



Oficina Internacional del Trabajo
CINTERFOR

Centro Interamericano para el Desarrollo del Conocimiento en la Formación Profesional



Modelos de aprendizaje y nuevas tecnologías

Alfabetización instrumental vs.
competencias digitales

Panamá, 17 de Octubre de 2011

Juan Freire
Universidad de A Coruña, España

2011-2020 Década de la innovación en la formación para el trabajo

www.oitcinterfor.org



**La caída del muro ...
se está anunciando**

**> empresas (1990s) > medios de
comunicación (2000s) > política
(2008)
> educación (2010?)**

1. Instituciones analógicas vs. aprendizaje digital

**Las universidades continúan
siendo analógicas**

Las burbujas de la educación superior

> formación **genérica** de bajo coste: conocimientos estandarizados para la "masa" de estudiantes

> formación **elitista** de **altísimo** coste
(ej.; MBAs, Ivy League; 10-100s K€)

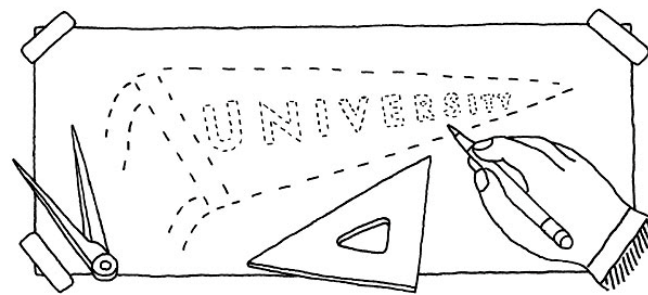
The New York Times

Opinion

WORLD U.S. N.Y. / REGION BUSINESS TECHNOLOGY SCIENCE HEALTH SPORTS OPINION
EDITORIALS COLUMNISTS CONTRIBUTORS LETTERS THE PUBLIC E

OP-ED CONTRIBUTOR

End the University as We Know It



Alain Pilon

By MARK C. TAYLOR
Published: April 26, 2009

GRADUATE education is the Detroit of higher learning. Most graduate programs in American universities produce a product for

TWITTER

COMMENTS
(437)

SEED

SEEDMAGAZINE.COM
 NOVEMBER 28, 2010
[RSS & EMAIL UPDATES »](#)
[FOLLOW US ON TWITTER »](#)

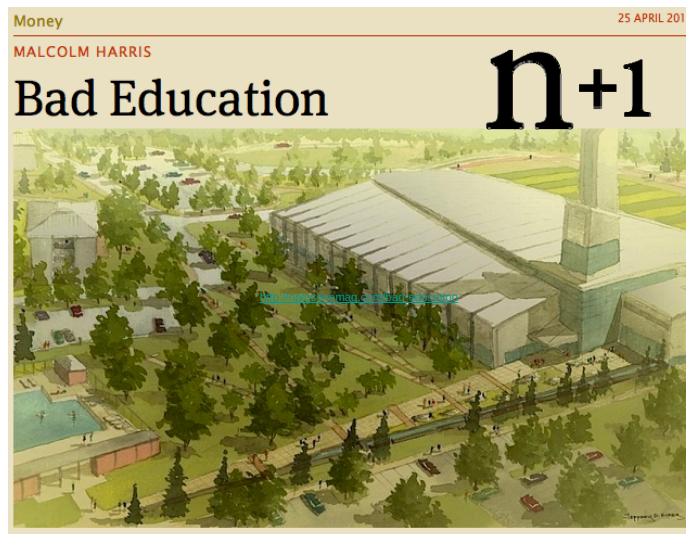
ON THE FUTURE OF INVENTION.

