

ESCALANDO **LA** NUEVA



EDUCACION

INNOVACIONES INSPIRADORAS
MASIVAS EN AMÉRICA LATINA



¿QUÉ ENCONTRARÁ?

TABLA DE CONTENIDOS

© 2014 BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO
1300 NEW YORK AVENUE, N. W.
WASHINGTON, D.C. 20577
WWW.IADB.ORG

SE PROHÍBE EL USO COMERCIAL NO AUTORIZADO DE LOS DOCUMENTOS DEL BANCO, Y TAL PODRÍA CASTIGARSE DE CONFORMIDAD CON LAS POLÍTICAS DEL BANCO Y/O LAS LEGISLACIONES APLICABLES.

COPYRIGHT © 2014 BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS; ESTE DOCUMENTO PUEDE REPRODUCIRSE LIBREMENTE PARA FINES NO COMERCIALES.

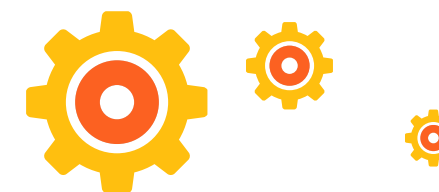
COORDINACIÓN:
MARCELO CABROL
OFICINA DE RELACIONES EXTERNAS

COMPILADORES:
AXEL RIVAS
MIGUEL SZÉKELY

DISEÑO GRÁFICO:
ICON STUDIO

1. LOS CASOS

Caso 1. Matemáticas para millones: Julio Profe
Caso 2. Una ventana al mundo: Puentes Educativos
Caso 3. Nunca es tarde para aprender: Transformemos
Caso 4. El poder de la educación, a los alumnos: Clic Educa
Caso 5. La telaraña educativa: Docentes Innovadores
Caso 6. Aprender video-jugando: Avatar y Kokori
Caso 7. El portal de la comunidad docente: Eduteka
Caso 8. Un sistema de cambio pedagógico: UNO Internacional
Caso 9. La reinención de las escuelas: Innova
Caso 10. La revolución de las ideas: TEDxRíodelaPlata



DIEZ INNOVACIONES INSPIRADORAS EN EDUCACIÓN



2. LAS TENDENCIAS

Tendencia 1: Los sistemas de enseñanza
Tendencia 2: Portales de videos educativos
Tendencia 3: Portales de materiales educativos y recursos abiertos
Tendencia 4: Redes de escuelas, docentes y alumnos
Tendencia 5: Nuevos programas educativos contra la pobreza
Tendencia 6: La renovación de las ciencias
Tendencia 7: Escuelas innovadoras con tecnología
Tendencia 8: El aprendizaje personalizado con computadoras
Tendencia 9: Movimientos educativos virales y ciudadanos no convencionales



NUEVE TENDENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA NO ESTATAL EN AMÉRICA LATINA



3. LOS SECRETOS

Secreto 1: El pensamiento del afuera
Secreto 2: La mística del contagio
Secreto 3: Generar demanda, abrir la escala masiva
Secreto 4: El movimiento en espejo
Secreto 5: Tiempo de curadores
Secreto 6: Romper el espacio y el tiempo
Secreto 7: Comprender a la audiencia, hacerla participar
Secreto 8: Copiar y pegar, con innovación y contextualización
Secreto 9: Alianzas, convergencias y nichos a la sombra de los gigantes
Secreto 10: La importancia del saber educativo
¿Qué podemos aprender de las innovaciones inspiradoras?
¿Qué sigue? Un mundo a escalar
Informes y sitios recomendados



DIEZ LECCIONES DE LAS INNOVACIONES EDUCATIVAS EXPONENCIALES

ESTA ES UNA ERA EN LA CUAL LAS ESCALAS SE TRANSFORMAN: LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS FAVORECEN PROCESOS DE CAMBIO E INNOVACIÓN MASIVOS, NUNCA ANTES POSIBLES.

LA CREATIVIDAD DE LA COMUNICACIÓN COLABORATIVA Y EL ACCESO MASIVO A LA NUBE DIGITAL SON LA PUNTA DEL ICEBERG EDUCATIVO DEL SIGLO XXI.

SE ESTÁ LLEVANDO A CABO UN CAMBIO DE ÉPOCA, QUE TODAVÍA NO TOMA UNA FORMA ESPECÍFICA, PERO QUE GENERA MODIFICACIONES Y PREGUNTAS TODOS LOS DÍAS. EN ESTE CONTEXTO EXISTEN NUMEROSAS EXPERIENCIAS EN MARCHA. MUCHAS DE ELLAS SON INNOVACIONES QUE NOS PERMITEN REPENSAR E INSPIRAR LA TAREA EDUCATIVA.

PARA ESTE DOCUMENTO SE HAN BUSCADO ESAS HISTORIAS, SE LAS HA RECOPILADO Y SE LAS RELATA PARA AYUDAR A AMPLIAR EL HORIZONTE EDUCATIVO DE AMÉRICA LATINA. LOS CRITERIOS QUE SE TOMARON PARA DEFINIR LA BÚSQUEDA FUERON LOS SIGUIENTES:



1

2

3

4

5

6

INNOVACIÓN: SE BUSCARON CASOS EN LOS CUALES SE DESARROLLEN INICIATIVAS EDUCATIVAS NOVEDOSAS, QUE TENGAN ALGÚN SENTIDO DE RUPTURA CON EL MODELO EDUCATIVO TRADICIONAL, YA SEA POR MEDIO DE NUEVAS CONCEPCIONES Y PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS COMO POR LA INTRODUCCIÓN ORIGINAL DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

INSPIRACIÓN: SE SELECCIONARON INNOVACIONES DETRÁS DE LAS CUALES HAYA UNA HISTORIA PARA CONTAR, CAPACES DE INSPIRAR A OTROS EDUCADORES, EMPRENDEDORES Y A LOS FORMULADORES DE POLÍTICAS PÚBLICAS DE LA REGIÓN.

ESCALA: SE BUSCARON CASOS QUE HAYAN LOGRADO UNA AMPLIA ESCALA EN LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES/BENEFICIARIOS O EN SU DIMENSIÓN TERRITORIAL, INNOVACIONES QUE HAYAN SOBREPASADO LOS LÍMITES INSTITUCIONALES LOCALES Y QUE CUENTEN CON EL POTENCIAL PARA SEGUIR CRECIENDO.

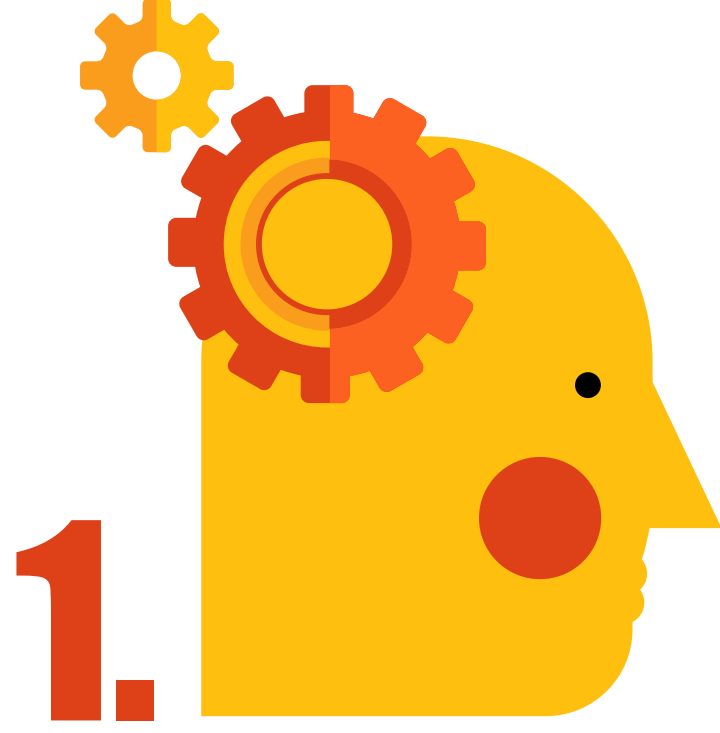
INICIATIVAS NO GUBERNAMENTALES: SE TRATA EN TODOS LOS CASOS DE EXPERIENCIAS PRIVADAS, COMUNITARIAS, INDIVIDUALES, NO GUBERNAMENTALES, Y A SE A DE ORGANIZACIONES SOCIALES, EMPRESAS CON FINES DE LUCRO O FILANTRÓPICAS.

CON USO DE TECNOLOGÍA: ESTE CRITERIO SE HA TOMADO COMO UNA FORMA DE VER EL NUEVO POTENCIAL DE INNOVACIÓN A ESCALA MASIVA PARA LA EDUCACIÓN.

EN LA EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL, PRIMARIA, SECUNDARIA, NO UNIVERSITARIA, TANTO EN EL SECTOR PÚBLICO COMO PRIVADO, FORMAL Y NO FORMAL.

En total se sistematizaron más de 120 experiencias innovadoras en América Latina y se realizó una consulta entre referentes educativos para identificar los casos más sólidos y prometedores. Sobre la base de la lista inicial, se analizaron en profundidad 48 experiencias innovadoras, de las cuales se seleccionaron las 10 que se consideraron más destacadas (11 en realidad, porque en un caso se trata de dos experiencias unificadas) para el primer apartado de este informe. Las demás experiencias analizadas se utilizaron para ampliar la mirada y desarrollar el segundo apartado, que se centra en las tendencias que están en marcha en la región.

Aquí se presentan esas innovaciones destacadas, que marcan la pauta sobre el futuro del aprendizaje, las aulas y el papel de la tecnología. Su búsqueda nos llevó a encontrar y analizar las nuevas tendencias educativas en la región y los secretos detrás de las mismas.



LOS CASOS

**NUEVE TENDENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
NO ESTATAL EN AMÉRICA LATINA**

CASO 1

MATEMÁTICAS PARA MILLONES: JULIO PROFE

DEFINICIÓN: Innovación de escala masiva con uso de videos educativos para enseñar matemáticas.
AUTOR: Julio Alberto Ríos Gallego, conocido como Julio Profe.
PAÍS: Colombia.
PÁGINA WEB: www.julioprofe.net

¿Cuántos profesores soñaron que sus clases podrían enseñar a millones de alumnos? Quizás hasta hace unos años, muy pocos o algún visionario perdido. Hoy ese sueño empieza a esparcirse gracias al poder sin fronteras del mundo digital. Ahora es posible que millones de personas aprendan de un gran profesor. El mejor ejemplo hasta el momento en América Latina es el caso de “Julio Profe”.

Julio Alberto Ríos Gallego es un ingeniero civil que desde muy joven eligió la docencia. Trabajó durante muchos años enseñando a jornada completa, desempeñándose durante el día en una escuela secundaria y enseñando por la noche en la universidad. Desde las aulas, luchaba contra la alergia de sus alumnos a las matemáticas. Un día encontró una ayuda virtual. Para apoyar el estudio de sus alumnos subió un video explicando la “simplificación de funciones algebraicas”. Fue el inicio de un nuevo mundo educativo.

El efecto de esos primeros videos amateurs destinados a sus alumnos “reales” saltó el muro del aula física. Comenzó a recibir comentarios, pedidos, consultas y aliento para seguir haciendo videos. Fue un proceso revelador. Entonces Julio Ríos comenzó un viaje de transformación, que lo llevó a convertirse en Julio Profe, el título que eligió en su canal de Youtube sin jamás imaginar que se convertiría en una marca registrada de la innovación educativa en América Latina.

El 21 de febrero de 2009 nació Julio Profe, el canal de videos de Youtube de matemática y física que terminó teniendo la mayor cantidad de visitas entre los videos de la categoría “educación” en América Latina. En agosto de 2013 superó al canal del MIT, que tiene siete veces más cantidad de videos, cuenta con un presupuesto de millones de dólares y 150 años de historia como una de las universidades más prestigiosas del mundo.

Las cifras de Julio Profe hacen inevitable la comparación con

Salman Khan, el profesor virtual más famoso del mundo. Khan comenzó en 2004, filmando videos educativos caseros. Los paralelismos son asombrosos. Su sitio es el canal educativo que más suscriptores tiene en Youtube (1,4 millones) y sus videos han sido vistos más de 300 millones de veces. Julio Ríos tuvo una historia similar, pero en otro contexto y con otro estilo. También él comenzó filmando sus videos en una habitación pequeña y siguió allí incluso hasta la actualidad, pero admite que un mundo nuevo se abrió cuando sus videos se viralizaron.

“Me convertí en una máquina de hacer videos. Daba clases todo el día y toda la noche, tarde, cuando había silencio y nada me interrumpía, me ponía a grabar mis videos. Hacía uno o dos por día, no podía parar”, recuerda.

Toda esa primera etapa estaba hecha “a demanda” de su audiencia y de manera casera: forma y contenido a cargo de Julio Profe. Los alumnos virtuales lo alentaban en la tarea. Lo que le pedían, él lo filmaba y lo subía. Los temas que más consultas tenían eran los que primero se convertían en videos. No había una estrategia, un currículum alineado secuenciado, sino una serie de temas vitales sueltos que finalmente fue agrupando en su blog con categorías más tradicionales: matemática básica, álgebra, geometría, trigonometría, cálculo, física, álgebra lineal y matemáticas superiores.

¿CUÁL ES EL SECRETO? ¿Por qué Julio Ríos tiene tantas visitas y no otro profesor de los tantos que suben sus clases todos los días?

SENCILLEZ: “Explico de forma pausada y sencilla, trato de ayudar a entender a mis alumnos, como lo hice siempre”. “Creo que me ayuda mucho que escribo con la mano izquierda, eso hace que al escribir en el pizarrón dejo mucho espacio para que los alumnos vean porque no ocupo el espacio de lo escrito”.

GRANDES NÚMEROS PARA UN EDUCADOR

- 340 mil suscriptores
- 450 videos grabados
- 70 millones de visualizaciones (al 1 de abril de 2014).
- Puesto 36 en el mundo en cantidad de suscriptores de un canal educativo de Youtube y puesto 61 en cantidad de visitas.
- Segundo canal de Youtube con mayor cantidad de suscriptores de Colombia, por detrás de la cantante Shakira, durante un semestre de 2012.



CLARIDAD Y CONCENTRACIÓN: “Tengo letra muy clara, creo que me ayuda mi formación como ingeniero, dibujo muy pulido, me gusta usar varios colores (...). Otra cosa que me ayuda es que me concentro mucho, no dejo que nada me interrumpa, trabajo de noche, cuando no hay ruidos, ni suenan los teléfonos, nada debe interrumpir la clase”.

Tiempo: Sus videos duran lo que los ejercicios necesiten para explicarse bien. No arma sus videos según la analítica de la audiencia. Es decir, no altera la cantidad de minutos según el número de visitas que tengan los videos, si no que estos comprenden el tiempo requerido para que todo quede claro.

PRESENCIA: Su filmación se realiza frente a un pizarrón tradicional, y se ve su rostro cuando habla. Esto difiere de otros videos de enseñanza, donde solo se ve el movimiento de un cursor y una voz de fondo que explica. El éxito de Julio Profe irrumpe en las discusiones pedagógicas.

¿CUÁL ES SU PEDAGOGÍA? ¿Cómo logra atrapar la atención de millones de alumnos en tiempos de dispersión, pantallas y ansiedad por el exceso de imágenes? ¿Cómo escapa al tedio educativo de la explicación tradicional?

Las clases de Julio Ríos no son innovadoras. Lo es el medio que utiliza: dos canales de Youtube, un blog, las redes sociales, la interacción con miles de alumnos de diversos países. Pero sus clases son bastante simples y tradicionales. Julio explica muy bien, con pausa, con respeto por los tiempos y contextos de quienes aprenden, explica pensando en el otro. Julio Profe es un profesor que se preocupa por sus alumnos. Aunque sean millones.

Tan simple y efectivo como eso. Su trabajo es que otros, muchos, aprendan. La proyección de Julio Ríos es inmensa. Apenas tiene 40 años y una visión muy centrada de su impacto. No busca fama fácil. Dice que todavía tiene mucho por grabar. Quiere

ser un embajador educativo, un ejemplo para sus alumnos. Su trabajo se está expandiendo sin perder la esencia. Ha realizado distintas alianzas y notas en los medios de comunicación. Quiere dar testimonio de que es posible aprender hoy. Que es posible apasionarse por la matemática y la física. A cualquier edad, desde cualquier parte.

Julio Profe quizás sea el docente bisagra entre el siglo XX –al cual pertenece su pedagogía– y el siglo XXI, el tiempo en el que pudo expandirse a millones.

