

LAS INNOVACIONES DIDÁCTICAS DE LA GEOGRAFÍA EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

José-Antonio Padilla Ángel

Catedrático de Geografía e Historia del I.E.S. «Ruiz de Alda»
San Javier (Murcia)

Los retos de la didáctica de la Geografía en las puertas del nuevo milenio, a pesar de sus detractores, pasan necesariamente por aceptar que las Nuevas Tecnologías son un marco válido de renovación en la didáctica y metodología en las clases de Geografía. El desarrollo y aplicación pedagógica del Proyecto de Geografía Urbana de Enseñanza Secundaria Obligatoria para Internet: «Urbanita 2000: Conoce las ciudades desde el aire», supone una aportación más, en el tenue camino iniciado hacia una reconversión de las prácticas educativas en las aulas españolas.

La aplicación pedagógica del proyecto, desarrollada por su autor en los cursos de 4º de la E.S.O. del I.E.S. «Ruiz de Alda» de San Javier (Murcia) en el Curso 1999-2000, demuestra a las claras, como el lenguaje H.T.M.L. abre una cantidad ingente de posibilidades hacia nuevos aprendizajes en Geografía, desde una metodología activa, participativa, progresiva, variada, estimulante, individualizada y socializada, así como respetuosa con la diversidad de alumnos/as. Se ha potenciado la capacidad de observación con un método inductivo, presente en todo el Proyecto-Web, junto a otras metodologías como la expositiva y la interrogativa. Las ventajas que ofrece la aplicación del lenguaje H.T.M.L. desde esta metodología son infinitas, máxime, cuando permite el montaje de «apples y simulaciones» sobre una cantidad abrumadora de hechos geográficos, para rebajar los niveles de abstracción y ofrecer una interactividad motivadora.

El objetivo central del proyecto trata de sustituir a la enseñanza tradicional de la Geografía Urbana como Unidad Didáctica, con los materiales convencionales de aula: libro de texto, actividades, procedimientos, evaluación... por y desde una visión innovadora que tiene como referente la aplicación de la fotografía aérea en el marco urbano. Igualmente, el Proyecto-Web, incorpora como materiales o herramientas enlazados recurrentemente un Diccionario de términos de Geografía Urbana y Fotografía Aérea: Urbanopedia, un trivial urbano, aplicable también en la evaluación: Urbanitón, y un Juego de Simulación sobre el puzzle urbano en el tiempo: Mediturbis. Además, el alumno/a, cuenta con un desarrollo adaptado de contenidos y una batería de actividades de enseñanza-aprendizaje (más de 80), que se han diseñado como simulaciones, movimientos, y que tienen como objetivo desarrollar una cierta interactividad. Como, es posible que el profesor que asume el Proyecto,

no tenga experiencia alguna en la utilización y manejo de materiales aerofotográficos, se ha creado en el mismo, una Sección del Profesor que contiene un Modelo Morfo-Estructural de Fotografía Aérea y Geografía Urbana, junto a todos los criterios de aplicación pedagógica de la Unidad. El Alumno/a, cuenta igualmente con su Sección, a la cual se añaden los materiales anteriormente citados.

A vistas de la experiencia, las conclusiones finales son las siguientes:

- Los Proyectos-Web son herramientas válidas en Geografía, como material integrador de variadas experiencias didácticas y complementarias entre sí.
- El lenguaje H.T.M.L. permite variadas y significativas adaptaciones en una enseñanza pro-interactiva, pudiendo sustituir a cualquier otro lenguaje convencional y con ventajas añadidas: trabajo individual, en equipo..., permite pues, desarrollar con suficiente calidad todas las habilidades y destrezas: observación, análisis y definición, relación, causa-efecto, lectura e información gráfica, explicación multicausal, indagación e investigación, operaciones del pensamiento hipotético-deductivo, y capacidad de actitud crítica, responsable, tolerante y de trabajo en equipo. Igualmente, dicho lenguaje favorece todo tipo de actividades o procedimientos: conocimientos previos, síntesis-resumen, inferir causa, alternativas variables, consolidación, evaluación, ampliación, autoevaluación, recuperación...
- Respecto a los alumnos/as, la aplicación de las Nuevas Tecnologías supone muchos alicientes añadidos, observándose un considerable aumento de la motivación, favorecida por el ludismo de los planteamientos científicos y didácticos junto a una mayor predisposición en las tareas de aprendizaje.
- Dicho aprendizaje es igualmente activo, significativo, participativo junto al efecto-sorpresa que supone el nuevo tratamiento que se da a la disciplina a través de juegos y simulaciones.
- Se combate así, la abstracción y dificultad, de hechos y procesos algunos de los cuales son imposibles de representar en una clase convencional.
- Se favorece un aprendizaje globalizado, de forma que al igual que éste Proyecto-Web aborda toda la Geografía Urbana, otros posibles que se planteen podrán hacer lo mismo con otras ramas o áreas de la Geografía.
- Permite adaptar el aprendizaje a la diversidad de alumnos/as.
- Se rompe la clase convencional y se favorece una nueva relación entre alumno/profesor.
- Aumentan los niveles de socialización y cooperación entre el alumnado, por lo que se forja un aprendizaje constructivo y consolidado.
- Se alcanzan igualmente los objetivos previstos con resultados equivalentes o superiores a los de la enseñanza convencional.

Entre las dificultades y retos cara al futuro, el planteamiento de la Nuevas Tecnologías, pasa por una mayor dotación de las infraestructuras y equipos informáticos en las Escuelas e Institutos, insuficientes hasta ahora; la plena incorporación de los Centros al entorno Internet; una mayor dotación de materiales y herramientas, así como una mayor conciencia y participación del Profesorado en la investigación y trabajo sobre materiales curriculares de Geografía en los diferentes ámbitos educativos, con la motivación que exige el aceptar un reto harto positivo para nuestra Geografía y su aprendizaje.