

## Propuesta Proyecto de Innovación Docente (PID) 2024

### Título del proyecto

<b>Recinto</b>	Emilio Prud'Homme - EPH
<b>Nombre/s completo/s participante/s</b>	Roberto Antonio Batista Almonte
<b>Email/s</b>	Roberto.batista@isfodosu.edu.do
<b>Nombre del PID</b>	Geomedia: Geografía a un clic.
<b>Línea de actuación</b>	Elaboración de recursos de aprendizaje
<b>Código</b>	<b>PID-2024-INNV052</b>

#### 1. BREVE RESUMEN del PID:

Este proyecto de innovación educativa, llamado "Geomedia", consistió en el diseño y desarrollo de un portal digital multimedia como recurso para la enseñanza de la geografía y la promoción de la conciencia espacial.

La educación geográfica es fundamental para fomentar un pensamiento crítico y una racionalidad geográfica que permitan analizar problemáticas socioambientales. Geomedia surge como respuesta a esta necesidad, con el objetivo de crear un repositorio de contenidos geográficos georreferenciados en formato polimedia (videos cortos). El proyecto tiene dos propósitos principales:

- Enseñar geografía de manera interactiva, partiendo de realidades locales y nacionales para facilitar la comprensión de temas a nivel continental y global.
- Desarrollar en los estudiantes participantes competencias pedagógicas para la creación y edición de contenidos, así como habilidades geoespaciales.

El proyecto se implementó con un grupo de estudiantes de la carrera de Educación, mención Ciencias Sociales, quienes elaboraron los videos polimedia con contenidos geográficos bajo la guía del docente. Estos recursos estarán disponibles en el portal web, que tiene una apariencia de globo terráqueo y alberga materiales de creación propia para la consulta de otros estudiantes.

La participación en el proyecto generó un doble impacto positivo: los estudiantes fortalecieron tanto sus competencias geográficas y epistemológicas como sus habilidades pedagógicas al crear los guiones y grabar los videos.

#### 2. PALABRAS CLAVE

### 3. INTRODUCCIÓN

La geografía, como ciencia dedicada al estudio de la interacción dinámica del ser humano con el espacio, exige una enseñanza que fomente el desarrollo de la conciencia espacial. En este ámbito, la educación geográfica adquiere una relevancia crucial. De acuerdo con Palacios y De Souza (2018), esta área integra el saber pedagógico y el conocimiento geográfico, centrándose en el desarrollo del pensamiento y la formación de una "racionalidad geográfica" que permita indagar sobre las problemáticas sociales y ambientales contemporáneas.

Como respuesta a esta necesidad, se ha propuesto el proyecto de innovación educativa "Geomedia", que ha dado lugar a un valioso recurso que alberga un repositorio de contenidos en formato polimedia. El objetivo es ofrecer un portal digital multimedia para la enseñanza de la geografía a nivel local, nacional, continental y universal. Se trata de un portal web donde se publican videos cortos con contenidos geográficos georreferenciados de creación propia. En su elaboración participan tanto el profesor como los estudiantes de la asignatura geográfica de la carrera de Educación, mención Ciencias Sociales, quienes aprenden geografía mientras elaboran dichos recursos.

Este proyecto de innovación interactivo y visual se ha diseñado con un doble propósito: por un lado, enseñar geografía de forma dinámica; y, por otro, que los estudiantes alcancen tanto las competencias pedagógicas de creación y edición de contenidos en formato polimedia como las competencias geoespaciales, partiendo siempre de las realidades locales para facilitar la comprensión de fenómenos globales.

La elección del formato polimedia se fundamenta en su probado potencial educativo. Según Cabero y Gutiérrez (2015), Polimedia es un sistema diseñado para la creación de contenidos multimedia que combina de manera sincronizada la imagen del docente con una imagen generada por ordenador en un único video, facilitando su distribución y abaratando costos.

El uso de esta herramienta en la educación superior ya cuenta con antecedentes relevantes. Cabero et al. (2016) desarrollaron un proyecto de innovación donde 70 estudiantes de Educación Primaria utilizaron Polimedia para diseñar sus propios materiales didácticos sin requerir conocimientos técnicos avanzados. Específicamente en el campo geográfico, Guisado et al. (2023) exploran el uso pedagógico de las TIC mediante "píldoras formativas" en formato polimedia, buscando enriquecer el aprendizaje de la geografía con recursos interactivos.

