

¿Existe la educación?

Juan Domingo Farnós Miró

Marzo-2018

Resumen:

La tecnología abre nuevas formas radicales de la educación; romper barreras entre disciplinas impulsa nuevos campos creativos de la investigación y la invención; y poniendo el emprendimiento social en el centro de la misión de la universidad, pero nunca por sí e pueden mejorar la educación.

Lo podríamos hacer creando un co-diseño de gran hardware y “software de gran espectro” el cual nos conducirá a productos que son mucho más interesantes que la suma de sus partes.

Poner orden es en la mejora de las competencias en TIC de la enseñanza mediante la adaptación a los requerimientos de cada disciplina dentro de la sociedad de la información con diferentes **interfaces de usuario**. Es necesario el uso de los conceptos de la responsable de la adquisición de habilidades específicas de la disciplina sector de las TIC, conocimiento fijación, de desarrollo personal.

Palabras destacadas:

Interfaces, software, hardware, tecnologías, edtech, TIC, educación, conocimiento, flujos, competencias,...

Si Juan Freire preguntaba “¿Para qué necesitamos educación?– ¿Qué educación?– ¿Cómo será la educación? Nos enlaza con [un documento de 2017](#), para mi imprescindible, en el que deja afirmaciones como ésta refiriéndose a las razones por las cuales ha fallado la transformación digital en la educación: **La tecnología abre nuevas formas radicales de la educación**; romper barreras entre disciplinas impulsa nuevos campos creativos de la investigación y la invención; y poniendo el emprendimiento social en el centro de la misión de una universidad

[Del aprendizaje al rendimiento](#). Este podría ser el mantra de Jane Hart. En esta ocasión lo escribe [David James](#). Personalmente, lo creo más oportuno que nunca. Hart afirma que cada vez más, los managers seniors de los departamentos de Aprendizaje y Desarrollo lo apoyan.

La información y la tecnología de las comunicaciones en sí mismo [no mejoran el proceso educativo](#), si el foco está solamente en esto. La atención debe centrarse en lo que las TIC pueden hacer por el **proceso educativo en estudios de casos**.

Los resultados del aprendizaje son los que una persona entiende, sabe y es capaz de hacer al culminar un proceso de aprendizaje. Los resultados del aprendizaje se expresan en conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante las diferentes experiencias de educación formal, no formal e informal con el objetivo de proporcionar a los jóvenes las habilidades requeridas en sus actividades, los estudiantes obtienen los mejores resultados, estar abierto a aprender, para buscar y encontrar la manera que más les convenga.

Poner orden es en la mejora de las competencias en TIC de la enseñanza mediante la adaptación a los requerimientos de cada disciplina dentro de la sociedad de la información con

diferentes **interfaces de usuario**. Es necesario el uso de los conceptos de la responsable de la adquisición de habilidades específicas de la disciplina sector de las TIC, conocimiento fijación, de desarrollo personal.

La tecnología abre nuevas formas radicales de la educación; romper barreras entre disciplinas impulsa nuevos campos creativos de la investigación y la invención; y poniendo el emprendimiento social en el centro de la misión de una universidad asegura pensadores brillantes jóvenes pueden llegar a ser nuestros más poderosos solucionadores de problemas.

A través de una colaboración continua, el intercambio de ideas y una buena dosis de coraje, estamos en el camino correcto para asegurar un cambio duradero en nuestra sociedad y en nuestra educación. Estoy emocionado de ver las ideas como éstas crecen y se transforman el futuro de la educación..

Para todo ello proponemos preguntas como:

-Cuáles son las dimensiones interculturales clave a considerar en equipos distribuidos?

-¿Cómo dimensiones culturales y sus diferencias se refieren a las preferencias de los canales de comunicación?

-¿Cómo afecta el uso de estas herramientas de una cultura a otra y por qué?

-¿Cuáles son los problemas típicos que surgen cuando los miembros de diferentes culturas tienen que trabajar juntos?

-¿Qué tipo de herramientas y canales de comunicación deben estar disponibles para colaborar en línea?

En fin—les dejamos otra “pildora” que vamos introduciendo en la **SOCIEDAD DISRUPTIVA** que venimos detallando...

Las tecnologías de la información digital están transformando la manera en que trabajamos, aprendemos, y nos comunicamos. Dentro de esta revolución digital son los nuevos enfoques de aprendizaje que transforman los modelos jerárquicos, basado en la industria de la enseñanza y el aprendizaje. ...