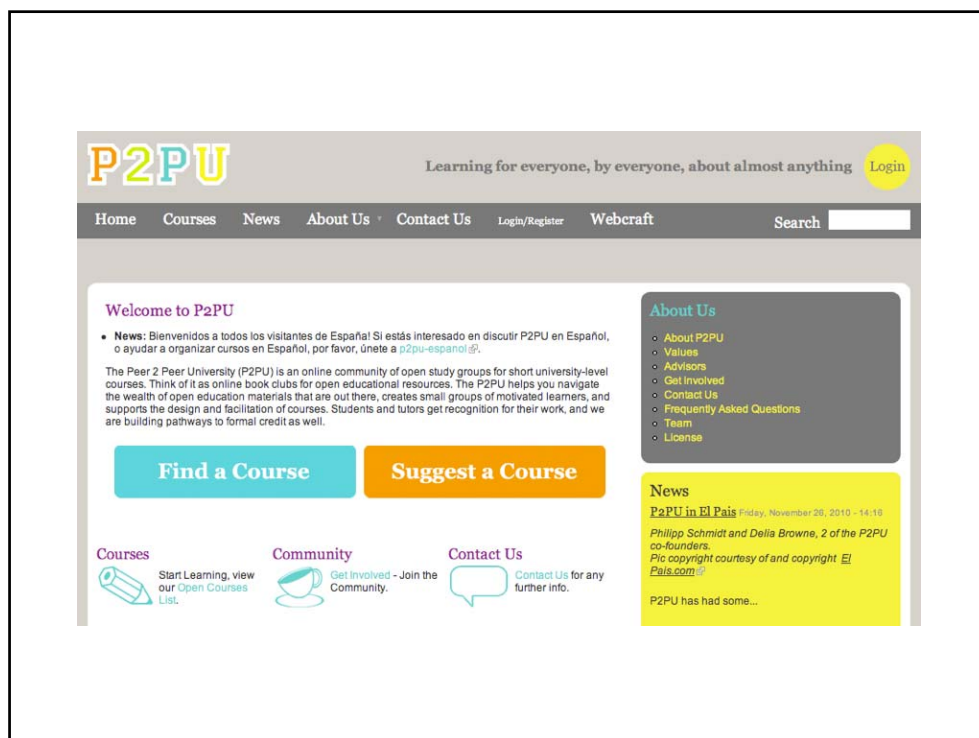
Is MIT Obsolete?

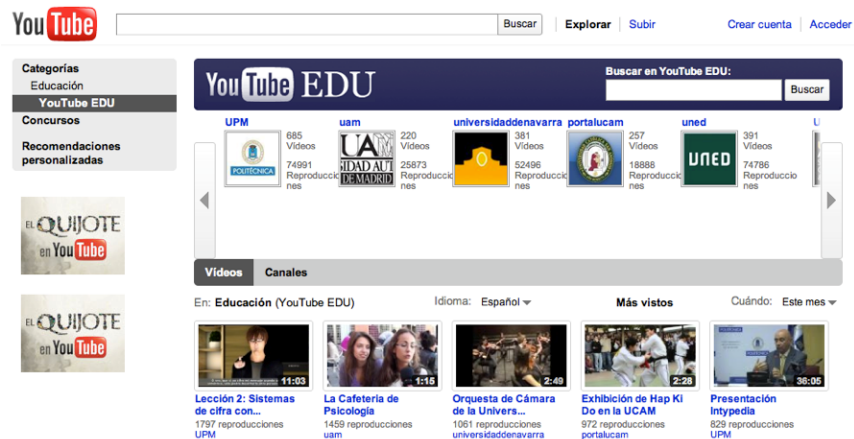
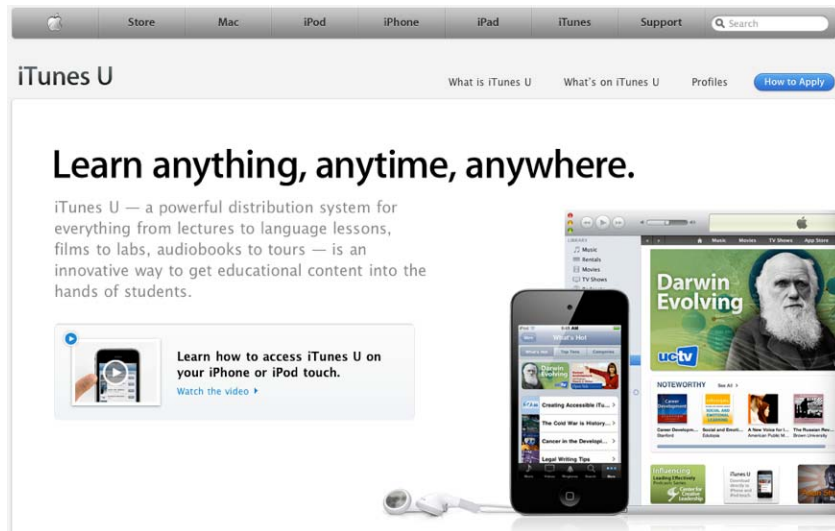
UNIVERSE IN 2009 / BY NEIL GERSHENFELD / FEBRUARY 3, 2009