Basado en estos antecedentes, se espera que GEOMEDIA se convierta en una herramienta valiosa para el desarrollo del pensamiento geográfico y la conciencia espacial en el ámbito educativo, con potencial interdisciplinario para integrar contenidos de historia, antropología o literatura, utilizando siempre el espacio como elemento integrador.

## 4.2. Objetivos

Objetivo general:

Diseñar un portal digital de multimedia para la enseñanza de la geografía.

Específicos:

Crear videos didácticos de contenido geográfico en formatos polimedia (Geomedia) como herramienta para alcanzar las competencias geográficas.

Evaluar los aprendizajes de los estudiantes y competencias geográficas alcanzados en la aplicación de este proyecto de geomedia.

## METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

El presente trabajo es una propuesta de innovación, que es estrategia de enseñanza y repositorio de recursos:

Aunque se pretende hacer una publicación con la experiencia de buena práctica, es preciso aclarar que no se trata de un proyecto de investigación.

### Estrategia de trabajo:

La metodología del proyecto GEOMEDIA se implementó en varias fases. **Primero**, los estudiantes recibieron un taller sobre elaboración de contenidos visuales, impartido por Alain Gutiérrez. **Posteriormente**, el docente propuso los temas de trabajo, los cuales formaban parte de las actividades de las asignaturas Geografía Universal y Didáctica de la Geografía.

A partir de esto, los estudiantes se organizaron en grupos para crear los guiones y grabar los videos. Una vez grabado, el material **pasaba por una revisión** del docente y, tras ser aprobado, **entraba en un proceso de edición** para su posterior publicación en el portal.

### Recurso:

Para la realización del proyecto, se empleó una combinación de **hardware** (computadoras, celulares inteligentes y cámaras) y **software** especializado en la elaboración y edición de videos. El portal **GEOMEDIA** sirvió como la plataforma central para alojar y publicar todos los contenidos creados.

El proyecto se ejecutó en dos momentos clave: **producción de contenido y desarrollo de la plataforma**.

**Primero**, se realizó la producción de los videos de contenido geográfico mediante la colaboración entre estudiantes y el docente. Posteriormente, estos

videos fueron editados con la ayuda de un profesional en el área, un diseñador gráfico y la participación de los propios estudiantes.

**Segundo**, se creó el portal web GEOMEDIA. En esta plataforma se alojaron los videos (polimedias de creación propia), los cuales fueron georreferenciados en el mapa correspondiente con sus coordenadas.

De esta forma, se logró el doble objetivo propuesto: los estudiantes no solo alcanzaron las competencias del curso de Geografía, sino que también aprendieron a grabar y editar videos. Estos recursos están disponibles para ser consultados por docentes del ISFODOSU y de otras instituciones de educación superior nacionales e internacionales.

El proceso de creación de los videos (polimedias) siguió una metodología definida en los siguientes pasos:

1. **Selección de Contenidos:** Los temas se eligieron de forma colaborativa con los estudiantes, tomando como base el programa de las asignaturas Geografía Universal y Didáctica de la Geografía.
2. **Redacción de Guiones:** Se procedió a elaborar el guion técnico y literario para cada video.
3. **Diseño de Fondos:** Se crearon los fondos visuales (backgrounds), incorporando mapas, imágenes de lugares y textos pertinentes para cada tema.
4. **Grabación:** Realización del rodaje de los videos.
5. **Edición:** Fase de postproducción y montaje del material grabado.
6. **Publicación:** Carga y publicación de los videos finalizados en el portal GEOMEDIA.

La fase final del proyecto para medir sus aportes se realizará con juegos y evaluaciones de los conocimientos adquiridos de los estudiantes en el proyecto por medio de prácticas áulicas en mapas digitales y simuladores geográficos. Las evaluaciones serán prácticas con el mismo portar diseñado, donde los estudiantes ubicarán los espacios y temas del portal.