Fernando Batlle dijo...

Jamás **en mi vida**, pude apreciar explicaciones con tanta **claridad y perfección**. Sin lugar a dudas, YouTube debe premiarlo con un sueldo de por vida, por la creación de sus videos. Miles de personas están avanzando en sus estudios gracias a Usted. Y eso, **NO TIENE NOMBRE**. La verdad, eternamente agradecido. Brindo por Usted, y por su predisposición. Acá no sólo hay sabiduría, sino que también, muchísima **PASIÓN**. Felicitaciones Julio. Un fuerte abrazo desde Buenos Aires, Argentina...

14 de mayo de 2010 16:22

CASO 2

UNA VENTANA AL MUNDO: PUENTES EDUCATIVOS

DEFINICIÓN: Innovación de escala amplia y creciente con uso de celulares con internet, videos educativos y un libro didáctico para transformar la enseñanza en contextos vulnerables.

AUTOR: Fundación Pearson y Nokia, ejecutado por la Corporación Asociación Chilena pro Naciones Unidas.

PAÍS: Chile.

PÁGINA WEB: <http://www.puenteseducativos.cl/>.

¿En la mayoría de las clases del mundo usar el celular está prohibido. Por eso sorprende tanto entrar en un aula rural aislada de Chile donde los alumnos ansiosos preguntan: “¿Cuándo vamos a usar el celular?” Es que en esas aulas, ese celular puede abrir un mundo. Cuando se proyecta sobre el pizarrón, el celular trae videos y despliega un río de conocimientos para docentes y alumnos. El celular es el pequeño dispositivo de esta experiencia de innovación, llamada Puentes Educativos, la iniciativa más extendida de uso de teléfonos móviles para la educación en América Latina.

La siguiente pregunta es entonces: “¿Cuándo vamos a ver videos?” De eso se trata: de motivar a los alumnos con el uso de las nuevas tecnologías de la mano de los docentes. La motivación es el primer eje que busca transformar esta iniciativa destinada a alumnos de quinto y sexto grado de nivel primario en escuelas públicas que atienden a sectores vulnerables en Chile.

La iniciativa es fruto del nexo entre dos grandes empresas mundiales de tecnología y educación: Nokia y Pearson. Se llamó BridgeIT y comenzó en Filipinas en el año 2002. Luego se extendió a 10 países en total. Chile es el primero de América Latina donde la experiencia está en marcha. En Chile lo ejecuta la Corporación Asociación Chilena pro Naciones Unidas¹. Su Director Ejecutivo, Gonzalo Plaza, tiene claro lo que quiere: “Nuestro objetivo es muy simple: queremos transformar la práctica educativa, hacer clases innovadoras, motivar a los alumnos y a los docentes”.

¿QUÉ ES LO ESPECIAL DE ESTA EXPERIENCIA?

Su triple entrada al aula. Los años de conocimiento especializado real en cómo llegar a las aulas, basado en la experiencia de la editorial Pearson, se aunó con el uso sumamente eficiente y simple de las nuevas tecnologías. Juntos se convierten en una potente combinación:

1. Se les entrega un celular con 3G de Nokia a los docentes, el cual lleva a las aulas Internet gratuito con un proyector.

2. Los videos cortos producidos por la iniciativa para las áreas de aprendizaje básicas constituyen el componente de contenidos para usar con los alumnos. Estos videos son vistos a través de una aplicación que trae cada celular.

3. El libro didáctico para los docentes baja a tierra todos los contenidos, los inscribe en el programa curricular y los guía hasta la práctica.

La entrega de celulares a todos los docentes participantes los involucra y abre puertas en su motivación y en sus aulas. Allí los celulares proyectan en una pantalla los contenidos de Internet y en particular los videos producidos por el proyecto, el segundo componente vital. Los videos son cortos, dinámicos, con actuaciones profesionales especialmente elaboradas para niños de 10 a 12 años.

Estas herramientas, el celular y los videos, son el hardware y el software tecnológicos, pero Puentes Educativos va más allá. A fin de evitar los errores de muchas políticas que implican el uso intensivo de nuevas tecnologías en educación, el proyecto se involucra en el contexto real de las aulas. No se trata de una lluvia de dispositivos en busca de su sentido pedagógico. En realidad es al revés: primero se desarrolla una capacitación intensiva antes de iniciar al año escolar. Luego, la carpeta didáctica con clases planificadas acompaña a cada docente participante, con actividades muy pautadas, que se complementan con los videos.

De esta manera, se reconoce un factor clave de las reformas educativas: lograr cambios sin aumentar el tiempo de trabajo de los docentes, sin agotarlos con más adaptaciones en sus pesadas agendas.

Este trabajo intenso de capacitación se combina con el

nombramiento de coordinadores por escuela (generalmente se trata de los docentes a cargo de tecnología) y a nivel municipal. Esto asegura continuidad, comunicación sistémica y liderazgo local para la sostenibilidad del proyecto.

En suma: se trata de una innovación basada en la realidad de las aulas, no en inventar todo a espaldas de los docentes y experimentar a su costa.



¿CUÁLES SON SUS EFECTOS?

Una evaluación de impacto realizada por CIDE en 2013 mostró un impacto positivo en el aprendizaje de ciencias naturales, inglés y matemáticas por parte de los alumnos que participaron en el proyecto. Y esto se complementa con los resultados de la evaluación cualitativa.

Según la visión de los docentes participantes, Puentes Educativos ha potenciado la motivación de los alumnos, al entusiasmarlos y favorecer la creación de entornos de colaboración y la interacción en las aulas; la motivación de los docentes, lo que ha convertido al proyecto en un proceso contagioso que comienza en las capacitaciones y continúa en las aulas con los ejercicios diarios; y el cambio de paradigma pedagógico: los docentes pasan de cumplir un rol expositivo a transformarse en mediadores del aprendizaje de los alumnos, con mayor espacio para el diálogo y la participación.

El proyecto creció notablemente en áreas vulnerables de Chile, dado que se trata de una iniciativa de carácter gratuito y no comercial, desarrollada por las áreas de responsabilidad social de las empresas involucradas. Comenzó con 50 escuelas, 200 profesores y 3.000 alumnos en 2010 y se expandió a 150 escuelas con 600 profesores y unos 9.000 alumnos en 2013. El

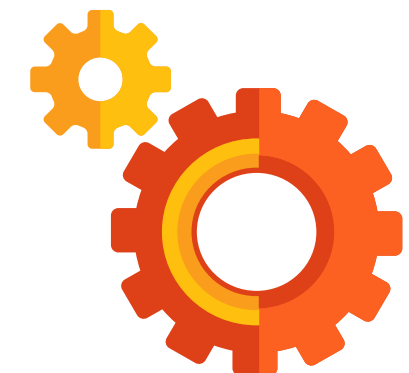
40% de dichas escuelas son rurales.

Pero esto es solo el comienzo. Puentes educativos tendió lazos con el Estado, tanto en los municipios fomentando el rol de coordinadores de escuelas, como a nivel nacional. En 2014 comenzará una nueva etapa en su desarrollo tecnológico, con tabletas que reemplazarán a los celulares y con el apoyo del Ministerio de Educación de Chile para su expansión masiva en 300 nuevas escuelas. Incluso existen propuestas oficiales de universalización del modelo a todas las escuelas del país.

Esto es posible gracias al sólido modelo de innovación y a su bajo costo. En los dos primeros años de instalación del proyecto, momento en el que se financian las capacitaciones, los celulares y la conexión a Internet, el costo apenas asciende a US\$8 por mes por alumno (sin contar el costo inicial de la producción de los videos).



<http://www.youtube.com/watch?v=Dh9AGyOxV5o>.



CASO 3

NUNCA ESTARDE PARA APRENDER: TRANSFORMEMOS

DEFINICIÓN: Educación popular con nuevas tecnologías para la inclusión de poblaciones vulnerables.

NOMBRE DE LA INICIATIVA: Transformemos

INSTITUCIÓN: Fundación para el Desarrollo Social Transformemos.

PAÍS: Colombia.

PÁGINA WEB: <http://www.transformemos.com/>.

Rodolfo Ardila se registró para estudiar comunicación social en los años noventa, con el sueño de ser periodista. Era un estudiante normal en una época difícil para Colombia. A los 22 años, como flamante graduado, consiguió su primer empleo en un diario. Nunca se imaginó que ese primer empleo cambiaría su vida.

Y menos se imaginó que el cambio lo propiciaría su primera asignatura. Le dijeron: “Vas a hacer un reportaje de la verdadera Colombia”, lo que lo puso a recorrer todo el país en siete meses. Le tocó caminar las zonas más pobres y remotas, y lejos de acelerar el paso para terminar cuanto antes, quedó maravillado por ese mundo que no había conocido.

Como él lo dice: “Le aposté mi corazón al azar y se lo ganó el mundo de las personas vulnerables”. Y así empezó una nueva vida de trabajo social, comprometida con los más olvidados de entre los olvidados.

Después de varios años de dar vueltas con proyectos sociales y frustrarse al no ver como fruto una verdadera transformación, se encontró con Aurora Carrillo, una pedagoga que lo puso en el camino de la educación. En el año 2000 fueron contratados para trabajar con las comunidades de Arauca, zona de guerrilla y de presencia de las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), en donde se encuentran algunos de los mayores índices de violencia. El objetivo era reducir la deserción escolar y alfabetizar a los adultos que aún no conocían el mundo de las letras, como un vehículo para promover la paz y el desarrollo.

Ambos se pusieron a trabajar en una herramienta de alfabetización para jóvenes y adultos. El objetivo: abrirles los ojos a un mundo que no habían podido conocer, pero que los haría un poco más libres y les daría la esperanza de poder progresar.

En el 2003, ya con un modelo consolidado, empezaron a llamarlos

de otros lugares para que llevaran ese programa novedoso que parecía que estaba dando resultados. La clave, según sus propias palabras, fue “dar a los estudiantes lo que pedían: respuestas concretas a necesidades específicas”. Así, en la educación para adultos empezaron a integrar temas que eran impensables en esos momentos, como el embarazo adolescente, las adicciones y los proyectos productivos, entre otros. Más aún: los ofrecieron en distintas lenguas para hacerlos accesibles a las poblaciones indígenas del país.

Uno de los primeros grandes éxitos tuvo lugar en el Catatumbo, donde Rodolfo y Aurora llegaron por iniciativa del Ministerio de Educación Nacional. Al principio se sentían escépticos, ya que se trataba de algo que se había intentado muchas veces sin que se lograra involucrar realmente a los participantes. Sin embargo, pasado un año se habían desarrollado 2.200 proyectos productivos entre los 8.000 estudiantes que se habían registrado. Como lo dice Rodolfo: “Ahí vimos que este no es solo un proyecto educativo; es una manera de salir de la pobreza”.

Durante los años siguientes mejoraron el modelo pedagógico, consiguieron más apoyo, y la iniciativa se extendió desde el grado 5 (que era el máximo al que habían llegado) hasta cubrir el grado 11 del nivel medio. Pero la tecnología fue el factor clave que permitió que más de 320.000 personas en condiciones de vulnerabilidad regresaran al sistema educativo formal, las cuales incluso han conseguido ya completar su bachillerato o estudios de nivel medio.

Lo que empezó con una obra de buena voluntad, hoy ha evolucionado hasta convertirse en la Fundación para el Desarrollo Social Transformemos, una asociación que opera a través de más de 2.200 aulas interactivas y un software educativo que se pre-carga en las zonas en donde aún no existe aún Internet, para dar oportunidad a adultos de entre 15 y 60 años sin escolaridad, o que solo han hecho un inicio incipiente, para que terminen la escuela básica y media. Con Transformemos se ha capacitado a

más de 10.000 docentes para realizar alfabetización de cientos de miles de personas en materias como filosofía, lenguaje, comunicación, matemáticas, física, química, etc.

Además, la Fundación está dedicada a la investigación, al desarrollo y a la implementación de modelos y sistemas educativos flexibles para lograr, a través de la educación formal, la inclusión social de miles de jóvenes y adultos vulnerables en todo el mundo. Transformemos busca respuestas allí donde habita la pobreza, la violencia, la discriminación y, debido al conflicto armado, busca transformar a los participantes en generadores de desarrollo y gestores de paz.

Ya se han diseñado estructuras curriculares y recursos didácticos pertinentes, con más de un 1,2 millones de mediaciones didácticas impresas regionalizadas desde el primero hasta el undécimo grado. Los materiales se adecúan a los contextos, resaltando las intervenciones didácticas diseñadas para la población afrodescendiente del Caribe y el Pacífico colombiano. Así, se logró que Cartagena redujera sus índices de analfabetismo a menos del 1% en un lapso de tres años, durante los cuales 25.000 jóvenes y adultos aprendieron a leer y a escribir, después de haber abandonado sus estudios.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Ministerio de Educación Nacional han otorgado a Cartagena su reconocimiento como primera ciudad colombiana libre de analfabetismo gracias a la implementación de Transformemos.

Por su gestión social, la Fundación para el Desarrollo Social Transformemos ha sido aceptada como miembro del Consejo Internacional de Educación de Adultos (ICAE), entidad consultora de la UNESCO. Su trabajo ha sido seleccionado por el Ministerio de Educación de España para ser replicado en otros lugares del mundo debido a los resultados de sus buenas prácticas, y ha recibido el reconocimiento del Ministerio de Educación de Colombia. Asimismo, al finalizar 2010, se le otorgó el “galardón confianza ciudadana” en Colombia. En 2012, Transformemos obtuvo el premio Confucio, que otorga la UNESCO como máximo galardón mundial en la educación de jóvenes y adultos. La obtención de este y otros muchos premios se entiende al ver los materiales didácticos interactivos novedosos y atractivos que Transformemos ha desarrollado.

¿El siguiente paso? Están explorando el uso de tabletas digitales para masificarse y hacerse más accesibles, manteniendo la

filosofía inicial. De hecho, en el Departamento del Guainía se ha comenzado a implementar el primer software multilingüe para tabletas digitales, por medio del cual se ha logrado que más de 36.000 indígenas de Colombia puedan acceder y adelantar en sus estudios en distintas lenguas como el piapoco, sikuany, curripaco, puinave y español. En palabras de Roberto, “lo que nos hace diferentes es que nosotros siempre preguntamos: ¿para qué necesita la gente la educación? y nos adaptamos a lo que ellos quieren”.

Rodolfo dejó de ser periodista hace años, y ahora Transformemos se ha convertido en su proyecto de vida. Encontró lo que había buscado: ayudar a que cada persona se supere y logre su realización por medio de la educación. Ha sido un gran innovador sin proponérselo. Su meta es que los 10 millones de jóvenes y adultos colombianos que no han podido terminar sus estudios, lo hagan. Y según él mismo, esta es una meta alcanzable en el mundo del siglo XXI, en el cual la educación digital no tiene límites.

“LO QUE NOS HACE DIFERENTES ES QUE NOSOTROS SIEMPRE PREGUNTAMOS: ¿PARA QUÉ NECESITA LA GENTE LA EDUCACIÓN? Y NOS ADAPTAMOS A LO QUE ELLOS QUIEREN”.

1. LOS CASOS

CASO 4

EL PODER DE LA EDUCACIÓN, A LOS ALUMNOS: CLIC EDUCA

DEFINICIÓN: Portal con recursos educativos, aplicaciones para la gestión pedagógica y creación de clases interactivas.

NOMBRE DE LA INICIATIVA: CLIC EDUCA.

INSTITUCIÓN: CLIC EDUCA.

PAÍS: Chile.

PÁGINA WEB: <http://www.cliceduca.com/>.

Clic Educa permite que los docentes y alumnos puedan crear de forma rápida y simple sus propias clases interactivas y multimedia, centralizar estas clases en una nube y obtener un monitoreo de los aprendizajes. El resultado ha sido uno de los proyectos más innovadores en la búsqueda de la personalización de la enseñanza a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

El proyecto surgió de la creatividad de Ricardo Mancilla, quien nació en los años ochenta, cuando su tío Juvenal Sandoval iniciaba su labor como docente en el sur profundo de Chile. Unos años más tarde, Juvenal sería maestro de lenguas de su sobrino y, sin saberlo, estaría sembrando una semilla de innovación educativa que iba a llegar a miles de personas.

Al realizar su maestría, Ricardo comprendió que podía usar la informática para algo práctico y relevante, como el hecho de que alguien aprendiera empleando la tecnología, y decidió que era eso a lo que quería dedicarse. Desde el desarrollo del primer prototipo puso su sello, que consistía en hacer de la enseñanza un proceso interactivo.