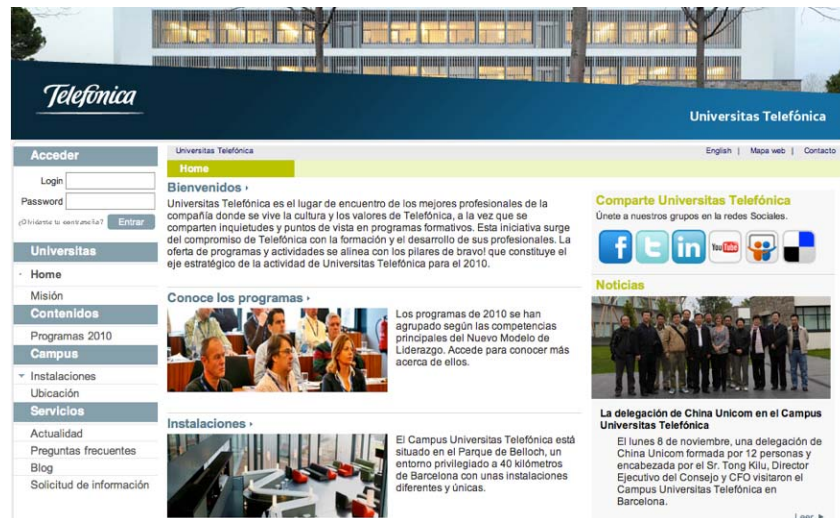
[PRINT](#) [SHARETHIS](#)

Today's advanced research and education institutions are essential to tackling the grand challenges facing our planet, but they've been based on an implicit assumption of technological scarcity—advances in those technologies now allow these activities to expand far beyond the boundaries of a campus.









Nuevos actores / organizaciones

- > P2P University
- > iTunes University
- > canales educativos en Youtube
- > Universidades corporativas ...

Esta historia recuerda a lo que ha sucedido en otros sectores (por ejemplo la música)

**El aprendizaje ya es digital ...
valores y prácticas de la cultura digital**

Educación expandida

> nuevas formas de **producción,
comunicación y transferencia** de conocimiento
fuera de los espacios institucionales
educativos
> **comunidades** de aprendizaje (redes P2P)

ZEMOS98
11 edición

SIMPOSIO EDUCACIÓN EXPANDIDA

UN PROYECTO DE ZEMOS98 Y JUAN FREIRE // 23 A 28 DE MARZO DE 2009

TALLERES // PRESENTACIONES // CONFERENCIAS // programa // about // BLOG // english // imágenes // vídeos // noticias // prensa // home

Educación expandida

¿Te has parado a pensar...
en los últimos años...

qué aprendiste?

dónde sucedió?

cómo sucedió?



MÁS EN: WWW.ZEMOS98.ORG





Fuente: <http://flickr.com/photos/iespm/88213813/>

Probablemente
NO te dieron un título
por ello

Probablemente
NO fue en un aula



Fuente: <http://www.flickr.com/photos/amiquorumikindom/141749914/>

Las redes P2P y las comunidades de aprendizaje



Hanging Out,
Messing Around,
and Geeking Out

Kids Living
and Learning
with New Media

with contributions by Judd Antin, Megan Finn,
Arthur Law, Annie Manson, Sara Mitnick,
David Schlossberg, and Santa Yardi

Mizuko Ito
Sonja Baumer
Matteo Bittanti
danah boyd
Rachel Cody
Becky Herr-Stephenson
Heather A. Horst
Patricia G. Lange
Dilan Mahendran
Katynka Z. Martinez
C. J. Pascoe
Dan Perkel
Laura Robinson
Christo Sims
Lisa Tripp

Los “dos tipos de Internet”:

1.

"Internet es un **gran espacio basura** de juegos flash inundados con banners, sitios llenos de información inexacta, y empresas tratando de hacer dinero con los chavales"

2.