#### 4.3. BENEFICIOS DEL PROYECTO Y RESULTADOS ESPERADOS

Con la puesta en ejecución del proyecto de innovación GEOMEDIA, se han identificado los siguientes beneficiarios:

- **Los estudiantes:** Los participantes de las asignaturas **Geografía Universal y Didáctica de la Geografía** (Recinto Emilio Prud'Homme, 2025) han mejorado sus competencias pedagógicas mediante la creación de los videos. Al preparar los contenidos, tuvieron la oportunidad de aplicar un aprendizaje kinestésico ("aprender haciendo").
- **El docente:** El profesor de dichas asignaturas ha podido afinar sus competencias tecno-pedagógicas.

- **La comunidad educativa:** La comunidad en general (ISFODOSU y otras instituciones) tendrá la posibilidad de consultar los contenidos creados y de emular el proyecto con sus propias temáticas.

Asimismo, el proyecto ha permitido alcanzar los siguientes resultados e impactos:

- El desarrollo de competencias y la mejora de la ubicación espacial en los estudiantes seleccionados.
- Un acercamiento al aprendizaje de la geografía de manera más dinámica y visual.
- La facilitación de la transferencia de conocimientos y metodología a otras asignaturas relacionadas.

#### 4.4. DIFUSIÓN Y EXPLOTACIÓN

Con el desarrollo de GEOMEDIA, se han obtenido muchas contribuciones, destacando el fortalecimiento de las competencias digitales, en cumplimiento de lo establecido en la normativa 09-15. Esta normativa plantea que los docentes en formación desarrollen su potencial intelectual, físico y espiritual para la innovación y la transformación; mediante este proyecto, han alcanzado las habilidades geográficas y tecnológicas que la sociedad futura demanda (Normativa 09-15). Los estudiantes que participaron en este proyecto **han** experimentado un mejor desempeño tanto en su área de estudio como en su comprensión de la geografía y la tecnología.

Los estudiantes que participaron en este proyecto de innovación han mejorado notablemente sus conocimientos geográficos y didácticos, esto se evidencia en la soltura con la que exponen diversos tópicos geográficos.

Asimismo, han fortalecido sus competencias tecno-pedagógicas, demostrando habilidad en la creación y adaptación de recursos aplicables tanto a la geografía como a otras áreas del conocimiento.

Las posibilidades de la transferencia del proyecto son amplias, ya que a pesar de que se implementará con las asignaturas Geografía Universal y Didáctica de la Geografía en el Recinto Emilio Prud'Homme, se puede aplicar en cualquier asignatura geográfica de los seis recintos, en este caso podría hacerse a mediano plazo. La herramienta diseñada contará con el sello personalizado tanto del autor como de la institución. Esto permitirá que, al aplicarse en otras universidades de Educación Superior, cuente con el logo de la institución nuestra.

Para fines de difusión del proyecto, se espera que el mismo, una vez terminado y enviado el informe final, sea presentarlo en el Congreso de Innovación Educativa del Instituto, así como en el Recinto involucrado, para que se aprecie su relevancia. Se espera, además, escribir un artículo para fines de publicación. También se estará presentando en la semana de Innovación del ISFODOSU.

#### 4.5. BIBLIOGRAFÍA

- Palacios, F. A., & De Souza Cavalcanti, L. (2018). Desarrollo del pensamiento geográfico: un desafío para la formación docente en Geografía. *Revista de Geografía Norte Grande*, 70, 51-69. <https://doi.org/10.4067/s0718-34022018000200051>
- Cabero, J. & Gutiérrez, J. (2015). De la presentación al Polimedia. Una experiencia en Ciencias de la Educación. *Revista Educação, Cultura e Sociedade*, 5(2), 28-40. <https://idus.us.es/handle/11441/68960>
- Cabero Almenara, J., Gutiérrez Castillo, J.J., & Barroso Osuna, J.M. (2016). Polimedia como estrategia de comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Experiencias universitarias hispano-mexicanas de innovación docente* (pp. 241-253). Quintana Roo. <https://idus.us.es/handle/11441/65865>
- Pintado, E. G., Romero, G. G., Casado, D. L., Martín, M. G., & Rodríguez-Galiano, V. F. (2023). *El uso de TIC en Geografía: píldoras formativas en formato polimedia*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8831569>

Anexos:

Enlace a sitio del proyecto:

<https://geomediaeph.com/>