Ricardo se autodefine como un “llanero solitario”. Tomó sus prototipos y empezó el largo recorrido por distintos colegios de Chiloé, su ciudad natal, pensando al principio que era “el mejor software del mundo”. Pero al enfrentarse a la realidad de un salón de clase tuvo que reconocer que no era así. Si quería tener éxito, necesitaba construirlo no como él pensaba, sino en función de lo que necesitaban los alumnos y docentes.

Entonces, se vinculó con una incubadora en la Universidad de los Lagos y concursó en un proyecto estatal para obtener financiamiento a fin de convertir su idea en realidad. Al fin, ganó US\$20.000, y los utilizó para formar Clic Educa, una pequeña empresa de desarrollo de software.

Al ver el avance, la Universidad de los Lagos decidió invertir US\$100.000 adicionales, y en 2011 lo postuló al concurso Tic

Américas que se realizaba en esa ocasión en El Salvador: Clic Educa fue el proyecto ganador. Poco tiempo después, volvió a caminar escuela por escuela, y logró que el software tuviera una gran aceptación. Hoy es utilizado por 50 escuelas, con más de 20.000 alumnos.

Clic Educa es un paquete de servicios que se entrega por medio de un software educativo con recursos multimedia y actividades interactivas para los alumnos de enseñanza básica. También brinda apoyo metodológico al docente para que pueda incorporar de manera adecuada estos recursos en las salas de clases y un servicio de seguimiento para el comportamiento académico de los alumnos, a fin de que se puedan ver los resultados de la aplicación del software y evaluar el desempeño de los estudiantes.

El software ofrece clases personalizables con contenidos multimedia, videos y otros materiales. Contiene una estructura didáctica, que incluye lo lúdico como un método pedagógico importante y favorece la interactividad. Asimismo, permite obtener retroalimentación por parte de los alumnos y realizar un monitoreo de sus aprendizaje a través del análisis de las estadísticas que genera el sistema.

El modelo personalizado posibilita que los docentes y los propios estudiantes tomen las decisiones oportunas con el fin de mejorar el desempeño y consolidar el aprendizaje.

Su éxito consiste en el cambio de paradigma para facilitar el proceso de aprendizaje, de modo que cada alumno o docente construye su propio software educativo, totalmente hecho a la medida. Permite cargar y desarrollar cualquier programa de estudios y adaptarse a diversas necesidades.

El secreto: desprenderse de los contenidos para hacer un software de softwares que se carga en la nube, de manera que todos puedan tener acceso.

Así, después de 30 años de dedicarse a la docencia, Juvenal en Chiloé puede compartir sus clases con un docente en cualquier lugar del mundo, algo que jamás imaginó. En la proyección se propone una expansión masiva de usuarios en todos los países de habla hispana. Desde su perspectiva, Clic Educa es una innovación que puede derribar las paredes de la segregación educativa a partir del hecho de compartir clases interactivas y brindar la mejor educación en lo más profundo de Chile.



DEFINICIÓN: Innovación de escala masiva a través de un portal participativo destinado a los docentes.

AUTOR: Docentes Innovadores.

INSTITUCIÓN: Foro 21, con el apoyo de Microsoft en la primera etapa y de la OEI en la actualidad.

PAÍS: Regional, con sede en Argentina.

PÁGINA WEB: www.docentesinnovadores.net

Cuando se bucea en las 65 páginas de opiniones sobre el portal **Docentes Innovadores**, se encuentran algunos secretos de la mayor iniciativa regional de diálogo pedagógico virtual. Se trata de una plataforma viva, hecha para el corazón de la docencia. Invita a participar hablando el lenguaje de la docencia. Y logra su objetivo de desplegarse en mil formas a través de la interacción con experiencias y comentarios de los educadores de América Latina.

Docentes Innovadores es un portal desarrollado por Foro 21, una productora de contenidos educativos afincada en Argentina. Desde su nacimiento en 2008 fue una iniciativa conjunta con Microsoft en Argentina. A partir de 2013 el proyecto dejó de contar con el auspicio de Microsoft y pasó a tener el apoyo de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

Esa trayectoria no hizo variar la esencia del proyecto, que nació con una visión inspiradora. Como señaló su director, Diego Manusovich, un pedagogo argentino: “Nacimos para inspirar compartiendo y para dar un ámbito de contención a la docencia”. La esencia de Docentes Innovadores es la generosidad de compartir y contagiar.

Esta identidad parece un lema de época, poco original en tiempos de redes sociales y conocimiento colaborativo. ¿Qué tiene de especial Docentes Innovadores? Se trata del banco de experiencias docentes con uso de nuevas tecnologías más grande de América Latina. Tiene 200.000 visitantes únicos por mes, casi 40.000 docentes registrados y más de 4.200 experiencias subidas por los propios docentes. Datos asombrosos.

Pero las cifras son solo la cara visible de su éxito. Muchos otros portales proponen que los docentes participen, comenten, valoren y suban sus prácticas. Pero la mayoría de ellos lo consigue en una proporción mínima. Docentes Innovadores logró descifrar la gramática oculta de la participación de los educadores en la red.

El primer secreto es entender la docencia por dentro. Saber sus realidades, su cultura, sus gustos, su oficio. El portal está repleto de marcas de identidad. Es un portal humano, sensible, cercano a la subjetividad docente. Una muestra de ello lo constituyen las secciones dedicadas a la vida personal, consejos para el ocio, recomendaciones de lecturas y películas, viajes y turismo o el spa docente, con consejos para una vida plena y saludable.



Un segundo secreto reside en el hecho de otorgarles protagonismo a los actores. No a los especialistas, sino a los docentes. En todas las páginas se destacan los nombres, los rostros, los comentarios y las prácticas de los docentes. Esto crea un ambiente de confianza, de pares, que elimina el temor al juicio del “superior”.

Abrir las puertas y contar las experiencias, aún llenas de dudas, intercambiarlas, ponerlas a consideración y valoración de otros, es un paso duro que pocos se animan a dar. Docentes Innovadores

comprendió esos temores y se ocupó de desactivarlos.

A través del portal, los docentes pueden vivir una comunidad virtual de colaboración. Al momento de entrar a dicho portal se identifican entre pares. Tienen la posibilidad de subir y valorar experiencias. Pueden chatear entre ellos o hablar por videoconferencia (símil Skype). Hay un sector propio, llamado “mi mundo” (símil Facebook), donde ven toda su actividad y sus redes sociales. Los diversos materiales producidos por los referentes del portal y por los docentes pueden encontrarse gracias a un poderoso buscador interno (símil Google). Se pueden postear comentarios sueltos (símil Twitter). Cuenta con una marquesina personalizable de novedades del día. La participación es valorada en rankings internos y categorías de usuarios, para incentivarlos y darles visibilidad. Hay premios constantes para todos aquellos que presentan experiencias y comentarios.

Es una verdadera experiencia virtual, en la cual uno puede perderse durante horas. No es un portal donde buscar algo y salir. Es un lugar de encuentro, de pertenencia. Es un estacionamiento pedagógico en medio de la jungla digital. Allí ocurren cosas. Un sentido de identidad llama a la participación, a la creación de lazos, a la conexión entre docentes de distintos países. Se crea una mística a partir de la cual la confianza se transforma en actividad pedagógica. Esa es la esencia de Docentes Innovadores: solo un ecosistema virtual puede activar la participación docente, afincada durante siglos en lugares físicos reales repletos de seres humanos.

Diego Manusovich, su director, es la expresión evidente de esta visión. Es un educador todo terreno. Se dedica desde hace años al trabajo en una productora de contenidos que

realiza campañas originales de bien público, donde todo el tiempo hay que inventar un mensaje pegadizo o un nuevo dispositivo para contar algo y ser oído.

Esa pasión por la comunicación es una forma de innovación centrada en el mensaje: “No creemos en la innovación por la innovación. Nosotros ponemos nuestro corazón en este proyecto y así custodiamos su esencia, para que no se pierda en golpes de efecto o modas”.

El portal aspira a seguir creciendo. Manusovich indicó que todavía son cientos de miles los docentes que nunca escucharon hablar de esta iniciativa: “Hay mucho camino por delante. No pensamos en nuevas etapas del proyecto para cambiarlo. Al contrario, creemos que esto recién empieza”.

TESTIMONIOS:

Heptamario3

“Sirve como un torbellino de ideas digitales, que realimenta la usina feed back que lo hace girar.”

Luisahelena

“Esto es un nuevo universo en el que estoy entrando, he encontrado aquí justo las herramientas que necesitaba para trabajar la incorporación de las TIC en la educación. Videos interesantes, software que no conocía y/o accesorios de software que tampoco conocía. Ustedes serán un punto esencial en el cumplimiento de proyecto del año escolar 2013-2014. Gracias por existir.”

oaballenc

“Creo que este Web Site representa el único escenario real (virtual) en donde puedes compartir tus desarrollos pedagógicos innovadores, sin tener que presentarte a concursos o a través de intermediarios. Pienso que tener un registro aquí debe proyectarse hacia la adjudicación de membresías que puedan utilizarse como soporte de gestión internacional. ¡Muchas gracias por existir Docentes Innovadores.net!”

BERNARDITA

“Amigos de Docentes Innovadores, gracias por permitirme compartir mi sentir y mis experiencias de vida como docente con 32 años de servicio. Dios les bendiga hoy y siempre.”

CASO 6

APRENDER VIDEO-JUGANDO: AVATAR Y KOKORI

DEFINICIÓN: Videojuegos educativos para el desarrollo innovador del aprendizaje de las ciencias.

NOMBRE: Iniciativa 1: Avatar. Iniciativa 2: Kokori.

INSTITUCIÓN: Iniciativa 1: Grupo Avatar en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Iniciativa 2: Kokori.

PAÍS: Iniciativa 1: Perú. Iniciativa 2: Chile.

PÁGINA WEB: Iniciativa 1: <http://avatar.inf.pucp.edu.pe/>.
iniciativa 2: <http://www.kokori.cl/>.

La primera reacción de un padre de familia al entrar en un salón de clases en donde todos están concentrados en un videojuego, sería ir directamente a la Dirección a quejarse. Y se sorprenderían aún más si el responsable de la escuela les informara que los alumnos están aprendiendo.

Pero el aprender a través del juego es posible, y hay al menos dos casos en América Latina que han demostrado que esto es una realidad. Uno de ellos es el Grupo Avatar, que empezó con un grupo de amigos universitarios a los que les encantaban los videojuegos. La idea comenzó a tomar forma cuando Carlos Fosca y Teresa Nakano conjuntaron a un grupo interdisciplinario para desarrollar este concepto innovador.

Al ir avanzando, la Pontificia Universidad Católica del Perú, en donde todos eran docentes, fue dándoles financiamiento para que continuaran con el trabajo que habían iniciado. Así, Carlos, Teresa, estudiantes, profesores, egresados y administrativos de dicha Universidad se unieron en 2008 para formar el Grupo Avatar.

La misión del programa es investigar, desarrollar y difundir tecnologías interactivas, en los campos de los videojuegos, mundos virtuales y aplicaciones, que potencien los procesos educativos, sociales, culturales y artísticos. Grupo Avatar cuenta con la visión de ser líderes en la promoción y creación de tecnologías de inmersión para la formación, desde un enfoque multidisciplinar, reconociendo que estas plataformas, más allá de su enorme potencial como herramientas de enseñanza, deben poder entretener y cautivar a sus públicos.

Los mundos virtuales en 3D son espacios artificiales generados por computadora, que recrean ambientes reales y favorecen la interacción. Están poblados de personajes virtuales llamados avatares. Algunos tienen forma humana y otros no, pero cada uno es controlado por una persona desde su computadora.

Grupo Avatar ha desarrollado una serie de videojuegos que buscan motivar al alumno en el aprendizaje de distintas áreas temáticas, pero a través de una metodología lúdica. En el videojuego “Second Life” de Avatar, los usuarios pueden crear la escenografía del modo que deseen poniendo en marcha su creatividad y sentido de la estética y el arte. En el Grupo Avatar se exponen varias galerías con obras de docentes y alumnos, que han surgido de dicho videojuego.

Algunos ejemplos son ilustrativos. El juego “El Pez Dorado” fue creado para reforzar el aprendizaje sobre la arqueología. Mediante este juego, se puede asumir el rol de arqueólogo responsable de un proyecto de excavación. Como arqueólogo, el estudiante, tendrá que tomar una serie de decisiones, entre ellas: contratar equipos, asumir los costos y determinar los tiempos. A través del juego se experimentarán situaciones propias del proceso de excavación, la toma de decisiones respecto del método a utilizar, el pago a los trabajadores, el cuidado en la extracción de los objetos arqueológicos y finalmente su clasificación.



“1814: La Rebelión del Cusco” es un videojuego desarrollado para conmemorar los 200 años de la independencia de Perú. Este juego consta de cinco niveles que llevarán al jugador a vivir la historia de la toma del Cusco con el levantamiento de los hermanos Angulo, la llegada a Arequipa y victoria de Pumacahua, entre otros sucesos. Este es un trabajo que une

esfuerzos de alumnos, docentes y administrativos de distintas disciplinas, como historia, arte, comunicación, psicología e ingeniería informática, para desarrollar un videojuego orientado al aprendizaje.

El videojuego “The Evil Wizard” permite a los estudiantes practicar el idioma inglés de una forma innovadora. Para el desarrollo del videojuego se tomaron en cuenta las preferencias de los alumnos, obtenidas de la encuesta que se aplicó previamente. Por ello, cada juego está basado en los clásicos géneros de videojuegos. La historia del videojuego comienza en un salón de clases de un colegio religioso, en el cual un grupo de siete estudiantes rompe una urna sagrada en la cual estaba escondido “The Evil Wizard”. A partir de allí, los alumnos son conducidos a un mundo mágico en el cual solo se habla inglés.

Un elemento del proyecto adicional a los videojuegos es la oferta de un Diplomado de Estudios en Desarrollo de Videojuegos y el Diplomado Multidisciplinar Mundos Virtuales para la Educación.

En 2011 el Grupo Avatar obtuvo el primer lugar en el Primer Concurso “Games for Change Latinoamérica” de São Paulo, Brasil, en la categoría “Ingenio” por el videojuego “1814: La rebelión del Cusco”.



De manera similar surgió Kokori en Chile, en donde hace 20 años un grupo de bio-tecnólogos, frustrados por las limitaciones con las que llegaban los estudiantes, iniciaron la búsqueda de soluciones innovadoras para motivar a los jóvenes que no veían en la biología más que la “hora de la aburrición”. Apasionados de los videojuegos, soñaban que los virus y bacterias eran personajes de una historia que debía ser contada.

La idea se empezó a concretar cuando en 2008 ganaron un concurso del Ministerio de Educación para desarrollar tecnología para la educación. El reto era demostrar que precisamente, por la manera en la que atraen a los jóvenes, los videojuegos tienen el potencial para ser un instrumento educativo de alto impacto.

La Empresa ACE Team desarrolló la parte de la programación de Kokori, y en conjunto con la escuela de Biotecnología de la Universidad Santo Tomás de Chile y otras entidades asociadas llevaron adelante el programa. El financiamiento provino del Fondo de Fomento al Desarrollo Científico y Tecnológico (Fondef). En el diseño participó un equipo interdisciplinario de profesionales de Argentina y Chile.

Kokori es una palabra rapa-nui que significa juego colectivo. Fue pensado con el fin de hacer más amigable el pequeño pero complejo mundo de las células. Kokori es una herramienta de aprendizaje, de alta calidad visual y muy entretenida. El género del videojuego es de estrategia en tiempo real (RTS, por sus siglas en inglés), en la cual el participante debe interactuar con una célula tras diferentes situaciones que ocurren a lo largo del juego. La iniciativa se presenta de una manera atractiva para que los niños aprendan los conceptos de la biología.

El juego consta de siete misiones –con una duración de entre 10 a 15 minutos– centradas en algún tema de biología celular cubierto por el currículo de la enseñanza media de Chile. También cuenta con un apartado de video en Youtube y un cómic didáctico. La implementación de Kokori en escuelas de Chile abarca 94 comunas de las 346 existentes en el país andino, lo cual representa una cobertura aproximada del 27,2% del territorio. Kokori ha sido descargado por alumnos y docentes de toda la región. El videojuego fue descargado más de 24.000 veces y en el canal de Youtube tuvo más de 15.000 reproducciones. El sitio web ha contado con más de 53.000 visitas en dos años. Se han impreso más de 5.500 copias del videojuego en CD, 1.500 manuales para docentes y 10.000 cómics, y se han repartido estampillas y pen-drives.