Espacios de **aprendizaje y socialización**

**Aprendizaje como proceso
de investigación**

> participatory action
learning/research"
> aprendizaje basado en problemas

La "nueva educación" y las tecnologías sociales



Platoniq
Banco Común de
Conocimientos

INICIO

OFERTAS

DEMANDAS



[Log in to edit](#) [History](#)

[Project page](#) [Discussion](#)

The people of Haiti desperately need your help. Please visit our page on how to donate

Lostpedia:About

About Lostpedia

Lostpedia was launched on September 22, 2005 one day after the Season 2 Premier episode "Man of Science, Man of Faith" aired on ABC, and one year to the day since the mysterious crash and disappearance of *Oceanic Airlines Flight 815* somewhere in the South Pacific. The site, launched by Kevin Croy, was created in order to allow fans of the show to organize the massive amounts of theories, plotlines and cast information that was generated by the show's premise.

Since the launch of the site, over 80,000,000 page hits have been generated and 5,000 pages created that chart the progress of the *survivors* of Oceanic Flight 815, as they live day to day on the mysterious Island. This has made Lostpedia one of the most visited wikis on the web, outside of Wikipedia.

In 2007, Lostpedia expanded to include a discussion forum, IRC channel, and blog. As of June 2009, the discussion forums had over 32,000 members, and 1,600,000 posts within 25,000 threads.

Lostpedia is an **unofficial** *Lost* fan wiki and is not connected in anyway with ABC or Bad Robot Productions. In December 2008, Lostpedia was acquired by Wikia.

For press inquiries regarding Lostpedia, please contact [LostpediaAdmin](#) at [Press inquiries](#) or by emailing admin@lostpedia.com.

Search Lostpedia

- Lostpedia
- Forum
- Blog
- Twitter
- Community Portal
- Characters
- Features
- "Lost" World
- Additional Languages

[Create a new article](#)
[Upload a new image](#)

[Recent changes](#)
[Random page](#)

[Help](#)
[Special pages](#)

Latest activity

5,890 articles on this wiki

Jacob

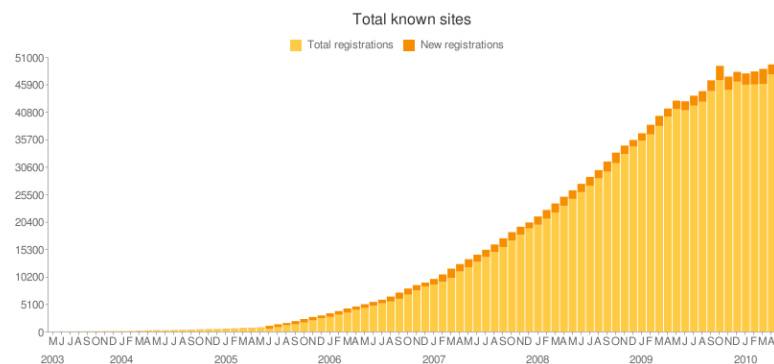
A day ago by Lana hibner

The Incident: Part 4 & 5

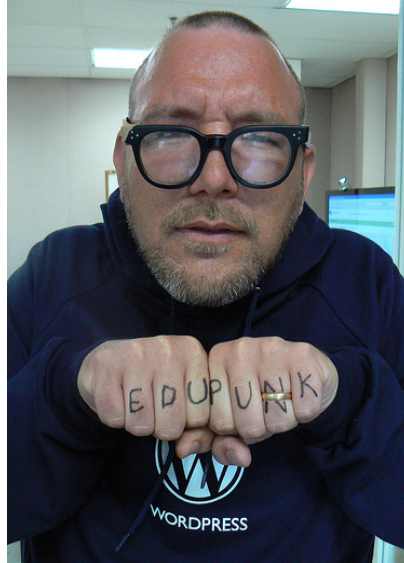
2. La evolución de las plataformas educativas

> 1990s: **cerradas** (software y acceso), complejas y costosas

> 2000s: cerradas en acceso y abiertas en software, baratas, complejidad media (**Moodle**)



> 2010s: abiertas y distribuidas (modelo web 2.0
/ social media: blogs, wikis, redes sociales etc)



Digital Chef for Hot & Spicy Courses

Fresh Ingredients

Libraries

Academic Journals

Blogs And Podcasts

Learning Objects

News

Digital Image Sources

Social Bookmarking

Online Aggregators

Web 2.0 Applications

In the Kitchen

aggRSSive

Pipes

Feed2JS

Grazr

Pageflakes / Netvibes

Bon Appétit!

