



[Scott Gray](#) Director de O'Reilly School of Technology LR España N°7 Por María Isabelle Nieto Ramos

Cómo logra la O'Reilly School of Technology transmitir conocimientos a sus alumnos basándose en métodos de educación online. LEARNING REVIEW entrevistó al Director de esta escuela con el objetivo de acercarles una visión diferente desde Norte América.

Learning Review: En lo que se refiere a formación online, ¿cuáles son las tecnologías educativas que utilizan para lograr un e-Learning de calidad? ¿Cómo las aplican en la O'Reilly School of Technology?

Scott Gray: No empleamos ninguna de las soluciones que ya vienen "listas para usar". Todo lo que hacemos es personalizado con nuestras metodologías de enseñanza. El principal componente de nuestras tecnologías se basa en lo que llamamos "Learning Sandbox", que combina herramientas de programación, la entrega de contenido, comunicaciones del instructor y la clasificación y entrega. Nuestra última *learning sandbox* está fabricada en Eclipse, que es un IDE de código abierto para hacer todo tipo de programación y tareas de administración de base de datos. Así hemos logrado que la entrega de contenido y de proyectos de cambio funcione con nuestros servidores.

"Creemos que el vídeo y otras formas de multimedia son utilizados en exceso y muchas veces genera que los estudiantes se conviertan en pasivos y que estén menos interesados en la construcción de cosas".

LR: ¿En qué consiste la metodología de Learning Sandboxes que utilizan en los cursos de programación y administración del sistema? ¿Qué habilidades de aprendizaje o herramientas multimedia utilizan para transmitir conocimiento?

SG: Todo lo que hacemos está orientado a que los estudiantes aprendan haciendo, es decir, un aprendizaje práctico. Queremos que los estudiantes trabajen en ejemplos y proyectos constantemente. Es por esta razón por la que todo lo hemos hecho en texto y capturas de pantalla, pero hemos orientado la narrativa para motivar a los estudiantes hacia la acción; y, ya que el contenido está en el *sandbox*, es fácil para ellos escribir en código o en comandos que recomendamos y así ver qué pasa. Creemos que el vídeo y otras formas de multimedia son utilizados en exceso y muchas veces genera que los estudiantes se conviertan en pasivos

y que estén menos interesados en la construcción de cosas.

LR: O'Reilly ha sido un fuerte impulsor del software libre y del desarrollo tecnológico a lo largo del tiempo. ¿De qué manera la empresa contribuye con la School of Technology para mantenerse a la vanguardia de la educación online?

SG: La O'Reilly School of Technology está al frente de la onda de la innovación en lo que a las metodologías y tecnologías de aprendizaje en línea se refiere. Nosotros no aceptamos ningún *status quo* y, como mencioné anteriormente, no utilizamos ningún producto "listo para usar" para servir al mínimo común denominador de las necesidades de aprendizaje en línea.

"Lo que hemos visto en e-Learning hasta ahora ha sido simplemente la transferencia de las formas tradicionales de comunicación y técnicas de aprendizaje a una nueva plataforma. En su mayor parte, el equipo sólo está siendo utilizado como plataforma de entrega de estas formas tradicionales a través de vídeo, textos, animaciones, etc."

En un futuro próximo tenemos previsto convertir muchos de nuestros proyectos a código abierto, para que otros los utilicen en áreas como programación, administración del sistema y matemáticas.

LR: O'Reilly es un participante activo y creador de paradigmas en la comunidad tecnológica mundial. ¿De qué manera estimula la innovación de los "alpha geeks" para así continuar aportando ideas revolucionarias en la sociedad?

SG: En su mayor parte, O'Reilly simplemente conecta entre sí a los "alfa geeks" y cuenta sus historias a través de nuestros libros, medios de comunicación en línea y conferencias, y luego salimos de su camino. O'Reilly tiene la misión de "difundir el conocimiento de los innovadores", pero la realidad es que los innovadores están utilizando a O'Reilly como intermediario para comunicar y difundir sus conocimientos para el mundo y entre sí.

LR: ¿Piensa que las proyecciones de inversión en e-Learning y nuevas tecnologías

aumentarán en el futuro cercano? ¿Por qué?

Lo que hemos visto en e-Learning hasta ahora ha sido simplemente la transferencia de las formas tradicionales de comunicación y técnicas de aprendizaje a una nueva plataforma. En su mayor parte, el equipo sólo está siendo utilizado como plataforma de entrega de estas formas tradicionales a través de vídeo, textos, animaciones, etc.

El aspecto computacional del ordenador como una herramienta para los estudiantes ha sido mayormente ignorado. Los estudiantes y los usuarios de computadoras, en general, quieren hacer cosas con su equipo, no sólo ver o leer. En la O'Reilly School of Technology hemos descubierto que, si proporcionamos un fácil acceso a las herramientas y les decimos que hagan cosas más que contarles acerca de las cosas, no sólo aprenden más, sino que aprenden a aprender y disfrutan de ello.

En la O'Reilly School of Technology creemos que el proceso de aprendizaje y flujo de trabajo es más importante que la información que se transfiere. La información está en todas partes y fácilmente accesible, estamos más interesados en enseñar a la gente a utilizar esa información para hacer cosas.