El programa argentino Conectar Igualdad llevó a Kokori a más de 3 millones de computadores en la Argentina. Asimismo, en Chile Kokori es parte del programa “Yo elijo mi PC”, en cuyo caso ha logrado llegar a más de 60.000 usuarios. Kokori se presenta como una de las innovaciones más creativas con uso de videojuegos en la educación. Así lo demuestra el hecho de que fue premiado en 2011 por el programa argentino Conectar Igualdad y resultó finalista en los premios Avonni 2012, donde salió galardonado en la categoría de educación. Tanto Avatar como Kokori apuntan a lo que puede ser la educación del futuro: una actividad que apasiona, que atrapa, que entusiasma, y que hace que ir a la escuela sea fascinante. Que se pueda aprender jugando.

CASO 7

EL PORTAL DE LA COMUNIDAD DOCENTE: EDUTEKA

DEFINICIÓN: Portal con recursos educativos diversos y nuevas herramientas de planificación pedagógica y capacitación docente.

NOMBRE: EDUTEKA

INSTITUCIÓN: Fundación Gabriel Piedrahita Uribe.

PAÍS: Colombia.

PÁGINA WEB: <http://www.eduteka.org/>.

Eduteka es un portal con contenidos formativos e informativos dirigido a los docentes, para enriquecer sus ambientes escolares de enseñanza-aprendizaje. Se trata de uno de los mayores y más originales portales educativos de América Latina, reconocido internacionalmente. El portal ofrece contenidos educativos docentes digitales, que son actualizados mensualmente, e interminables enlaces a otros sitios para el uso de materiales digitales en línea.

En su búsqueda de cercanía con los docentes, implementa espacios interactivos en línea con recursos útiles y valiosos para los mismos, como el Gestor de Proyectos de Aula, el Planeador de Proyectos Colaborativos o el Currículo Interactivo 2.0. Entre los contenidos educativos digitales que ofrece Eduteka cabe destacar el software educativo, los tutoriales, los artículos y los libros digitales, y objetos de aprendizaje. Eduteka tiene una alianza de contenidos con el portal Colombia Aprende desde noviembre de 2006. Esta alianza ha servido para el intercambio de contenidos digitales.

Eduteka actualmente cuenta con más de 820 artículos, 9.272 proyectos de clase, 929 recursos, todo esto distribuido alrededor de 10 módulos temáticos y ocho áreas académicas.

La iniciativa nació como un homenaje de los padres de Gabriel Piedrahita en memoria de este, tras su fallecimiento. La iniciativa retoma las ideas del joven Gabriel, quien fue un alumno excepcional y deseaba convertirse en maestro. Así, sus padres encontraron en Eduteka la forma de realizar el sueño de su hijo, ofreciendo a cientos de miles de maestros la posibilidad de aprender más.

En 1998, Francisco y Claudia Piedrahita iniciaron con algunos ahorros la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. En principio, comenzaron con una escuela en Cali que tenía computadoras pero no se usaban; al preguntar el motivo, descubrieron que los maestros no sabían qué hacer con ellas. Y ahí tomó rumbo la idea.

Desde los primeros pasos, tomaron una decisión que ha sido su sello, y que según ellos mismos se ha convertido en su factor de éxito: antes de ofrecer su contribución, se pusieron a investigar, y solamente brindan los recursos con la mayor calidad y accesibilidad posible.

Francisco y Claudia consiguieron donaciones y en 2001 lanzaron su primer sitio web orientado a ofrecerles a los docentes las herramientas para aprender a acceder a la tecnología y utilizarla para mejorar. A los seis meses de empezar descubrieron que tenían muchos más usuarios de los que podían haber imaginado. Según el propio Francisco, esto se debió a que “les estábamos ofreciendo a los docentes herramientas muy prácticas para el salón de clases, que impactaban directamente en el aprendizaje de los alumnos”.

De acuerdo con el espíritu social de Gabriel, sus padres decidieron enfocar sus esfuerzos en docentes de escuelas de bajo nivel socioeconómico y académico, para que pudieran acceder a recursos del siglo XXI que de otra manera habrían sido inalcanzables para ellos.

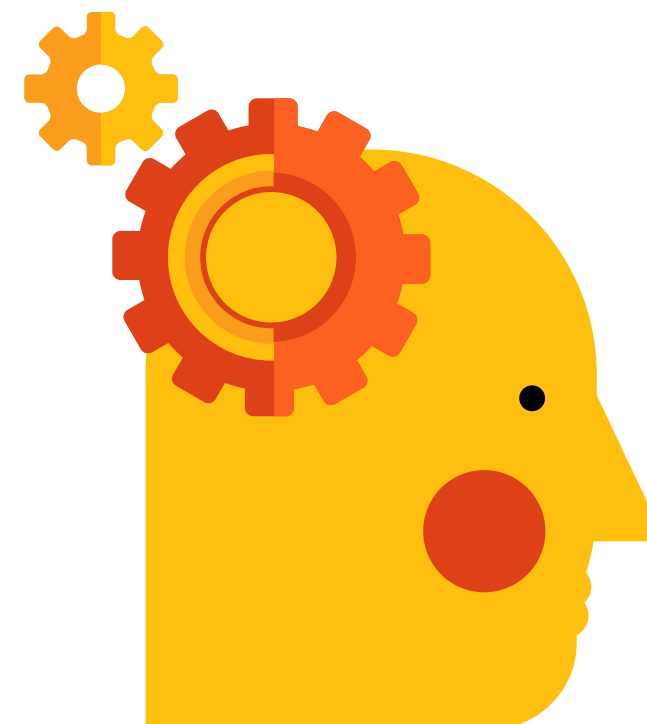
En 2008 la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe obtuvo, por segunda vez, el primer puesto del Premio Colombiano de Informática Educativa. En 2010 el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) confirió a Eduteka la medalla Simón Bolívar en la Categoría Cruz de Plata, debido a que consideró que Eduteka investiga de manera permanente temas de interés para los docentes, publicándolos en una forma sencilla, clara y pedagógica, fomentando el trabajo colaborativo en red, e impulsando estrategias de acompañamiento docente.

La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe no solo ha sido galardonada por Eduteka, sino que en el marco del EdukaTIC 2013 organiza la entrega del Premio Scratch Colombia, segunda edición, galardón que otorgan la Universidad Icesi y la Fundación para destacar las mejores experiencias en el aula de docentes de los niveles de

educación básica y media de Colombia.

Hoy hay más de 140.000 docentes de todos los países hispano hablantes que continuamente utilizan contenido que se actualiza mensualmente. Tan solo entre el 1 de septiembre de 2012 y el 31 de agosto del 2013 el portal recibió más de 6 millones y medio de visitas.

Claudia y Francisco, sin darse cuenta y hasta sin proponérselo, están innovando la educación latinoamericana y cumpliendo el sueño de su hijo. Su mayor logro hasta ahora ha sido que miles de docentes que no utilizaban los recursos tecnológicos por temor a lo desconocido le perdieran el miedo a la tecnología.



CASO 8

UN SISTEMA DE CAMBIO PEDAGÓGICO: UNO INTERNACIONAL

DEFINICIÓN: Sistema de enseñanza integral para las escuelas, con libros de texto, portales, asistencia pedagógica, evaluación de aprendizajes y red colaborativa.

NOMBRE: UNO internacional.

INSTITUCIÓN: Santillana.

PAÍS: México (donde comenzó), Brasil y Colombia.

PÁGINA WEB: <http://www.sistemauno.com/>.

UNO Internacional (UNOi) es algo nuevo, sistémico, integrador, que busca transformar las escuelas usando viejos y nuevos dispositivos de intervención. Se trata de un sistema de enseñanza creado por la empresa editorial Santillana en 2010. El sistema al que ingresan las escuelas es una combinación aceitada de libros de texto, tabletas digitales, portales, evaluaciones, asesores pedagógicos y eventos de intercambio. Actualmente participan del sistema unas 700 escuelas privadas en México, Brasil y Colombia.

Los antecedentes de la iniciativa se encuentran en los llamados Sistemas de Ensino de Brasil y otros modelos de intervención sistémica. Santillana, una de las empresas líderes en ventas de libros de texto en la región, veía los riesgos de su negocio en un mundo digital. Allí entró en juego Pablo Doberti, un psicólogo y escritor que no cabe en ningún molde. En 2010 se fue a vivir a México para comenzar esta iniciativa con un equipo interdisciplinario de venezolanos, argentinos y mexicanos. El objetivo era crear algo nuevo para un mundo educativo diferente.

El sistema que salió de allí partió de una provocación. Como dice Doberti, ahora director de UNOi, “había que asumir el fracaso de la educación. El fracaso provoca una angustia productiva, que moviliza al cambio. Nosotros necesitábamos tener una respuesta nueva, un aparato para transformar la escuela y usar esa angustia para la creatividad”.

EL SISTEMA SE BASÓ EN TRES CONCEPTOS:

1. Proyecto: crear una mística que se proponga como eje la transformación del aparato escolar.

2. Proceso: co-producir el cambio con las escuelas, trabajar con ellas, hacerlas partícipes, no imponerlo ni entregar materiales e irse.

3. Programa: crear una unidad significativa de servicios y productos que logren un cambio de los paradigmas pedagógicos dominantes.

Esta ambiciosa empresa de cambio educativo estuvo basada en la propuesta integral de participación de las escuelas. Las escuelas pagan un costo total por alumno y reciben varios servicios integrados:

- * Libros de texto especialmente preparados por UNOi, con algunos contenidos de Santillana pero reformulados para el proyecto.

- * Libros de texto en inglés, combinados directamente con los libros en español para integrar la enseñanza de ambas lenguas.

- * La digitalización de la escuela, con acceso a Internet e incorporación de una nueva atmósfera integrada a la tecnología.

- * Un sistema de evaluación de los alumnos que permite la comparación interna de la red de 700 escuelas (tomando el promedio de resultados por país), y que envía mensajes claros y sólidos de los aspectos a mejorar.

- * La formación permanente de los docentes y un proceso de apoyo pedagógico a las escuelas con entrenadores (coaches) especialmente preparados por UNOi (unos 90 pedagogos).

- * La asistencia a un gran evento anual internacional y a un congreso nacional, donde se trabaja en la formación de la red de escuelas.

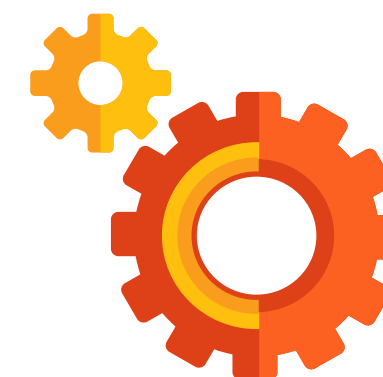
- * El llamado “espejamiento digital”, basado en actividades y aplicaciones en entornos digitales que los docentes utilizan en un Ipad que el sistema les entrega a cada uno. En algunas escuelas esto se complementa con la entrega a pedido de Ipad para los alumnos.

- * La participación en una red de intercambio integrada por todas las escuelas.

A diferencia de la industria editorial, señala Doberti, UNOi tiene una voz pedagógica propia. No es un mensaje disperso en los libros de texto: es una pedagogía. Esto se expresa en un libro titulado Filosofía del Sistema UNOi. En esta búsqueda de renovación pedagógica integral han trabajado especialistas de distintos orígenes y se han realizado alianzas estratégicas con diversas entidades.

A diferencia de otras iniciativas privadas, Doberti señala que UNOi busca promover la autonomía de las escuelas frente al propio sistema: “El ideal es que cada escuela llegue a una etapa de emancipación, donde ya no nos necesite. Aunque sea malo para el negocio, ese es nuestro verdadero negocio, nuestra identidad volcada al cambio”.

Hoy el sistema UNOi tiene unas 700 escuelas, 250.000 alumnos y 20.000 docentes. En los años por venir esta inmensa escala puede aumentar, no solo en cantidad de escuelas, sino en los conocimientos pedagógicos que puedan generarse trabajando en red e integralmente.



CASO 9

LA REINVENCIÓN DE LAS ESCUELAS: INNOVA

NOMBRE: INNOVA.

PROPÓSITO: Escuelas innovadoras de bajo costo para sectores sociales de clases medias emergentes.

INSTITUCIÓN: Red de Colegios del Grupo InterCorp.

PAÍS: Perú.

PÁGINA WEB: <http://www.innovaschools.edu.pe/>.

Existen numerosos ejemplos de escuelas innovadoras, pero pocos traspasan la frontera local de una institución. Innova Schools, en Perú, es una excepción: se trata de una red de colegios particulares que busca expandir su modelo hasta llegar a 100.000 alumnos. Su propuesta apunta a un alumnado de clase media emergente, que busque educación de excelencia a un bajo costo. La fórmula de Innova para responder a este dilema es disruptiva y provocadora.

El proyecto nació de la mano de Jorge Yzusqui, un ingeniero que decidió dedicarse a la educación porque vio que allí estaba el futuro del país. En 2005 abrió el primer colegio Innova en un barrio periférico de Lima. El proyecto se expandió a tres escuelas, luego se amplió a cinco y actualmente cuenta con 19 escuelas que atienden a 9.000 alumnos. El objetivo de Jorge era crear un nuevo modelo de escuela basado en cuatro ejes:

1. Infraestructura: Cada escuela se construye de cero con una arquitectura especialmente diseñada para fines educativos: abierta, muy cálida y lúdica, que se sienta como un hogar para los alumnos.

2. Tecnología: Toda la escuela es un gran centro tecnológico que se integra con los contenidos educativos.

3. Profesores: Son especialmente seleccionados y tienen un programa de capacitación de 120 horas anuales con la universidad corporativa del Grupo InterCorp.

4. Valores: Se busca formar a los alumnos en las habilidades del siglo XXI y ayudar a cada uno a formar un pensamiento crítico que le permita discernir y valorar el conocimiento.

El modelo pedagógico está basado en dos formas de trabajo: un 70% es grupal y el resto individual. En el trabajo grupal se usa la indagación como método de conocimiento. Los profesores lanzan un desafío a los alumnos y ellos van descubriendo el

conocimiento. Los docentes son guías, facilitadores. Los alumnos buscan en Internet, trabajan en equipos y colaborativamente van descubriendo las respuestas.

En el área individual los alumnos trabajan frente a una computadora, desarrollando el aprendizaje autónomo. Innova aprovecha distintos softwares educativos. Para matemáticas usa las clases de la Academia Khan; para inglés de nivel primario, el programa Time to Know de Israel; para el nivel secundario, un programa de la empresa Pearson. En ciencias desarrollaron su propio software con la Universidad Católica de Perú.

Los alumnos trabajan de forma individual atravesando etapas de creciente complejidad, como en los videojuegos. A diferencia del trabajo grupal, en cuyo caso se reúnen 30 alumnos por docente, en el momento individual son 60 alumnos por profesor. El control es muy distinto: aquí el profesor sigue la evolución de los alumnos con una tableta que le indica en un semáforo la situación de cada uno de ellos. Si está verde es que avanza, si está gris es que tiene problemas, si está rojo es que no logra seguir adelante en los ejercicios. Entonces, el docente concentra toda su atención en los rojos y grises.

La computadora hace el resto, favoreciendo una autoevaluación constante de los alumnos y un proceso de individualización a través de correcciones automáticas. Además, las escuelas son bilingües y trabajan constantemente en la práctica del inglés por computadora.

El costo de los colegios Innova es cercano a los US\$120 mensuales. Aspira a brindar una oferta de calidad a los alumnos provenientes de familias cuyos ingresos promedio ascienden a unos US\$1200 por mes. Se trata de los amplios sectores de clase media emergentes que han logrado un ascenso social reciente gracias al crecimiento económico del país en la última década.

La aspiración del proyecto es lograr bajar el costo a US\$100

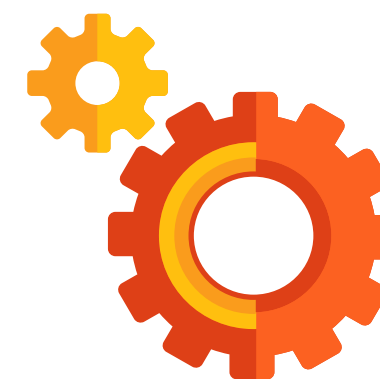
por alumno por mes. Para ello es necesario aumentar la escala y seguir aprendiendo de aquello que funciona y da resultados eficientes a bajo costo para las familias. Según Yzusqui, las claves del bajo costo de las escuelas son dos: el uso de muchos contenidos educativos gratuitos que están disponibles en la web y la alta cantidad de alumnos por docente en las horas de trabajo individual frente a las computadoras.