Any Web Environment Including:

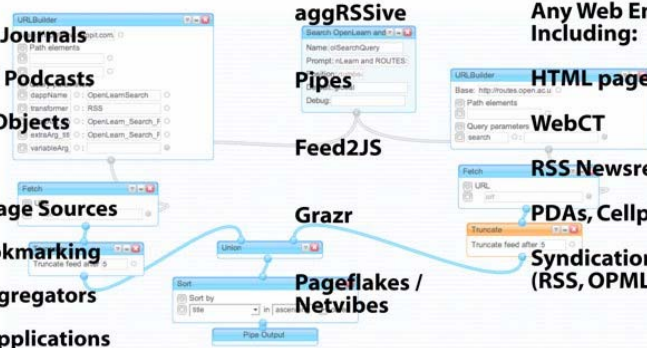
HTML pages

WebCT

RSS Newsreaders

PDA's, Cellphones

Syndication Out (RSS, OPML, Json)



3. Repensar la educación

¿CÓMO? los procesos de aprendizaje ¿DÓNDE? los espacios de aprendizaje- los espacios públicos- los espacios digitales ¿QUIÉN? las comunidades de práctica- las redes locales- las redes de interés

**¿La formación está muerta?:
El "viejo modelo" de educación**



> **disciplinar**, basado en estructuras cerradas, procesos lineales y centrados en **contenidos** (transferencia de conocimiento)

> innecesario, lo sustituye la "**autoformación**"
(comunidades de aprendizaje)

> basada en los **recursos digitales** disponibles y
en la interacción con pares (**redes sociales**)

El "**nuevo modelo**" de educación

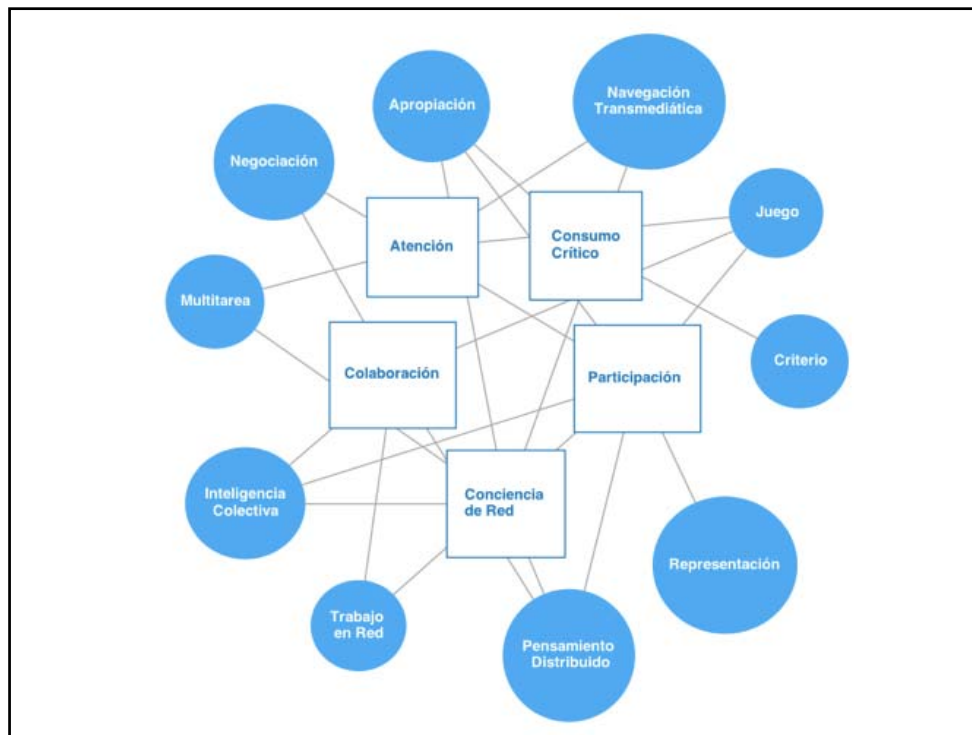
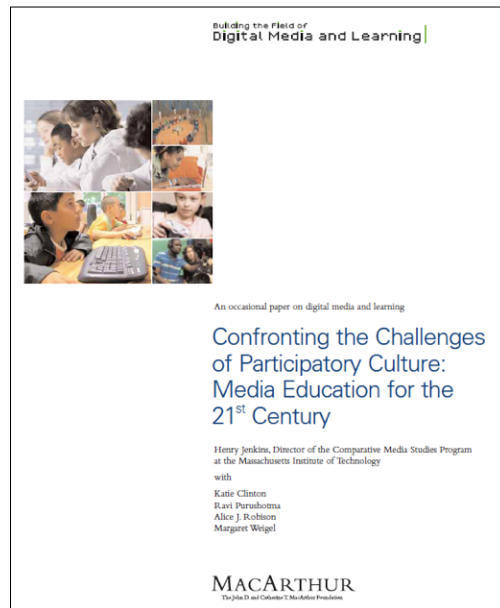
> **abierto, interdisciplinar**
> enfocado a **competencias** y
habilidades

