

PROYECTOS



Por [Ramon Bardolet](#)

1927, Universidad Estatal de Ohio, 1:35 de la madrugada...

En la facultad de psicología se oye un tecleto continuo como de máquina de escribir, un repiqueteo mecánico que se detiene de cuando en cuando para volver a empezar. El profesor Sidney Pressey está probando su última creación - "la máquina de enseñar". El artilugio se parece a una máquina de escribir con cuatro teclas y una ventanilla por la que se muestra una pregunta con cuatro respuestas. El alumno le da a la tecla que cree corresponde a la respuesta correcta. La máquina registra esa respuesta en un contador y muestra la siguiente pregunta. Al terminar el test, se pone la hoja de exámen en la máquina y se anota la puntuación del contador. Pressey vuelve la mirada a su libreta de notas. En mayúsculas se pueden leer las tres leyes de Thorndike para maximizar el aprendizaje: lo reciente, el efecto y el ejercicio. Pressey agarra su lápiz y apunta, junto a la ley del efecto, "revisar doble respuesta".

Ochenta años y un montón de tecnologías más tarde, algunos de los problemas básicos de la formación siguen estando presentes: la motivación -tanto del alumno como del profesor-, y la calidad y métodos de distribución de los contenidos.

Los críticos de Pressey aseguran que el mundo de la educación no estaba listo para su máquina. Esta actitud se sigue observando en los congresos sobre formación del siglo XXI.

Este *momentum* que está generando la Web 2.0, junto con la brecha idiomática que sigue existiendo, han propulsado la creación de un marco de colaboración (un *frame work*) entre especialistas (y no-especialistas) del sector de las tecnologías aplicadas a la formación del mundo anglosajón y del mundo de habla hispana. El objetivo es intercambiar visiones, crear

oportunidades y promover iniciativas, tanto a nivel educativo como empresarial.

Para los que nos dedicamos al mundo de la tecnología aplicada a la formación, estamos viviendo un momento muy interesante. La filosofía que ha traído la Web 2.0 ha abierto la puerta a modelos más allá de la comunicación unidireccional (formador -> aprendiz) o incluso bidireccional (formador aprendiz), y considera esquemas de comunicación muchos-a-muchos que incluyen a formadores, SMEs (expertos en contenidos), coaches, *peers*, *managers* y otros que están involucrados en motivar, fomentar y favorecer el rendimiento. Conceptos como "Formación en Colaboración", "Fomento de la Inteligencia Colectiva", "Formación Síncrona", "Todo el mundo es editor", están dando lugar a proyectos muy novedosos y estimulantes.

Se estima que para el 2010, más del 70% del contenido digital existente habrá sido creado por el usuario. Las implicaciones en el ámbito de la formación son enormes. A nivel académico es importante observar que el porcentaje de contenido digital generado dentro de la escuela es muy pequeño. Por su parte, el sector corporativo no sólo es responsable de una buena cantidad de este contenido digital, sino que además dispone de una larga experiencia en la gestión del conocimiento. Pero el mayor porcentaje es generado por la comunidad de Internet, los usuarios que cuelgan fotos en Flickr y videos en YouTube, crean sus páginas en Bebo, MySpace o FaceBook, publican Blogs, Wikis, RSS, utilizan *tagging* social, hacen contactos y se promueven a través LinkedIn o Ecademy, tienen una vida dentro de Second Life y, en general, participan en las redes sociales y utilizan las herramientas que son representativas de la Web 2.0.



Este *momentum* que está generando la Web 2.0, junto con la brecha idiomática que sigue existiendo, han propulsado la creación de un marco de colaboración (un *frame work*)

entre especialistas (y no-especialistas) del sector de las tecnologías aplicadas a la formación del mundo anglosajón y del mundo de habla hispana. El objetivo es intercambiar visiones, crear oportunidades y promover iniciativas, tanto a nivel educativo como empresarial.

El proyecto está actualmente en fase beta y se anima a todos los interesados a participar. Algunas de las líneas de trabajo incluyen: simulaciones y mundos virtuales, SAAS (Software-As-A-Service) en e-learning, modelos TIC auto-gestionados para centros de enseñanza, VLE & LMS en el futuro, creación de los créditos e-learning, promoción de accesibilidad y usabilidad en las aplicaciones web.

Asimismo, la bonanza económica que acompaña al nuevo *boom* de Internet (el *boom* 2.0), está atrayendo interés de inversores y se organizan encuentros de networking y misiones comerciales para grupos de empresarios interesados en asistir a ferias y congresos.

Existen distintas formulas de participación en el proyecto (contribuir en alguna de las líneas de trabajo, preparar webinarios/v-shops, patrocinar áreas, organizar eventos).

Los interesados pueden ponerse en contacto con Ramon Bardolet a través de proyectoearning@nicomon.com