En 2009 el proyecto hizo una alianza con el Grupo InterCorp, que les propuso a los fundadores ampliar la cantidad de escuelas de cinco a 100, con 100.000 alumnos. Ese es el objetivo que se fijaron, con una primera etapa que pasó de cinco a 19 escuelas en 2013. En 2014 abrirán cuatro escuelas nuevas y hacia 2020 aspiran tener en funcionamiento un total de 70 colegios. Yzusqui dice entusiasmado: *“Es el mayor proyecto de educación privada de la historia de Perú”*.

La masificación hizo que se volviera cada vez más importante la selección de docentes y directivos, así como también su capacitación. El modelo pedagógico es muy innovador y requiere una gran preparación para asumir el cambio de rol docente del profesor acostumbrado a dar clases expositivas. En particular, se presta atención a la elección de los directivos, quienes antes de comenzar su labor tienen una preparación de un año en una de las escuelas del grupo, como etapa de aclimatación.

Este modelo aspira a lograr una economía auto-sostenible. Incluso la inversión inicial en los edificios se recupera a través de las cuotas que pagan las familias. La aspiración de Yzusqui es que sea posible ofrecer buena educación con rentabilidad. Se trata de una asociación con fines de lucro que no busca aportes ni subsidios estatales.

Las escuelas tienen una gran demanda, en especial aquellas que ya llevan unos tres años trabajando y dan muestras de sus logros ante la comunidad. Esos colegios están sobrepasados de aspirantes, la mejor muestra de que el modelo de bajo costo es posible. La apuesta es ambiciosa: crear un nuevo modelo de escuela para las clases medias en América Latina. Con todos los errores y riesgos que pueda tener, Innova está haciendo punta en un desafío de transformación pedagógica a gran escala.



CASO 10

LA REVOLUCIÓN DE LAS IDEAS: TEDxRÍODELA PLATA

DEFINICIÓN: Innovación de escala masiva a través de eventos, videos y nuevas formas de curar y difundir ideas inspiradoras.

INSTITUCIÓN: TEDxRÍODELA PLATA.

PAÍS: Argentina.

PÁGINA WEB: www.tedxriodelaplata.org.

La educación está cobrando nuevas formas, tonalidades y sentidos. Ya no está solamente en las aulas ni en los libros. Está también en las redes, en eventos, en videos y en movimientos. Todo eso se resume en TEDxRíodelaPlata, una señal del nuevo mundo educativo que trae una revolución de ideas a América Latina.

Con sede en Buenos Aires, Argentina, esta iniciativa se gestó en 2007, cuando un físico, Gerry Garbulsky, y un matemático y periodista, Adrián Paenza, comenzaron a pensar las formas de llevar ideas a millones. El gran disparador fue TED (Tecnología, Entretenimiento y Diseño), el evento creado en 1984 en California, Estados Unidos, que se convirtió en un nuevo dispositivo de conferencias de 18 minutos o menos de duración con miles de millones de visitas en la web. TEDxRíodelaPlata se fundó en 2009, cuando se anunció la creación de las licencias TEDx, que permiten realizar eventos similares en otros lugares del mundo.

Allí empezó una historia con nombre propio. Más allá de seguir el formato TED, lo extraordinario de este caso es su cultura organizativa, su “mística”. Los organizadores de TEDxRíodelaPlata son voluntarios apasionados por el mundo de las ideas. Su director de orquesta es Gerry Garbulsky, un doctor en ciencia de materiales del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), que ha dedicado buena parte de su vida a esta iniciativa, después de haber pasado 13 años como consultor de negocios. Gerry dejó su trabajo anterior por pura pasión. Se convirtió en un “curador de ideas”, como él mismo lo define.

Al lado de Gerry trabajan hoy otros 16 integrantes del staff estable de TEDxRíodelaPlata. Entre ellos hay personajes fascinantes de campos diversos: un biólogo muy conocido, un fotógrafo de amplia trayectoria, “emprendedores seriales”, actores de monólogos humorísticos, educadoras, etc. Se trata de un conjunto de jóvenes talentosos que dedican voluntariamente su tiempo a esta iniciativa: “Todo lo que hacemos es porque nos

da placer o porque tiene impacto positivo en nuestra sociedad. No buscamos un fin comercial”, cuenta Garbulsky.

Esa mística está detrás de la escena de los grandes eventos TEDx que han venido organizando desde 2009, y que son uno o dos por año. Estos son cada día más logrados, expansivos e innovadores. Se trata de eventos de uno o dos días, en los cuales participan entre 1.000 y 2.000 personas, que salen transformadas o alteradas o llenas de preguntas, intereses y semillas de futuros proyectos. La mayoría de los asistentes son jóvenes. Sus caras en los eventos están llenas de inquietud intelectual, pasión y atención, una mezcla rara que la educación formal casi nunca pudo conseguir.

Un aura especial rodea a estos personajes que se juntaron para dar vida a TEDxRíodelaPlata. Quienes los conocen dicen que da gusto trabajar con ellos. Sus encuentros son un desborde de creatividad, inventiva y alegría contagiosa. Tal es así que en el último evento, realizado en septiembre de 2013, se les sumaron casi 200 voluntarios entre más de 1.000 que se inscribieron para ayudar en algo de este mágico proceso.

La ola expansiva requiere recursos para organizar los eventos, que son financiados por organizaciones e individuos donantes. La política de trabajar sin fines de lucro y ejercer el voluntariado por parte de todos los organizadores (con excepción de la productora a cargo de los eventos) se combina con una estricta transparencia en la distribución de las entradas, que son gratuitas y se agotan rápidamente.

¿Cuál es la lógica educativa de TEDxRíodelaPlata? ¿Cuál es su modalidad de actuación? Garbulsky contesta: “Identificamos y difundimos buenas ideas, ideas originales, valiosas, transformadoras, que merecen ser conocidas por más gente”. Las charlas TED hacen converger a científicos, artistas y personajes de diversos mundos. El proceso de preparación y coaching es central: sirve para refinar y muchas veces revelar las ideas

centrales de cada expositor, hasta llevarlas a un nuevo registro, lo que le permite conquistar a su audiencia.

La selección de los oradores se ha refinado con la difusión expansiva del evento y el creciente número de interesados en participar.

Pero no solo se trata de seleccionar y curar ideas, sino de cristalizarlas: sacarlas de su inercia, de la cabeza de quienes ya las dominan y a quienes se les han vuelto naturales. Convertir vidas de científicos y artistas en un cuento mágico de 18 minutos o menos es el arte que practican estos aventureros educativos del siglo XXI. Esto es un proceso educativo: crea nuevos saberes allí donde la tierra estaba quieta. Despierta conciencias, llama a la pasión por el conocimiento.

Los números de este proceso transformador muestran su escala creciente. Unas 10.000 personas han participado de los eventos presenciales, a las cuales se les sumaron al menos 80.000 más en el caso de la visualización en vivo en tiempo real por Internet. Todas las charlas se suben a la página web (www.tedxriodelaplata.org) y hasta noviembre de 2013 ya habían sido vistas más de 4 millones de veces. El grupo tiene amplia repercusión en las redes sociales, con cuentas activas de Facebook (19.000 seguidores), Twitter (20.000) y Google+ (48.000).

Se trata de uno de los mayores eventos TEDx del mundo. El del año 2011 fue el de mayor concurrencia del mundo hasta ese momento. En 2013 fue el primer TEDx de América Latina que amplió su formato a dos días, con un lleno total en la Usina del Arte, un auditorio del barrio de La Boca en Buenos Aires.

Pero los eventos están dando lugar a otras formas de comunicar ideas. La difusión está entrando en los medios tradicionales y no tradicionales. El director general, Gerry Garbulsky, y uno de los integrantes del equipo, Santiago Bilinkis, conducen una columna quincenal en uno de los programas de radio de mayor audiencia de Argentina, en FM Metro, donde difunden ideas que surgen de las charlas TED. El canal educativo de televisión Encuentro también dedica un espacio a las charlas de TEDxRíodelaPlata.

El grupo no se queda quieto. Recientemente ha lanzado TEDxRíodelaPlata Lecturas, una forma novedosa de decidir qué leer, y TEDxperiments, una serie de experimentos científicos en tiempo real. Su desembarco más audaz en el sistema educativo, TEDxRíodelaPlata Educación, es uno de los principales desafíos de aquí en más. La próxima meta es cruzar la frontera entre el mundo de las ideas y la enseñanza formal.



A fin de lograrlo, han lanzado un nuevo sitio web para docentes y alumnos: <http://www.tedxriodelaplata.org/educacion>. Allí se han cargado guías didácticas para usar las charlas TEDxRíodelaPlata en clases e inspirar la enseñanza y el aprendizaje. El grupo aspira a desarrollar actividades en las escuelas, e integrar más a los docentes en el uso de videos educativos y en la curación de ideas innovadoras.

El secreto de TEDxRíodelaPlata es una combinación de cosas. De los eventos TED, proviene la magia de las charlas muy preparadas, refinadas y una gran puesta en escena. De la tecnología, se aprovecha la posibilidad de difundir videos en Internet y el poder de las redes sociales. De sus organizadores, trae una mística de colaboración creativa, voluntaria y aventurera, que contagia a los jóvenes y suma cada vez más seguidores. Curar y difundir ideas con mística creativa: esta fórmula genera inspiración y sed de nuevos conocimientos. Es una fórmula que abre nuevos mundos educativos y puede ser recreada en corrientes expansivas dentro de las escuelas.





LAS TENDENCIAS

**NUEVE TENDENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
NO ESTATAL EN AMÉRICA LATINA**



EL ANÁLISIS DE LOS 10 **CASOS ANTERIORES** FORMA PARTE DE LOS 120 **CASOS REVISADOS** COMO INNOVACIONES PARA MEJORAR LA EDUCACIÓN EN AMÉRICA LATINA. LA SISTEMATIZACIÓN DE ESAS 120 INNOVACIONES PERMITE IDENTIFICAR UNA SERIE DE TENDENCIAS QUE ESTÁN TENIENDO LUGAR EN LA REGIÓN. ESTAS TENDENCIAS, QUE SE PRESENTAN A CONTINUACIÓN, SON ALGUNAS DE LAS SEMILLAS DEL CAMBIO EDUCATIVO EN AMÉRICA LATINA.

La primera tendencia viene de lejos en el tiempo y tiene un país pródigo: los sistemas de enseñanza surgidos en Brasil. Conocidos en portugués como Sistemas de Ensino, son una vieja innovación que se está reinventando y expandiendo en toda América Latina.

Los Sistemas de Ensino nacieron en la década de 1960 ante dos condiciones del contexto brasileño: la limitada oferta educativa estatal y el examen vestibular de finalización de la escuela secundaria. Un Estado poco presente dio lugar a grandes falencias que fueron cubiertas por el mercado privado. Y el examen vestibular fue un gran aliciente para preparar a los alumnos con apoyo externo a las escuelas.

El origen de los sistemas mencionados fueron los cursinhos, cursos de apoyo escolar para el vestibular. La escala de Brasil hizo la gran diferencia. Quienes habían comenzado a desarrollar los cursinhos y las editoriales que hacían libros de texto vieron una veta más amplia. El curso de acción fue crear un dispositivo nuevo, original, un verdadero invento pedagógico brasileño: los Sistemas de Ensino.

¿Qué son los Sistemas de Ensino? Son dispositivos integrales de apoyo pedagógico a las escuelas que tienen a los libros de texto como vehículo central de entrada. Casi todos funcionan con la misma lógica: la escuela ingresa de forma integral al sistema, pagando una cuota mensual o anual por cada alumno. Esa cuota es el boleto de entrada a un paquete de servicios y a la entrega de libros de texto para cada alumno.

¿Cuáles son los servicios? En casi todos los casos, los Sistemas ofrecen las siguientes respuestas:

- * Libros de texto.
- * Portales educativos de acceso exclusivo.
- * Sistemas de gestión, foros y web 2.0 para el uso exclusivo de docentes, padres y alumnos.
- * Asesoramiento pedagógico y en administración o marketing de las escuelas.
- * Apoyo a distancia a través de consultas en línea o telefónicas con especialistas para cada área de aprendizaje.
- * Evaluación diagnóstica continua de los alumnos.
- * Computadoras, tabletas o equipamiento optativo para escuelas y alumnos.

Los sistemas de este tipo más conocidos en Brasil son los siguientes:

- * Positivo, el más extendido, con aproximadamente un millón de alumnos (mitad del sector público y mitad del sector privado).
- * Anglo, de la Editorial Abril, con más de 600 escuelas.
- * Ético, de la editorial Saraiva, con más de 600 escuelas y 150.000 alumnos.
- * COC, de la editorial Pearson, con 370 escuelas y 160.000 alumnos.

* Objetivo, con más de 700 escuelas y convenios con más de 30 municipios.

* Pitágoras, original de Belo Horizonte. **3***

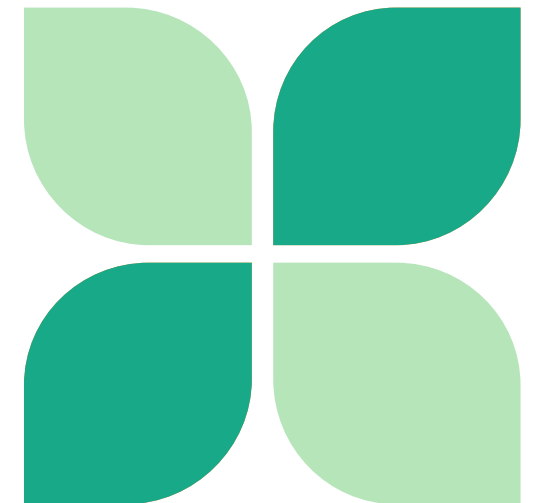
Existen muchos otros más pequeños, como FTD, Etapa, Poliedro, Pueri Domus, Jean Piaget, Seta, FTD o Maxi. Cada uno tiene una identidad propia pero la misma lógica. Son casi “Estados paralelos”, que realizan todas las funciones de un Ministerio de Educación, con apoyo integral a las escuelas.

Los Sistemas de Ensino se han expandido masivamente en Brasil. Esto no es nuevo pero está sucediendo a un ritmo mucho más rápido que antes. La novedad es que los Sistemas de Ensino están saltando las fronteras territoriales de su país de origen. Ya no se trata de un invento local, sino de un gran dispositivo de América Latina, que no parece tener cabida en otros lugares del mundo.

Las grandes editoriales han dado el salto hacia la creación de sus propios sistemas de enseñanza. UNOi es el sistema de Santillana, que se ha presentado anteriormente como una de las 10 innovaciones seleccionadas por su propuesta pedagógica original y ambiciosa. EDUCA es el sistema de Kapelusz, otra editorial educativa líder en la región.

Las claves del suceso renovado y expansivo en la región parecen tener al menos tres secretos:

- 1 .** El rol de las tecnologías y la digitalización de contenidos permite ampliar las fronteras de los Sistemas de Ensino a un bajo costo y con grandes valores agregados para las escuelas.
- 2 .** La expansión de los exámenes nacionales de alumnos hace que cada vez se necesite más apoyo particular en más países y las escuelas buscan ayuda para preparar mejor a sus alumnos para las pruebas.
- 3 .** Los sistemas tienen un enfoque integrado que hace que su negocio sea sostenible y eficiente. Actúan “en espejo” con el hardware (portales, computadoras, libros, sistemas de gestión, etc.) y el software (contenidos educativos para cada área de enseñanza).



3* para mayor información sobre estos sistemas, consúltense las siguientes páginas web: <http://www.portalpositivo.com.br/positivo>; <http://www.sistemaanglo.com.br/anglo>; <http://www.sejaetico.com.br/etico>; <http://www.coc.com.br/coc>; y <http://www.redepitagoras.com.br/pitagoras>.

TENDENCIA 2

PORTALES DE VIDEOS EDUCATIVOS

Una tendencia mucho más reciente y explosiva es el surgimiento de portales de videos educativos. Esto es nuevo y está tomando cuerpo en todo el mundo. La tendencia tiene un rostro mundial: Salman Khan, el creador de la Academia Khan, dueño del portal más exitoso de videos educativos, con más de 300 millones de visitas. El crecimiento exponencial del acceso a internet es una explicación directa del suceso de los portales de videos educativos.

Estos portales tienen diversas características. En el portal “Las 400 clases”,^{4*} una iniciativa reciente en Argentina, se puede encontrar una selección de los 80 mejores videos educativos del mundo y una breve descripción de cada uno.

