- Todo contexto puede ser descrito bajo cuatro ámbitos:
  - Marco sociopolítico.
  - Comunidad y servicios.
  - Programas de actuación: aula.
  - Función a desempeñar
- En base a estos ámbitos podemos señalar a la **CULTURA** como elemento vehicular.
- En numerosas ocasiones esta cultura del contexto dificulta el desarrollo de procesos de innovación.
- López y Sánchez consideran que la cultura puede ser analizada a partir de 4 categorías:
  - **Contenido.** Componentes de la cultura y los rasgos que la definen.
  - **Fuerza.** Importancia de esa cultura y su influencia sobre la conducta.
  - **Orientación.** Caracteriza a todo sistema dinámico y se proyecta en el futuro.
  - **Trama Social.** Red de comunicación e intercambios.



- La innovación educativa tiene un alcance y ámbitos de actuación muy amplios.
- Algunas de estas innovaciones afectan a todo el sistema. Otras, más concretas, al sistema educativo.

## El centro educativo es una unidad básica de cambio



## 4. Fuentes de resistencia a la innovación



# Factores de resistencia

## Del Sistema SOCIAL

Estructura social

Valores

Madurez del sistema

Modernismos  
o tradicionalismos

## Del Sistema EDUCATIVO

Tendencia a la  
uniformidad

Regular las  
relaciones

Escasa inversión  
en recursos

Centralización/  
descentralización

Falta de  
competitividad

Aislamiento  
docente

## Del Sistema INSTRUCTIVO

Imprecisión en  
los objetivos

En la clasificación  
de contenidos

Sobresaturación  
en la carga docente

La evaluación

Desconexión  
teoría>/práctica

## Del GRUPO

Ruptura del  
equilibrio

Status Quo

Valores y  
costumbres

Relaciones  
interpersonales

Dependencia

Satisfacción  
"Si funciona  
no cambies"

Inestabilidad  
docente

Gestión de la  
innovación

## Del INDIVIDUO

Hábitos

Primacía  
"aprendemos de  
una forma y  
Generalizamos  
ese aprendizaje

Percepción  
Selectiva

Superego  
"romper con lo  
Tradicional"

Falta de seguridad

Amenaza

Ignorancia

Dogmatismo

## 5. Intervención sobre la resistencia a la innovación

- Pasa por diseñar estrategias que faciliten los posibles cambios, mediante el trabajo colaborativo.
- Es necesario realizar un diagnóstico y un análisis de las posibles resistencias.
- Debe suponer una implicación y una participación de todos los agentes educativos.
- Las estrategias tenemos que focalizarlas sobre los elementos del centro educativo.
- Deben ser acciones organizadas y planificadas.
- Para que las estrategias sean efectivas, es necesario:
  - Que vayan guiadas por las finalidades de propia innovación.
  - Han de ir dirigidas a cada uno de los obstáculos.
  - Han de tener carácter complementario.

# TIPOS DE INTERVENCIONES

## Sobre los AGENTES EDUCATIVOS

- **Profesionales de la Educación**
  - Participando
  - Conociendo sus ventajas.
  - No supone un coste adicional.
  
- **Equipos directivos**
  - Estos se pueden y deben implicar.
  - Tienen toda la información.
  - Les facilita la re-organización.
  - No supone pérdida de autoridad.
  
- **Familia y alumnos.**
  
- **Comunicativas y de presentación del proyecto.**

## Sobre la ORGANIZACIÓN

- Solventando problemas.
  
- Potenciando la reflexión y la indagación.