- > **"aprender haciendo"**: el aprendizaje es más efectivo cuando se basa en problemas y retos específicos
- > **aprendizaje significativo**: cuando el estudiante trata de entender su entorno más cotidiano y aplica lo que aprende a la resolución de problemas próximos y reales

Profesionales "T"



Henry Jenkins (2008). Destrezas sociales y competencias culturales



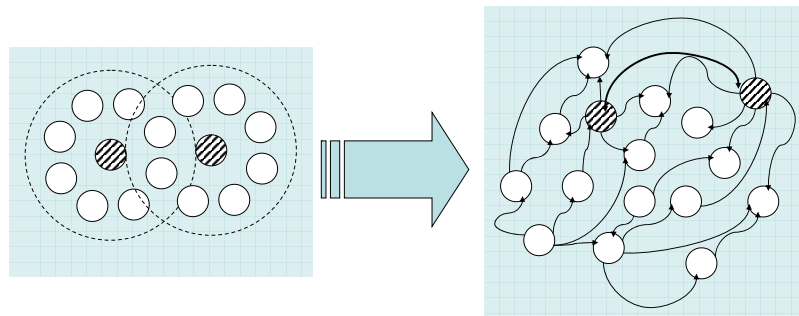
4. Repensar las instituciones educativas

Los nuevos objetivos de las instituciones educativas

- > “**aprender a aprender**”>
- capacidades **analíticas y creativas**>
- desarrollar **pensamiento crítico**>
- capacidades de **colaboración**
- > **diversidad**
- > **personalización**
- > con coste razonable

Procesos para la transformación (o creación) de organizaciones

- > crear **plataformas** digitales educativas
- > diseñar **acciones** de aprendizaje / formación
- > crear **repositorios** de acciones y prácticas
- > Crear y dinamizar **comunidades** de práctica



¿Cómo desarrollar una plataforma
(y organización) educativa?