Un modelo específico de portales de videos agrupa algunos casos similares. Entre ellos se destacan QMagico o Descomplica de Brasil, Educatina de Argentina y Tareas Plus de Colombia.^{5*} Su funcionamiento combina el acceso gratuito con la suscripción de paga a cursos particulares. Estos portales son emprendimientos privados con un fin comercial, pero atraen a sus clientes a través de una gran base de videos gratuitos y abiertos. Se trata de portales masivos que están creciendo de manera exponencial. Los videos abarcan todas las áreas de enseñanza y permiten la preparación para exámenes, su principal función, o el consumo particular para saciar las ganas de aprender de millones de personas en toda la región.

Una variante original de estos portales es la iniciativa de Julio Profe, una de las 10 innovaciones inspiradoras seleccionadas (véanse detalles de esta iniciativa al inicio de este documento). Allí no existe un fin comercial, sino la vocación personal de subir videos educativos. Esa es la magia de esta tendencia: requiere muy pocos recursos y cualquier docente puede ponerlo en práctica. El costo de contar con una cámara y editar los videos

es casi nulo. Todo lo que se necesita es pasión pedagógica, algo mucho más difícil de adquirir.

Los secretos del éxito de los portales de videos tienen algunos puntos de coincidencia con los de las claves de los Sistemas de Ensino. Ambos se potencian ante la necesidad de preparación particular para los exámenes que cada vez con mayor asiduidad deben rendir los alumnos de la región.

Los portales de videos educativos y los Sistemas de Ensino son dos herramientas para afrontar de manera privada las demandas que estas pruebas instalan en las familias y las escuelas. Muestran tanto la inventiva del sector privado como las falencias del sector público. Y al ser de paga, pueden ampliar las desigualdades sociales y dar ventajas a quienes tienen los recursos para utilizarlos.

Sin embargo, en la nube se está librando una nueva y extraña batalla. Allí hay videos gratuitos que abren la puerta al apoyo particular pago, videos gratuitos “puros” de individuos generosos o encantados con la fama, videos de plataformas cerradas (los propios Sistemas de Ensino, entre otros) y videos gratuitos de los portales estatales,^{6*} que han potenciado sus contenidos durante la última década. El terreno está movedizo y muestra las inciertas mezclas entre lo público y lo privado, lo que tiene costo, lo gratuito y lo filantrópico en los rumbos futuros de la educación en América Latina.



4* Véase el enlace www.las400clases.com.

5* Para más información, visítense los siguientes sitios web: <http://www.qmagico.com.br/>, <http://www.descomplica.com.br/>, <http://www.educatina.com/> y <http://www.tareasplus.com/>.

6* Un caso interesante es el Profe en Casa, que ha sido desarrollado desde el Estado por el Ministerio de Educación de Costa Rica, y es gratuito y abierto: <http://www.elprofeencasa.com/>.

La tercera tendencia es más amplia, variada y se afianza a paso firme sin dejar de abrir nuevos interrogantes. Se trata de las innovaciones basadas en portales de recursos educativos para docentes, escuelas y alumnos.

EduTEKA, el portal colombiano seleccionado para este informe como una de las 10 innovaciones inspiradoras, es un ejemplo a nivel regional de selección de recursos educativos. Clic Educa es otro ejemplo destacado en este estudio, como una de las iniciativas más completas, que incluye clases compartidas y todo tipo de recursos para los docentes.^{7*}

Otro caso es el del Portal PSU, una iniciativa conjunta de la Fundación Chile y el Ministerio de Educación chileno. PSU prepara a los alumnos para la prueba de selección universitaria con una plataforma interactiva que cuenta con diversos formatos. Tiene un promedio de 1,2 millones de alumnos por año y en 2012 fue uno de los seis ganadores del prestigioso premio WISE en Qatar. Si el Portal PSU se entronca con el sistema, Educabilia,^{8*} una iniciativa de varios países de la región nacida en Argentina, las fronteras del aprendizaje se expanden. Allí se reúnen cursos, clases y talleres particulares de todo tipo: es un portal para ampliar el aprendizaje más allá de las aulas.

Por su parte, Aula 365,^{9*} de la empresa Telefónica, es uno de los portales más innovadores y con más visitas de América Latina. Ganó varios premios por su desarrollo creativo de recursos propios (juegos, videos, blogs, historietas, etc.), y constituye un ejemplo de emprendimiento privado en el ámbito educativo virtual.

Otros portales han llegado a América Latina desde España, a través de la nueva comunidad virtual facilitada por el idioma. Entre los más masivos y ricos en contenidos se encuentran

Tiching y Didactalia.^{10*}

Las iniciativas convergen en grandes portales generalistas pero también divergen en temáticas. Por ejemplo: comienzan a destacarse los portales de enseñanza de lenguas extranjeras, como Blanet en Chile, o los nuevos sistemas de enseñanza, como en el caso de Amco en México, que apunta al aprendizaje del inglés y del español.

En Brasil se destaca la iniciativa Nuvem de Livros, desarrollada por la telefónica Vivo.^{11*} Es una plataforma de libros electrónicos que cuenta con diversos recursos. Su masividad es impactante: en agosto de 2013 alcanzó el millón de suscriptores, el segundo del mundo en libros electrónicos detrás de Kindle de Amazon. Se trata de una plataforma de paga: cuesta unos US \$2 por mes y los estudiantes tienen un descuento del 50%. El proyecto promete continuar su crecimiento exponencial en otros países de la región.

Otros portales brindan herramientas de gestión a las escuelas. Es especialmente innovador el caso de PIAD en Costa Rica, con una gran aceptación y una buena comunión entre los cursos de capacitación presenciales y la plataforma virtual. Otro ejemplo es Akademia,^{12*} la pequeña nueva empresa de Venezuela que ofrece aplicaciones para la gestión escolar.

Esta es una tendencia fuerte. A un bajo costo, universidades, empresas, iniciativas sociales y hasta individuos complementan el rol del Estado en la creación de un nuevo entorno educativo virtual. Los portales diversifican la oferta de contenidos educativos. Dan propuestas a docentes y alumnos. Abren un tiempo de aprendizaje fuera del aula y brindan una enorme gama de posibilidades diversas para la planificación didáctica.

En América Latina esta tendencia se ve potenciada tanto por las carencias como por las fortalezas del Estado. La provisión de computadoras en planes uno a uno de algunos países crea un potencial enorme para los portales, dado que multiplica exponencialmente el acceso a Internet. Pero la falta de respuestas pedagógicas creativas y potentes de muchas escuelas —ancladas en una planificación tradicional y en respuestas estatales inerciales— también es un motor que agranda los portales no estatales por fuera del sistema educativo tradicional.

Quizás esta sea la tendencia más firme y poblada de opciones en la región. Se complementa con las tendencias 2 y 4, que son variantes de portales específicos. La nube digital es el nuevo planeta a colonizar. Quien llegue más rápido, sea más creativo, y se muestre más adecuado a su público tendrá mayores cuotas en un mercado que todavía no se deja medir fácilmente por sus efectos.



7* Similar es el caso del Programa Temoa en México.

8* Para más detalles véase www.educabilia.com.

9* La página web de la iniciativa es www.aula365.com.

10* Véanse los sitios www.tiching.com y www.didactalia.net.

11* Véase la página www.nubemdelivros.com.br.

12* Visítese el sitio web www.akademia.com.

TENDENCIA 4

REDES DE ESCUELAS, DOCENTES Y ALUMNOS

Una variante más específica de los portales conforma la cuarta tendencia: la creación de redes de escuelas, docentes y alumnos. Es una tendencia menos llamativa, que está abriendo sus alas con muchas dificultades, a partir del ensayo y el error, pero que apunta a un flanco débil del sistema educativo: su aislamiento y ensimismamiento en cada contexto particular.

Docentes Innovadores, una de las experiencias inspiradoras que se presentaron en la sección 1 de este trabajo, es un caso emblemático de red de buenas prácticas y diálogo entre docentes, centrado en el uso de la tecnología para la educación. Edoome,^{13*} de Chile, es otro ejemplo destacado. Se trata de una plataforma gratuita para fomentar la interacción entre docentes y alumnos. Fue elegida como la Startup Hispanoamérica de 2012 por Startup World. A partir de una interfaz muy similar a la de Facebook, Edoome ha logrado crear una gran atracción, que parece haber permeado la dura frontera del encuentro virtual de docentes y alumnos.

Otro caso destacado en la región es el de Educopedia,^{14*} creada gracias a una alianza público-privada entre el Municipio de Rio de Janeiro y varias empresas. Esta iniciativa bien podría entrar en la tercera tendencia, como uno de los portales más innovadores de recursos educativos para docentes y alumnos, pero se ha convertido en una verdadera red social educativa. Educopedia se organiza con 32 aulas digitales, que se corresponden con las semanas del ciclo lectivo, cada una de las cuales está llena de recursos que favorecen la interacción de los docentes en torno del calendario y las actividades escolares.

Asimismo, otro caso de gran expansión reciente es el de Poliglota,^{15*} una original iniciativa para aprender idiomas. Se trata de un proyecto que genera reuniones semanales en clubes, parques y cafés. En los primeros 45 minutos se realizan clases y

juegos, y luego se abre la conversación libre. Gracias a Poliglota se reúnen unas 35.000 personas en 70 ciudades de América Latina por semana. Poliglota es una red virtual que se traslada al encuentro físico de las personas para aprender idiomas y conocer nuevos amigos.

Pese a estos ejemplos valiosos, las redes de docentes y escuelas son una tendencia menos explosiva. La potencia colaborativa que traen la conectividad y las redes sociales podría ser un enorme mar de cambios para un sistema educativo fragmentado en incontables islas institucionales. El oficio docente tiene una oportunidad para el encuentro con otras voces y latitudes.

Pero las fuerzas inerciales que llevan al aislamiento son firmes. Arraigan en la presencia física de los educadores con sus alumnos y colegas y en los abrumadores contextos de urgencias que atiende cada escuela. Los intentos de capacitación docente virtual han sido generalmente frustrantes, debido a la baja densidad de participación e interés.

Las redes enunciadas en el presente documento son ejemplos de rumbos posibles. Requieren mucha creatividad y conocimiento de la cultura docente. No se lograrán solo con marketing e inventos tecnológicos. Será clave contar con educadores que sean capaces de abrir el juego, comunicar genuinamente las voces del sistema e iniciar un nuevo diálogo educativo.



13* Para más información véase la página www.edoome.com.

14* Visítese el sitio web de la iniciativa en www.educopedia.com.br.

15* Para más detalles visítese el enlace www.poliglota.org.

TENDENCIA 5

NUEVOS PROGRAMAS EDUCATIVOS CONTRA LA POBREZA

La región está experimentando un cambio de escala, modalidad y definición de la participación privada en la educación en contextos vulnerables. Esta es la quinta tendencia de innovaciones educativas: un híbrido incierto que vale la pena mirar con atención. El uso de las tecnologías y la creación de escuelas con nuevos modelos pedagógicos comienzan a aparecer en el centro de nuevos programas de intervención privada.

Entre las innovaciones inspiradoras aparecen dos casos ejemplares. Puentes Educativos en Chile es una iniciativa que apunta a los sectores vulnerables a partir del uso de celulares, Internet, videos y guías didácticas para docentes. Transformemos, en Colombia, es un caso distinto en origen y sentido, pero también se propone luchar contra el abandono escolar usando la potencia de la educación virtual.

El Instituto Panameño de Educación por Radio es una iniciativa que impulsa el aprendizaje a distancia. Su programa El Maestro en Casa ha llegado a 27.000 alumnos y logró un acuerdo de donación de tiempo de 16 emisoras de radio y el apoyo de más de 250 docentes voluntarios. Además, en 2013 fue uno de los finalistas del premio Kubitschek del Banco Interamericano de Desarrollo (BID).^{16*}

Entre las iniciativas que no utilizan estrictamente recursos tecnológicos como eje de intervención hay diversos proyectos en la región. Escuelas del Bicentenario en Argentina es una alianza público-privada que cuenta con el apoyo de varias empresas, y que brinda respaldo a escuelas vulnerables con un programa integral de capacitación, materiales curriculares, soporte para la gestión directiva y contención social para los alumnos. En las evaluaciones que se llevaron a cabo, Escuelas del Bicentenario logró resultados positivos.^{17*}

En Perú el IPAE, con el apoyo de varias empresas, ha puesto en marcha la experiencia Construyendo Escuelas Exitosas.^{18*} Se trata de una estrategia integral, que desarrolla redes de escuelas en sectores populares, y fomenta el liderazgo de los directivos y la capacitación docente y el trabajo educativo con las familias de cada comunidad.

Por su parte, en Chile la Red de Escuelas Líderes^{19*} es una iniciativa que identifica y promueve buenas prácticas educativas en contextos de pobreza. Está impulsada por una alianza entre fundaciones y empresas. También en Chile cabe mencionar la Fundación Araucaria Aprende,^{20*} un proyecto privado de apoyo a los alumnos de más bajos resultados en la región de La Araucaria. Con asesores pedagógicos y docentes jubilados, el proyecto refuerza la lectura y ya enseñó a leer a más de 15.000 niños.^{21*}

En República Dominicana, el Programa de Escuelas Efectivas, a cargo de la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, trabaja en cientos de escuelas con estrategias de mejora de la lectura y escritura, matemática y gestión escolar. En Nicaragua, el Sistema de Aprendizaje Tutorial, desarrollado por la Asociación Padre Fabretto, es una iniciativa innovadora de “aprender haciendo” en contextos rurales vulnerables, orientada a evitar el abandono escolar. La iniciativa ha sido finalista de los premios WISE 2013.^{22*} En el caso de Argentina, una estrategia similar que trabaja en varias provincias es Todos Pueden Aprender.

Otra tendencia creciente es el impulso de las escuelas innovadoras en sectores populares, que son financiadas por empresas u organizaciones sociales, y cuyo objetivo es favorecer la inclusión con nuevos modelos pedagógicos.

En este grupo se pueden encontrar dos de las innovaciones

inspiradoras más conocidas mundialmente por su extensión como red de escuelas: Fe y Alegría^{23*} (nacida en Venezuela pero extendida a toda la región) y Escuela Nueva^{24*} de Colombia. Fe y Alegría es una inmensa red que llega a 650.000 alumnos y se ha convertido en una usina de compromiso social por la educación. Escuela Nueva obtuvo varios premios por su labor educativa en contextos rurales y luego urbanos, con un modelo de enseñanza centrado en el alumno.

El Liceo Jubilar^{25*} es una experiencia reciente que tiene la extraña característica de ser religiosa y no estatal, en el país más estatal y laico de América Latina: Uruguay. Se trata de una escuela ubicada en un contexto de extrema pobreza, que ha demostrado resultados muy positivos^{26*} y recibe donaciones privadas, lo cual permite garantizar la gratuidad para los alumnos. La creación más reciente del Liceo Impulso sigue esta misma dirección. Características similares se presentan en el Programa Prodesa^{27*} de Guatemala. Por último, la Fundación Bradesco^{28*} de Brasil cuenta con el reconocimiento de numerosas instituciones nacionales e internacionales, entre ellas la Universidad de Harvard, que considera su obra como una referencia mundial en el tercer sector. Bradesco desarrolla propuestas pedagógicas que tienen en cuenta reflexiones contemporáneas sobre la educación, en los segmentos de formación básica, profesional o de jóvenes y adultos. Otro ejemplo lo constituyen las escuelas autosuficientes de Paraguay,^{29*} una red que se extiende en los ámbitos rurales con un enfoque renovado de la educación agrícola.

Este heterogéneo conjunto de ejemplos indica que hay un movimiento constante, creciente y cambiante del sector privado destinado a brindar apoyo educativo en contextos de pobreza. Proyectos en los cuales la tecnología hace la diferencia y permite la escala. Iniciativas masivas de alianzas entre fundaciones, voluntarios y aportes privados. Escuelas creadas por nuevos educadores no estatales, comprometidos con el cambio en los lugares más necesitados.

América Latina se encuentra en un proceso de experimentación. Algunos proyectos logran escalas masivas, otros se detienen allí donde llegan sus fondos. La clave de los años por venir será la convergencia. Energías, fondos, modelos pedagógicos y posibilidades tecnológicas necesitarán adaptarse para ver qué funciona en cada contexto y qué puede hacerse en conjunto para ampliar el derecho a la educación.

^{16*} Para mayor información consúltese <http://www.iperpanama.org/>.

^{17*} Véanse los resultados referidos así como también otra información en <http://www.ebicentenario.org.ar/>.