Consejos prácticos, ejemplos de la vida real, estudios de casos, y la oferta de recursos útiles perspectivas en profundidad sobre la estructuración y el fomento del aprendizaje socialmente atractivo en un entorno online....serán los que nos harán cambiar de una vez, que nos permitirán arriesgarnos y saber “estar” y vivir dentro de la incertidumbre, de una manera mucho más creativa que hasta ahora...

La participación en los flujos de conocimiento puede generar nuevas ideas y prácticas y mejorar el rendimiento de una manera que también producen el aprendizaje y nuevas capacidades.

Kurzweill (Aparece finalmente Kurzweil, discreto y enjuto, hipnótico y robótico, como si regresara de puntillas de uno de tantos viajes a ese futuro inminente que él llama singularidad y en el que el hombre está predestinado a fundirse con la máquina, en cuanto los ordenadores alcancen la inteligencia humana.....La especie humana seguirá siendo humana durante mucho tiempo, pero será perfeccionada o mejorada... Nuestros genes son el software de nuestra biología) . sobre el futuro de hombre-maquina, en relación a esto, estableciendo el FLUJO DE CONOCIMIENTOS y de APRENDIZAJES como algo natural en internet y de como de manera SEMÁNTICA pueden adaptarse no solo a cada persona sino a su inmediata relación social (**social-learning By Jane Hart**)...

Algunas líneas fundamentales que se adaptan y trabajan con las computadoras afectan directamente a la formación intelectual de los estudiantes como:

–**estimular el interés** por nuevos interés y la participación del sujeto individual a través de la interactividad continua;

–**estimular la imaginación**; desarrollo del pensamiento lógico; individualización del aprendizaje activo, asegurando una retroalimentación constante.

No hay que olvidar que el sistema educativo computarizado estudiante y maestro son socios en el acto de conocer la relación más allá de los patrones convencionales silla de banco. La relación es la comunicación más flexible y abierta con retroalimentación inmediata.

Para la mayoría de temas, hay suficientes nuevos conceptos que pueden ser transmitidos a un ordenador, que, explotando las instalaciones de gráficos y animación, asegurar la participación activa del alumno en su aprendizaje. Sin embargo, en términos de horas de laboratorio, en caso de que el equipo necesario para llevar a cabo experimentos, las competencias en TIC pueden completar el trabajo, en última instancia, la prestación de diversos cuadros con estadísticas, cálculos, etc., siguiendo el estudiante para ejecutar interpretación de los resultados.

Si el fenómeno físico, es imposible experimentalmente, pueden llamar a la utilización de la simulación por ordenador a través de la animación, gráficos, sonido. [Simulación que da una nueva dimensión a aprender y les experimentar](#) [Simulación que da una nueva dimensión a aprender y les experimentar](#) usando cambios imperceptibles como puede ver, muy pequeño, muy lento o muy rápido por el contrario, normalmente no se puede hacer referencia. Escala de tiempo / espacio... tales eventos pueden cambiar. Por ejemplo, los laboratorios virtuales educativos como portal de la realización de experimentos pueden proporcionar a cada estudiante permitiendo así el desarrollo de habilidades de la disciplina física específica, utilizando los conocimientos en TIC de los estudiantes ...

Para todo ello sigo pensando como tener al alcance de equipos de aprendizaje y de trabajo, **La tecnología abre nuevas formas radicales de la educación**; romper barreras entre disciplinas impulsa nuevos campos creativos de la investigación y la invención; y poniendo el emprendimiento social en el centro de la misión de una universidad.

Lo podríamos hacer creando un co-diseño de gran hardware y “software de gran espectro” el cual nos conducirá a productos que son mucho más interesantes que la suma de sus partes. Los resultados pueden ser sorprendentes: experiencias de usuario personalizados adaptados exactamente a dónde, cuándo, por qué y cómo van a ser utilizados. Pero la transición de aplicaciones de construcción para la construcción de productos completo es difícil.

Vamos a explorar cómo se pueden superar estos desafíos para tallar un camino claro desde el concepto a un prototipo, que sea reconocible, usable y accesible, primero, y luego de usos generalizado tanto en el aprendizaje dentro del trabajo, cómo para los mecanismos propios en la elaboración de objetos y materiales.

Este enfoque quiere mejorar nuestra capacidad de crear rápidamente prototipos, prueba de los primeros usuarios, y para crear productos finales con capacidad de fabricación y la rentabilidad en mente, eso también, pero especialmente como mediadores automatizados en el **learning is the work**.

Es una manera innovativa firmemente centrada en el usuario cuya filosofía de diseño es la de inventar nuevos productos que resuelvan las necesidades del usuario-aprendiz.