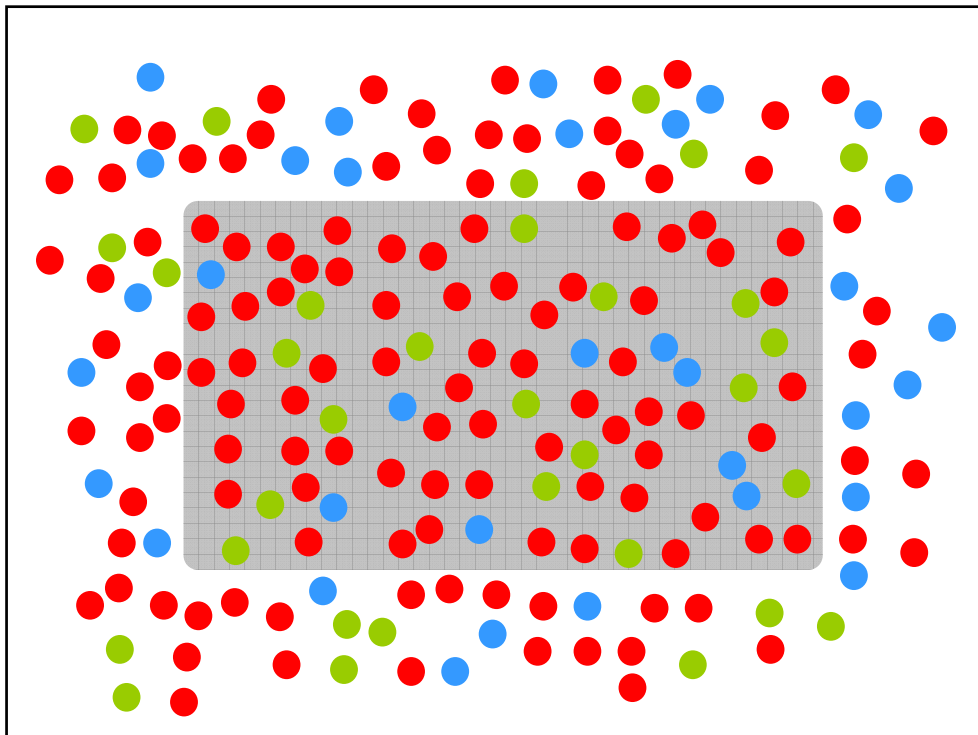
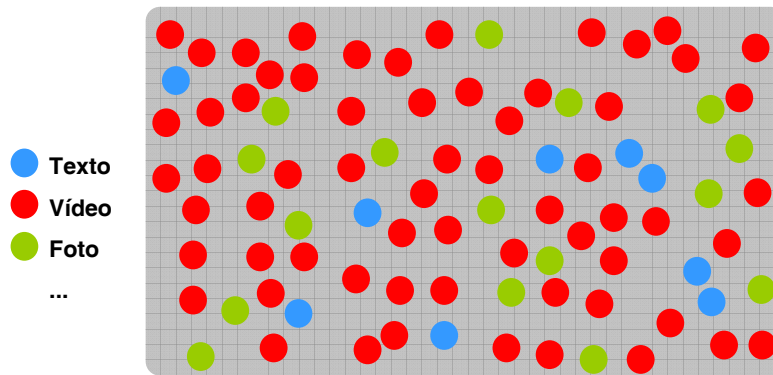
> proceso **experimental** y adaptativo>
desarrollo **modular**: múltiples proyectos a
pequeña escala

> paradigma del **código abierto**
> **licencias** de propiedad intelectual flexibles

**La web organiza / replica la
organización (y a la inversa)**

> gestión del **conocimiento** (contenidos
digitales)> gestión de **relaciones** dentro de las
comunidades de aprendizaje> disponibilidad y
gestión de **recursos**