^{18*} Para mayor información visítese la página http://www.ipae.pe/escuela_directores/escuelas-exitosas/.

^{19*} Más detalles sobre la iniciativa se pueden encontrar en <http://www.educarenpobreza.cl>.

^{20*} Véase el enlace <http://www.araucaniaprende.cl/>.

^{21*} En Brasil se ha fundado el Instituto Ayrton Sena, que tiene características similares.

^{22*} Para mayor información sobre el Sistema de Aprendizaje Tutorial y el premio WISE visítese <http://www.wise-qatar.org/content/sat-sistema-de-aprendizaje-tutorial>.

^{23*} Para mayor información sobre esta iniciativa, véase <http://www.feyalegria.org>.

^{24*} Para mayor información sobre Escuela Nueva, consúltese <http://www.escuelanueva.org>.

^{25*} La página de esta iniciativa es <http://www.liceojubilar.edu.uy/>.

^{26*} Véase el trabajo de Balsa y Sid (2011) en http://www.um.edu.uy/docs/impacto_liceojubilar.pdf.

^{27*} Visítese la página web <http://www.prodesa.net/>.

^{28*} Véase <http://www.fb.org.br/>.

^{29*} Para más detalles visítese la página web http://www.fundacionparaguay.org.py/es/esc_autosuficientes.php.

TENDENCIA 6

LA RENOVACIÓN DE LAS CIENCIAS

Una tendencia interesante que va cobrando forma es la renovación de las áreas tradicionales de enseñanza a partir de nuevos materiales, tecnologías y enfoques. Varias iniciativas se concentran en una redefinición de la enseñanza de las ciencias, quizás más apetecibles para el cambio que áreas como lengua y matemáticas, donde hay menos experiencias destacadas.

Avatar y Kokori fueron dos de los casos seleccionados entre las 10 innovaciones inspiradoras. Estas iniciativas muestran el potencial de los videojuegos para renovar la enseñanza de las ciencias. Al convertir los pesados contenidos de los libros de texto en apasionantes aventuras, atrapan por igual a alumnos y docentes, transformando la concepción misma de aprendizaje. Los videojuegos son también aptos para renovar la enseñanza de las ciencias sociales. El grupo Tiza, Papel, Byte, de Argentina, desarrolló varios videojuegos innovadores. Entre ellos “El futuro de Villa Gironde”,^{30*} una experiencia de decisión colectiva de dilemas ambientales.

Muchas otras iniciativas en América Latina están convirtiendo a las ciencias en una pasión. Un ejemplo es el caso de Abramundo^{31*} en Brasil, lanzado originalmente por la firma Sangari, luego de muchos años de investigación, como un proyecto innovador de ciencia y tecnología con creatividad. En 2013 Abramundo adquirió la empresa. Con una caja de materiales creativos para realizar experiencias científicas en el aula, libros y un portal interactivo, el proyecto ya alcanzó a 450 escuelas y más de 500.000 alumnos.

En Argentina hay varios proyectos renovadores de diversa escala. Expedición Ciencia es una aventura propuesta por científicos para invitar a docentes y alumnos a campamentos científicos, talleres y experimentos originales. También cabe mencionar 35 ciencia, un original canal de Youtube de videos educativos seleccionados

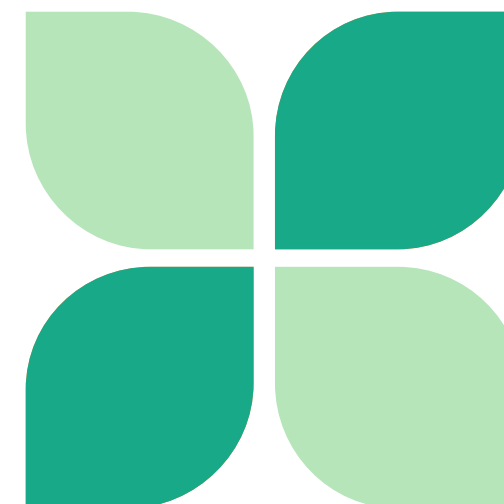
por un Instituto de Formación Docente, que cuenta con más de 3 millones de visitas. Más masiva es la iniciativa editorial Ciencia que ladra, una colección de libros de divulgación de bajo costo, que se convirtió en un gran éxito masivo.^{32*}

En cuanto a los que se han establecido una alianza con el Estado, un proyecto muy interesante es el curso de programación de videojuegos llevado a cabo por Ceibal, en Uruguay.

Esta tendencia está llena de riqueza, variedad y creatividad. Es un campo todavía incipiente pero prometedor. Conecta más fácilmente que otras tendencias a los educadores y a los artistas, científicos y desarrolladores tecnológicos creativos. Vincula a organizaciones sociales, empresas y educadores sin tantos prejuicios. Atrapa en la inspiración de las ciencias, y en la posibilidad que estas encierran de ser reinventadas.

Quizá sea un terreno para los jóvenes, para nuevas cosmovisiones sobre lo que significa aprender. Los jóvenes de Kokori y Avatar, que buscan otros caminos y se ayudan con los videojuegos. Los científicos jóvenes de edad o de espíritu, apasionados de su tarea y decididos a contarla a millones, saliendo del laboratorio para divulgar el conocimiento.

Para América Latina hay una nueva hora educativa. Esta tendencia es uno de los puntos más altos que puedan entreverse. Para potenciarse requiere más apoyo estatal, más inversión privada, más atracción de talentos, más convergencias creativas. Será una gran oportunidad la que se abrirá al llevar estas experiencias apenas iniciáticas al corazón de las escuelas.



^{30*} Para mayor información sobre esta iniciativa, véase <http://www.villagironde.com/>.

^{31*} Véase la página web <http://www.abramundo.com.br/>.

^{32*} Para más detalles sobre estas iniciativas de Argentina, visítense los siguientes enlaces: <http://www.expedicionciencia.org.ar/> (Expedición ciencia); <http://www.youtube.com/user/35ciencias> (35 ciencias) y <https://www.facebook.com/Cienciaqueladra> (Ciencia que ladra).

TENDENCIA 7

ESCUELAS INNOVADORAS CON TECNOLOGÍAS

La historia de las innovaciones educativas tiene incontables capítulos. Quizás el más prolongado sea el de las experiencias de aquellas escuelas que han interrumpido los paradigmas educativos dominantes. En estudios y relevamientos previos en América Latina se ha podido confeccionar una larga lista de estas experiencias.^{33*} Pero actualmente hay nuevas experiencias en marcha.

Una tendencia reciente es el desarrollo de proyectos de escuelas innovadoras con uso intensivo de las nuevas tecnologías. Este eje de cambio está en pleno auge y promete muchas experiencias nuevas en los próximos años. No es todavía una tendencia de escala masiva sino basada en casos institucionales, pero algunos de ellos ya están aspirando a conformarse como grandes movimientos.

El caso de Innova Schools de Perú, seleccionado entre las 10 innovaciones inspiradoras, es un buen ejemplo en esta dirección. También las escuelas de la Fundación Bradesco^{34*} en Brasil constituyen una red bajo la misma franquicia. Se trata de 40 escuelas que atienden a más de 110.000 alumnos de forma gratuita, con una propuesta innovadora e integral.

Algunas iniciativas están contando con el apoyo estatal, como es el caso de las escuelas públicas digitales de la provincia de San Luis, Argentina.^{35*} En alianza con la Universidad de la Punta, se trata de siete escuelas con el modelo uno a uno y con un currículum por módulos, donde todo el trabajo se organiza en base a proyectos; estas escuelas no son graduadas y pueden ser cursadas de formas diversas según los alumnos.

Otro caso similar es el del Gimnasio Experimental de Nuevas Tecnologías Educativas (GENTE)^{36*} en Rio de Janeiro, Brasil. Se trata de un modelo arquitectónico pensado de raíz para poner

en el centro a los alumnos y el uso de las tecnologías. Cuenta con el apoyo de la UNESCO, el Instituto Natura, Intel, Fundación Telefónica y otras organizaciones. Es un proyecto revolucionario, que comenzó con una escuela piloto en 2013 y planea expandirse en los años por venir.

En las consultas con los especialistas, también se refirieron otros ejemplos de modelos institucionales en la experimentación de nuevas tecnologías para cambiar la enseñanza tradicional. Así, en Colombia cabe mencionar el colegio Fontán,^{37*} que fomenta el trabajo autodidáctico de los alumnos con una pedagogía innovadora desarrollada por su fundador, Ventura Fontán. En Chile, Mundo Karol es una escuela también innovadora centrada en la participación de los alumnos, donde ellos mismos integran el gobierno escolar. En Argentina se destacan la ORT, una escuela de la comunidad judía de la Ciudad de Buenos Aires, y el Colegio Edison de Mendoza. En Costa Rica el caso de la Lakeside School es el más renombrado. Todas estas instituciones están experimentando con las nuevas tecnologías y repensando las prácticas pedagógicas. Son algunos de los faros educativos de la región.

Estas escuelas, públicas, privadas o mixtas, están dando vuelta la página de un imaginario educativo. Están desplegando nuevas formas de habitar las escuelas, sin grados, exámenes, cursos o programas fijos. Están cambiando las arquitecturas y creando una infraestructura digital. Están permeando las fronteras entre la escuela y la vida cotidiana, permitiendo el aprendizaje continuo, personalizado, divergente.

Son experimentos. No hay precisiones sobre sus resultados y apenas están comenzando. En el futuro cercano es muy probable que se multipliquen y que sus formas sigan variando. Quizás encuentren convergencias a través de redes de escuelas,

como Innova o Bradesco, o por medio de políticas públicas. Quizás estén comenzando una era nueva, una nueva pedagogía con tecnología que cambie el rostro de lo que hasta ahora conocimos como “escuelas”.



^{33*} El Programa Alternativas Pedagógicas y Prospectiva Educativa en América Latina (APPEAL) recolectó innovaciones históricas de la educación en la región.

^{34*} Para mayor información consúltase <http://www.fb.org.br/>.

^{35*} Para mayor información visítese la página web <http://www.plan2030.sanluis.gov.ar/Plan2030Web/Contenido/Pagina13/File/Ley%20EPD.pdf>.

^{36*} Para más detalles véase el enlace <http://gente.rioeduca.net/>.

^{37*} Para mayor información consúltase <http://www.colegiofontan.edu.co/>.

TENDENCIA 8

EL APRENDIZAJE PERSONALIZADO POR COMPUTADORAS

La tendencia que se presenta aquí es mucho más débil que las anteriores. Pero aun así vale la pena mencionarla, porque en otros países está creciendo con fuerza y en América Latina ya tiene algunas experiencias en marcha. Se trata de las innovaciones basadas en la personalización del aprendizaje asistido por computadoras.

Un caso avanzado es el de Geekie en Brasil, un sitio web a través del cual se busca mejorar las competencias de los estudiantes por medio de resoluciones de exámenes, participación en juegos lógicos y la atención virtual personalizada. Bajo la premisa de que cada persona aprende de distinto modo y sobre la base del concepto del aprendizaje adaptable, se ofrece tecnología personalizada para el alumno. Los estudiantes son puestos a prueba de manera constante, y se les invita a evolucionar de acuerdo con sus competencias.

Otro ejemplo con características similares es la iniciativa Galyleo, llevada a cabo en Chile.^{38*} Se trata de una plataforma de Gestión del Aprendizaje Personalizado (GAP) concentrada en lengua y matemática, que contiene ejercicios, evaluaciones y análisis de resultados de creciente dificultad, adaptados al programa curricular de cada escuela. En Galyleo participan unas 500 escuelas y más de 45.000 alumnos.

Esta tendencia se complementa con varios portales educativos que están comenzando a ofrecer servicios similares, aunque no sean el foco de su innovación. En casos como Clic Educa o el Portal PSU de Chile, se está avanzando hacia la personalización de ejercicios y trabajos de los alumnos.

Esta tendencia es incipiente, y todavía se está incubando. Puede ser el gran camino del futuro educativo, en el cual las máquinas personalizan la enseñanza. Quizá la analítica del aprendizaje

(learning analytics) sea la mayor promesa que las computadoras podrían traer a la educación. Permitirían cumplir el sueño de conocer cómo aprende cada alumno, seguir sus trayectorias cognitivas para individualizar las actividades y lograr resultados más efectivos.

En Estados Unidos esta tendencia está emergiendo en el horizonte. En América Latina es una conquista más lejana. Falta conectividad masiva, confianza en la innovación disruptiva y cultura individualista. Dejar la tarea educativa a las máquinas es un proceso cultural, antes que pedagógico o tecnológico. Quizás esta tendencia solo resulte útil para una parte de la población o tenga duras pruebas que pasar en los próximos años, si es que alguna vez logra instalarse sistémicamente.



^{38*} Para mayor información visítese <http://chile.galyleo.net/>.

La última tendencia es la más difícil de clasificar. Agrupa movimientos educativos virales no tradicionales, es decir: formatos nuevos de aprendizaje, campañas masivas o contagios educativos no escolares ni institucionalizados. Se trata de movimientos de cambio, de interrogantes, de incidencia política, de ideas.

Aquí encontramos casos diversos con identidades, formatos y fines distintos. Por ejemplo, el caso de TEDxRíodelaPlata es un ejemplo de una revolución de ideas que inspira a nuevas generaciones y por eso fue seleccionado como una de las 10 innovaciones destacadas.

La serie El reemplazante^{39*} en Chile fue una incursión exitosa en el tratamiento de cuestiones educativas en un programa masivo de televisión abierta (Televisión Nacional de Chile). El guion del programa se basa en la historia de un exitoso empresario que decide trabajar como profesor en una escuela. Se trata de una serie de alta calidad visual, que ha provocado grandes debates educativos en un país ya acostumbrado a discutir públicamente la educación.

La película La educación prohibida (2012) es un documental que realiza una fuerte crítica de la educación tradicional y propone modelos escolares radicalmente alternativos. Creada por un grupo de jóvenes voluntarios, con la dirección del argentino Germán Doin, fue un suceso viral en las redes sociales, que en noviembre de 2013) llegó a los 8,5 millones de visitas en Youtube.^{40*}

Estas nuevas formas de incidencia en la educación van de la mano de otras organizaciones nacientes. Los movimientos ciudadanos y los grupos de empresas que se dedican a la educación han ido tomando nuevas dimensiones en años recientes. América Latina

está viviendo un despertar ciudadano, propio de la madurez democrática que experimenta luego del fin de las dictaduras en toda la región.

“Un millón de jóvenes por México” es un movimiento ciudadano apartidario que se propone aportar ideas y propuestas para el cambio social. Asimismo, un caso interesante de incidencia pública es el de Elige Educar, una iniciativa de la Universidad Católica de Chile para prestigiar socialmente la docencia, con diversas actividades innovadoras.

La Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación forma parte de una campaña mundial que promueve una mayor garantía estatal para asegurar los derechos sociales. Tiene varias representaciones muy activas por país, en particular en Brasil, donde ha participado en los debates más críticos de política educativa.

La Red Latinoamericana de Organizaciones de la Sociedad Civil por la Educación también es un proyecto nuevo que ha crecido en varios países. Allí se encuentran organismos heterogéneos con más pertenencia empresaria o ciudadana, según los países. Quizá los casos que más han logrado impactar en la agenda educativa de sus países hayan sido: Educar 2020 en Chile, Mexicanos Primero, Empresarios por la Educación en Colombia y Todos por la Educación en Brasil.

Por último, la iniciativa Educa Ecuador^{41*} es un proyecto de televisión educativa dirigido a la población objetivo de niños, adolescentes, docentes y familiares. Educa Ecuador provee una serie diversa de programas educativos. Cada programa de televisión tiene una ficha metodológica que el docente puede descargar de la página web, y a partir de allí saber cómo aplicar ese programa en el aula. Además, el programa mantiene estrecha

colaboración con canales semejantes, como los desarrollados por el Ministerio de Educación de la Argentina: Canal Encuentro y Paka Paka.

Se trata de un conjunto de iniciativas heterogéneas en sus formatos, contenidos y fines. Lo que las agrupa es la búsqueda de nuevas formas de influir en el debate educativo, usando mecanismos virales, medios digitales de comunicación y asociación virtual. Son las nuevas voces que empiezan a oírse juntas sin acaso conocerse, gracias a la capacidad de las redes sociales y de los nuevos dispositivos de comunicación.

Por todo lo mencionado, estas iniciativas son experimentales, a veces discontinuas o coyunturales. Su institucionalización lleva un signo de pregunta que se ensambla con tantos otros interrogantes nuevos de la educación latinoamericana.



39* Para ver la serie, consúltase la página <http://www.tvn.cl/series/elreemplazante/>.