Evidentemente esta tipología de creaciones, no las queremos pensar para periodos de tiempos largos, ni para permanecer localizados en espacios concretos, si no que serán elementos móviles y con una duración, si no acotada, si preparada para ser cambiada en cualquier momento dependiendo de contextos, procesos de aprendizaje y de trabajo, necesidades sociales, económicas, educativas, políticas...

No debemos temer por arriesgar en su diseño y utilización, ni en la posibilidad de que se quede en desuso, por lo que deben ser objetos con procesos asociados, económicos y universales.

La impresión 3D debe ser un elemento básico a tener en cuenta y que junto con el aprendizaje y el desarrollo móvil (mobile learning) nos ayudará no solo a entender mejor el proceso, si no a su implementación directa.

Con este hibridaje hardware-software, conseguiremos que las pruebas pasen del “ya desgastado” DISEÑO INSTRUCCIONAL, ya que solo sirve para eso, para construir curriculums, y pasaremos a opciones de ensayo-error, propias de laboratorios y lugares de trabajo específicos.

Con este planteamiento los innovadores se encargarán no solo de mejorar el proceso en cada instante en su interior, si no que podrán realizar unas tareas de previsiones y desarrollo de elementos

“PERIFÉRICOS” que serán los que colateralmente harán que el proceso en concreto funcione en cada momento, preveyendo no solo los instantes reales de ejecución en aprendizajes y trabajo, si no las posibles alternativas para mejorar en el momento que se necesiten otros elementos no previstos en el inicio.

En fin me gustaría que los informáticos educativos, los desarrolladores de software y hardware en el mundo del trabajo, de la colaboración, también de la usabilidad y accesibilidad...siguieran con el planteamiento que les propongo, que entre todos a partir de estas ideas podamos construir prototipos, ideas de desarrollo, internas y externas, que servirán de apoyo muy importante en nuestras ideas de SOCIEDAD Y EDUCACIÓN DISRUPTIVAS.....

Para mi, esta es la clave, HA CAMBIADO LA FORMA DE APRENDER y aladiría, HA CAMBIADO LA FORMA DE ENTENDER LO QUE SIGNIFICA APRENDER...j

El ochenta por ciento del valor de la mayoría de las organizaciones es ahora intangible, cosas que no se puede poner en el dedo y que puede entrar y salir muy rápidamente...(REALMENTE ESO ES EL APRENDIZAJE VERDERO HOY)....

Tienen que pasar de un modo de pensar "del aprendizaje de la oferta a la demanda del lado del aprendizaje". Es decir, en lugar de preguntar, "¿Cómo puedo llenar mis aulas?" Los practicantes de L & D deberían preguntarse, "¿Cuál es la necesidad de actuación en la organizacion en este momento, en el corto plazo?", "¿Cuál es la capacidad que se necesita a largo plazo?" ,

pero este largo plazo no significa TIEMPO, si no hasta que se produzca cualquier nueva necesidad....

Las respuestas a estas preguntas ayudan a innovar, y también para crear una cultura de aprendizaje continuo.(LIFE LONG LEARNING) <http://es.scribd.com/.../Sabemos-como-aprendemos-hoy...> Sabemos como aprendemos hoy y sabemos con quien queremos aprender...

¿Cómo aprendemos?, ¿Con quién?

Todo lo que sabemos, podemos y queremos aprender,... sea en bicicleta, rompiendo la computación o teléfono inteligente de usar – incluso el propio aprendizaje, está cambiando no solo en sus formatos conceptuales, si no en la cultura en general. Algunos aprendemos con los canales “oficialistas” dicho sea de paso, otros tenemos que trabajar paso a paso bajo la guía de alguien o de algo. Hay instituciones educativas como las escuelas. Todavía se encuentran en casi todas, las filas del aula de mesas, escritorio y una pizarra del profesor. Pero nuestras ideas de los procesos de enseñanza y aprendizaje han cambiado radicalmente.

Mis preguntas siempre son directas y quizás radicales para algunos, pero realistas siempre:

a-¿Existe la educación hoy?

b-¿Se quiere la educación hoy?

Son de difícil y de dudosa respuestas ya que la sociedad de hoy no está segura de ambas y eso quiere decir “mucho” sobre ello.

¿Por qué no entender que nuestra vida diaria hoy ya se corresponde con lo que antiguamente entendíamos por educación?, preguntenselo, puede ser un ejercicio de responsabilidad con ustedes mismos.

juandon