Nivel 0. Objetos digitales

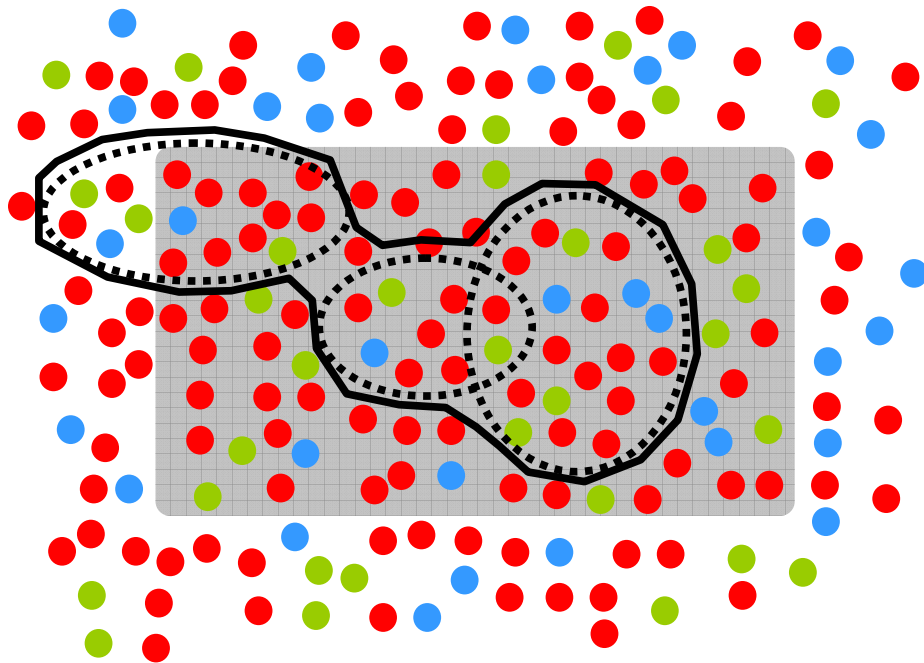
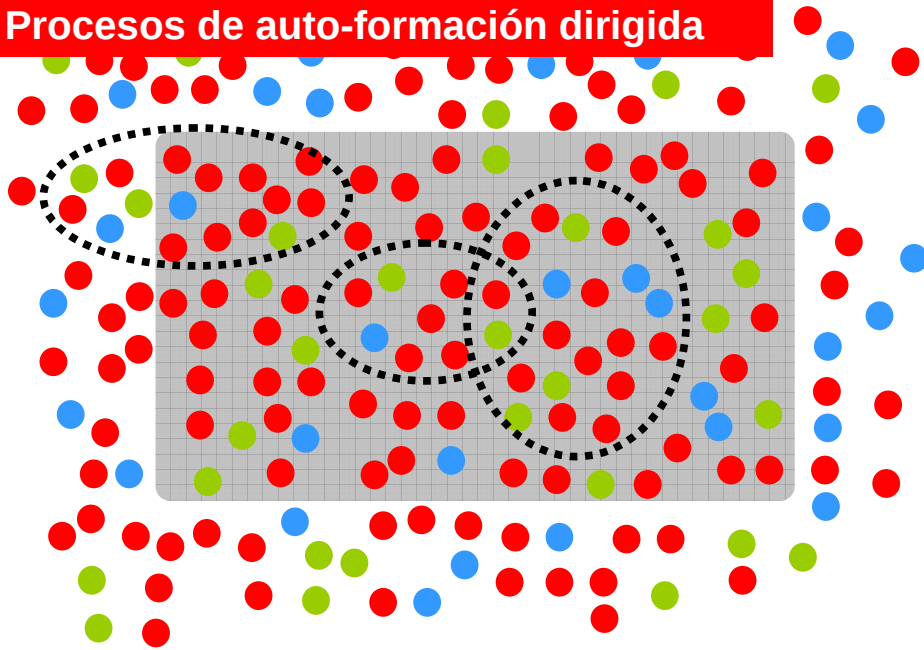


> **textos, audiovisuales**> **producción propia**
(equipo, comunidad de usuarios)> **filtrado /
agregación** de contenidos producidos por
terceros> **etiquetado** (taxonomía de objetos;
sistema de navegación)

Nivel 1.
Procesos puros de auto-formación

> usuario con capacidad para utilizar
objetos digitales en su propio
proceso autónomo de auto-
aprendizaje

Nivel 2.
Procesos de auto-formación dirigida



- > "profesores" (facilitadores) que sugieren " **cursos** " mediante la agregación y ordenación de objetos digitales
- > un mismo objeto puede ser utilizado en diversos cursos
- > sugerencia de "**itinerarios formativos**" mediante la agregación y ordenación de cursos

Nivel 3. Aprendizaje facilitado / coaching

- > "**profesores**" **asesoran** individualmente o en pequeños grupos a estudiantes
- > **sugieren cursos e itinerarios** (de auto-formación). **Comisarios** de contenidos
- > se imparten **cursos específicos**> desarrollan **proyectos en talleres**

3. Aprendizaje facilitado / coaching



3. Aprendizaje facilitado / coaching



No students	but team entrepreneurs
No classrooms	but an open plan office
No teaching	but learning
No teachers	but coaches
No simulations	but real business
No control	but self-organizing

Tipología de acciones de aprendizaje / formación

- > "**master class**": ponencia y conversación con profesionales relevantes
- > **cursos**: transferencia de conocimiento. clases + lecturas + actividades prácticas (mini-proyectos)
- > **talleres**: desarrollo de proyectos
- > presencial - **blended** - online



Oficina Internacional del Trabajo
CINTERFOR

"Necesitamos tener sueños y estar dispuestos a asumir riesgos con nuevas ideas y métodos de trabajo."
Sr. Juan Somavía, 2009,
Director General de la OIT

TRABAJO DECENTE

Un mundo mejor comienza aquí.

Gracias por su atención



juan.freire@gmail.com
@jfreire
<http://juanfreire.net/>