40* El film se encuentra en <http://www.educacionprohibida.com/>.

41* Para mayor información consúltase www.educa.ec.



LOS SECRETOS

DIEZ LECCIONES DE LAS INNOVACIONES
EDUCATIVAS EXPONENCIALES

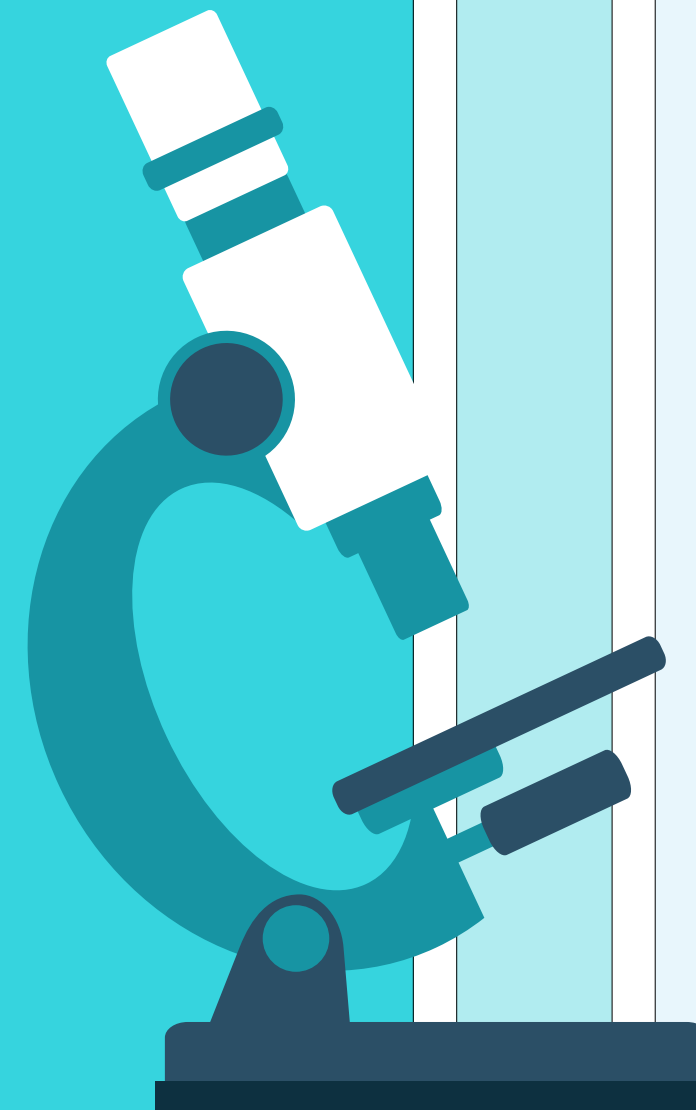


¿QUÉ PODEMOS APRENDER DE LAS INNOVACIONES INSPIRADORAS?

Conocer lo que está pasando en el mundo de la educación, leer sobre las nuevas ideas que están surgiendo, es una provocación para salir del día a día y estimular el emprendimiento y la creatividad. Hay fabulosos docentes, directores de escuelas o educadores populares, con la capacidad de generar grandes cambios y llegar a más gente. Hoy esa posibilidad está más cerca gracias a las nuevas tecnologías y dispositivos de comunicación. Los secretos del éxito de muchas de iniciativas pueden servir a ese fin.

Lo que nos enseñan los emprendimientos individuales, privados, o de organizaciones sociales pueden iluminar nuevas políticas públicas para américa latina. Innovaciones de este tipo complementan la revolución de las políticas educativas con el uso intensivo de nuevas tecnologías que está viviendo la región.

Tanto a partir de educadores que se convierten en emprendedores, como con la potencia masiva del estado, es posible repensar las intervenciones educativas. El objetivo es innovar con tecnologías y sentido pedagógico, con vocación por la justicia social y el desarrollo con equidad en américa latina. Las siguientes 10 lecciones aprendidas sintetizan esos dos objetivos.





SECRETO 1: EL PENSAMIENTO DEL AFUERA

La primera clave que se observa en la mayoría de las innovaciones estudiadas es el pensamiento del afuera, el salir de las estructuras, el repensar la lógica de la educación tradicional. Para lograrlo parece imperativo mezclar perfiles. Emprendedores que ven la importancia de la innovación, de la creatividad y/o de los negocios. Jóvenes que traen entusiasmo. Expertos en tecnologías.

La disrupción se produce también por no estar atado al sistema. Por salir del negocio tradicional de los libros de texto y repensarlo todo. Por fomentar la pasión sin acreditaciones oficiales ni puntaje docente. Por mirar con ojos frescos, descontaminados, por ver salidas donde otros ven repetición, jerarquías estables e inercias de bajo impacto en el aprendizaje de los alumnos.



SECRETO 2: LA MÍSTICA DEL CONTAGIO

El segundo secreto es construir una cultura del cambio. Este es un hueso duro de roer en los procesos innovadores. Muchas buenas intenciones de cambio se diluyen al poco tiempo y su ciclo de vida termina siendo explosivo y efímero. Construir procesos de cambio requiere insertar en la propia cultura organizacional el gen de la revisión continua.

Esto es lo que ocurre en el caso de TEDxRíodelaPlata, donde la mística del contagio viene de un grupo de voluntarios excepcionales, a quienes los motiva trabajar juntos en ambientes

creativos. El liderazgo de los emprendimientos innovadores tiene mucho que aprender de esta forma de inspiración por contagio y no por el verticalismo de las órdenes jerárquicas. Las culturas transformadoras son tan importantes como aquello que se proponen innovar. El mensaje que transmiten está asociado a la marca, a los gestores, al núcleo interno que gestiona el proyecto.



SECRETO 3: GENERAR DEMANDA, ABRIR LA ESCALA MASIVA

Un secreto fundamental de las innovaciones que buscan escala es lograr generar demanda genuina automática. Muchas de las iniciativas analizadas logran cobertura gracias a su financiamiento. Así actúa en gran medida el Estado: por ampliación de la oferta y cobertura gratuita. Esta estrategia tiene límites obvios: la cantidad de recursos.

Algunas de las innovaciones analizadas lograron superar esa limitación construyendo una demanda contagiosa. Julio Profe es el mejor ejemplo. Empezó sin darse cuenta y continuó solo porque había una audiencia que le pedía más videos. Otros proyectos lograron este efecto dominó, gracias al boca a boca que hoy se ve favorecido por las redes sociales. La expansión genuina es aquella que conquista a su público, que le ofrece algo que necesita o que vale la pena contar a otros.

Generar demanda genuina en algunos negocios es propio del marketing. En educación es mucho más complejo: requiere conocer la cultura docente o de los alumnos, saber los códigos y ser capaces de insertar en ellos innovaciones valiosas para que sean apropiadas y esparcidas por el sistema.





SECRETO 4: EL MOVIMIENTO EN ESPEJO

Una estrategia que parece dar frutos en estos tiempos es la combinación de hardware y software, o de medios y contenidos. Es cierto que hay suficiente espacio para todos aquellos que producen contenidos y generan plataformas para utilizarlos y para otras innovaciones. Pero tener el control del dispositivo tecnológico innovador y de los contenidos a utilizar es un movimiento en espejo que trae escala.

Esto se observa en casos como el de Puentes Educativos, que combina un celular con videos y planificaciones didácticas. O en los sistemas de enseñanza, como UNOi, que entran por el libro de texto a dar asistencia integral a las escuelas. Esta parece ser

una estrategia cerrada, que reemplaza el rol del Estado, al cubrir todas las necesidades y hacer un “sistema” en las escuelas.

El éxito de esta fórmula requiere muchos recursos de inversión y es propio de grandes empresas del sector privado. Quizás en este sentido las experiencias constituyan una lección crucial para el Estado en la búsqueda de soluciones innovadoras. Algunas intervenciones privadas con este modelo pueden llegar a convertirse en cajas de metal para las escuelas. El Estado puede desarrollar políticas de inclusión no basadas en la lógica comercial y lograr que el hardware y el software sean convergentes para el cambio educativo.



SECRETO 5: TIEMPO DE CURADORES

En un mundo conectado a Internet la cantidad de información es abrumadora. Es tiempo de aprender nuevas destrezas: hacerse preguntas, buscar, seleccionar, valorar fuentes, editar, etiquetar, compaginar. Los educadores y los ministerios de Educación pueden extraer enseñanzas interesantes de algunas iniciativas analizadas. Su secreto no es tanto la cantidad sino la calidad, el proceso de refinamiento antes que el rejunte a manera de repositorio interminable.

Este es el caso ejemplar de TEDxRíodelaPlata, un grupo de curadores de ideas, o de los colegios Innova, que seleccionan

contenidos gratuitos para sus docentes. Es tiempo de resaltar, refinar, distinguir conocimientos valiosos. En la inflación constante de información, el saber educativo se puede aprovechar según la capacidad de recorte. Los propios docentes tienen una lección que tomar en cuenta: hay tanto material disponible para preparar las clases que se puede liberar tiempo para ocuparse más de los alumnos. La capacidad de búsqueda y selección es una fuente de innovación educativa y pedagógica, de la cual solo estamos comenzando a aprender las primeras lecciones.



SECRETO 6: ROMPER EL ESPACIO Y EL TIEMPO

Un secreto a voces es que las innovaciones de esta época tienen muchas más oportunidades de trascender el espacio y el tiempo. Las posibilidades tecnológicas hacen posible aprender en nuevas dimensiones. Compartir aprendizajes y diálogos culturales con alumnos o docentes de otras latitudes, buscar soluciones conjuntas y rediseñar la geografía de América Latina son tareas que conforman una de las oportunidades más esperanzadoras de la educación.

A la vez, es posible salir de la rutina de los horarios fijos y del aprendizaje presencial. Las innovaciones están abriendo el tiempo de enseñanza y aprendizaje a toda hora, sin límites territoriales ni cronológicos.

Quienes sepan viajar liviano entre países, quienes sepan aprovechar todas las horas del día y el contexto diverso de las poblaciones, serán los nuevos conquistadores educativos del futuro. Buena parte del trabajo nuevo de los educadores, acostumbrados a enseñar en tiempo presente a alumnos visibles, es reinventar su oficio para traspasar fronteras. Algunas de las experiencias analizadas son buenos ejemplos para aprender este raro oficio educativo que se viene.





SECRETO 7: COMPRENDER A LA AUDIENCIA, HACERLA PARTICIPAR

Para instalarse en cualquier mercado hay que conocer al cliente. Esta sentencia es tan popular que no puede ser ignorada. Sin embargo, muchas veces lo es. Grandes proyectos educativos fracasan porque no conocen al docente o al alumno. Porque no dialogan con ellos, no escuchan sus voces, no comprenden su mundo, ni hablan su lenguaje cultural.

Varias de las innovaciones seleccionadas se destacan por entender a su audiencia, por hacerla partícipe, por involucrarla. Esto es posible a gran escala como nunca antes gracias a las nuevas tecnologías. Los portales pueden usar la analítica

para ver qué contenidos educativos son los más utilizados y reorientar la estrategia de esa manera. Docentes Innovadores, una de las iniciativas seleccionadas, es un excelente ejemplo de adaptación constante a la audiencia: los propios docentes. Solo un conocimiento profundo de las complejidades de la cultura, los intereses y las necesidades de alumnos y docentes podrá hacer de las innovaciones emprendimientos sostenibles y escalables.

Este saber es hoy cada vez más precioso en un mercado revuelto de intentos de negocios educativos y de proyectos voluntariosos que apenas llegan a la orilla del sistema educativo.



SECRETO 8: COPIAR Y PEGAR, CON INNOVACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Una de las lecciones ocultas en las innovaciones es su capacidad de copia y readaptación. La gran mayoría de las veces la innovación es una nueva forma de ver, usar o hacer algo viejo. Es tomar el secreto de algo que funcionó durante años, décadas o siglos y retocarlo, agregarle un componente nuevo. Tomar todas las fuerzas previas de prácticas instaladas para descubrir nuevos caminos.

Una computadora es un nuevo cuaderno de clases. Una tableta es un nuevo libro de texto. Una pizarra interactiva es un nuevo

pizarrón, activada por un simple celular, como en Puentes Educativos. Un portal es un currículum enriquecido. Una clase en video, como las de Julio Profe, es una nueva forma de dar clases expositivas que tienen siglos en nuestro ADN pedagógico. Un Sistema de Ensino, como el de UNOi, es una réplica mejorada de la acción integral del Estado en las escuelas. En la adaptación de algo que ya existía se están creando algunos de los inventos pedagógicos más efectivos de este nuevo tiempo.



SECRETO 9: ALIANZAS, CONVERGENCIAS Y NICHOS A LA SOMBRA DE LOS GIGANTES

Otra lección aprendida en el recorrido por las innovaciones es la renovada importancia de las alianzas y convergencias institucionales. Muchas de las experiencias resaltadas pudieron llevarse a cabo gracias a la capacidad de articulación de sus impulsores. Firmas recién nacidas que logran el apoyo de grandes empresas o de incubadoras y aceleradoras. Empresas y organizaciones que se alían entre sí y con el Estado. Universidades que arman grupos innovadores y buscan socios externos. Las variantes se multiplican al ritmo que surgen nuevos proyectos.

No hay un secreto acerca de las alianzas. Se aprende de los compromisos asumidos y de la creación de equipos de trabajo. Funciona todo aquello que no es forzado y tiene sostenibilidad en el tiempo. Las alianzas por conveniencia pierden fuerzas y los grandes negocios sin mística, liderazgo ni convicciones

educativas rara vez se convierten en verdaderas innovaciones. Si un equipo tiene esa mística es mejor que la empresa que lo apoye le dé libertad. Donde hay liderazgo creativo hay que profundizarlo, no ahogarlo de negociaciones y demandas por parte de los financiadores.

Otra enseñanza que surge de las alianzas se relaciona con la importancia de conocer los nichos de mercado. No hay que olvidarse de los grandes jugadores: los gigantes multinacionales que llegan con sus productos externos a América Latina y capturan grandes mercados, y los Estados que tienen amplias cantidades de recursos y llegada directa y masiva al sistema. Los nichos deben pensarse a la sombra de los grandes: estudiando opciones con creatividad, visión, liderazgo y pasión educativa.





SECRETO 10: LA IMPORTANCIA DEL SABER EDUCATIVO

Algo recorre a las innovaciones inspiradoras en educación. Casi todas ellas están marcadas a fuego por un instinto educativo. La educación no es cualquier negocio. Tiene saberes indisociables de la pasión por la enseñanza. Por eso, es vital favorecer las alianzas entre educadores y expertos en tecnologías o en negocios, para que el proyecto tenga un norte pedagógico.

Los educadores están presentes en los proyectos de innovación más logrados, en aquellos que necesitan formar comunidades de aprendizaje con los docentes y alumnos. Así ocurre con Transformemos, el extraordinario ejemplo colombiano de

inclusión educativa con nuevas tecnologías. O con Julio Profe, que ofrece una innovación tan sencilla como una enseñanza cuya mirada proviene de los ojos de los alumnos. El saber pedagógico será cada vez más importante en una sociedad en la cual el conocimiento define la economía y el futuro. Ese saber guiará las innovaciones más potentes de la educación latinoamericana.



¿QUÉ SIGUE? UN MUNDO A ESCALAR

América Latina está experimentando un cúmulo de innovaciones educativas con el uso intensivo de nuevas tecnologías. Muchas de ellas son lideradas por el Estado. Forman parte de una década de crecimiento y aspiración de integración social con desarrollo económico.

Pero, más allá del Estado, muchas iniciativas están surgiendo desde organizaciones sociales, grupos de jóvenes, emprendedores, empresas, e incluso individuos solitarios. En este trabajo se han mapeado muchas de esas experiencias y se las ha presentado como relatos inspiradores.

Muchas de ellas tendrán que pasar las duras pruebas de sostenibilidad de las innovaciones. Además, existe escasa evidencia científica sobre sus efectos y su posible impacto en los aprendizajes de los alumnos. En algunos casos, el énfasis puesto en la motivación comercial puede no solo achicar el verdadero sentido pedagógico de las innovaciones sino también ampliar las brechas sociales.

Incluso con estos riesgos, las innovaciones brindan grandes enseñanzas. Es un tiempo de cambios e incertidumbre. Es tiempo de innovaciones inspiradoras para la educación de América Latina. El continente está lleno de semillas que comienzan a dar nuevos frutos. Los próximos años serán una muestra apasionante de un nuevo mundo educativo por descubrir y escalar.

