

# Cómo reinventar la educación superior desde lo abierto

POR TÍSCAR LARA

Los procesos de globalización y digitalización están provocando cambios radicales en las formas de aprender y con ello también en las formas de certificar el conocimiento adquirido. En el marco de la Sociedad Red, caracterizada por un entorno de abundancia de información, de numerosas oportunidades para la interacción social y del aumento de dispositivos personales para la producción de conocimiento, se hace cada vez más difícil mantener los mismos sistemas formales de enseñanza estandarizada que fueron diseñados para un contexto sociohistórico más propio de la industrialización.

La web de lectoescritura o Web 2.0 ha demostrado que para aprender ciertas habilidades y adquirir determinados conocimientos no es imprescindible desarrollar un programa formal dentro de una institución educativa. Al contrario, Internet permite consultar una valiosa cantidad de contenidos, discutir con quienes tienen más experiencia en la temática y practicar en red con otras comunidades de interés.

En este sentido, movimientos como la educación expandida<sup>1</sup>, el Edupunk<sup>2</sup> o proyectos encarnados en organizaciones que nacen bajo nuevas legitimidades, como es la P2P University<sup>3</sup>, reconocen el valor de los aprendizajes no formales que emanan de procesos horizontales en ritmos de aprendizaje autogestionados en lo colectivo.

Todas estas dinámicas, no solo posibles sino reales, están cuestionando el rol de las instituciones de educación superior en su papel tradicional como intermediarias privilegiadas de la formación cualificada orientada al campo profesional. Esto se agrava aún más en una situación de crisis como la actual, en la que la distancia entre la formación especializada y las oportunidades de empleo se ha convertido en un verdadero abismo.

En cierta forma, este escenario nos podría llevar a concluir que las instituciones de educación superior son una víctima, por su propia irrelevancia, de las prácticas propias de 'lo digital'. Sin embargo, lejos de colapsarse bajo su amenaza, Internet se les brinda como una oportunidad para reinventar su vínculo de pertenencia social a través de la facilitación de contextos para el libre desarrollo de experiencias de aprendizaje e investigación en red.

Para abordar esta transformación es imprescindible diseñar estrategias que incorporen la cultura digital alrededor de 'lo abierto' como eje principal, en tres direcciones: en la producción de conocimiento, en la interacción de las personas y en la facilitación de las tecnologías.

### **Los contenidos: abrir procesos de producción y difusión de conocimiento**

La cultura digital bebe directamente de las comunidades del *software* libre y da un valor preeminente a la transparencia de los procesos por encima de los resultados. Trasladado al ámbito educativo, esta declaración de principios trata de convertir el aula en un laboratorio abierto a la experimentación y a la innovación, permitiendo la generación de nuevas ideas y proyectos apoyados en herramientas colaborativas de discusión en abierto como son los *blogs* y las *wikis*.

Las tecnologías son unas aliadas de los procesos de elaboración académica, pero requieren también de políticas activas de *open data* y *open access* para que los resultados de sus trabajos sean publicados con formatos y licencias que permitan su libre acceso y la reutilización por terceros. Con el objetivo de dar garantía jurídica a la liberación de ciertos derechos de autor, en los últimos años han surgido instrumentos flexibles como son las licencias *Creative Commons*<sup>4</sup>, que se han convertido en el estándar más utilizado en el libre intercambio de conocimiento. Una referencia clásica de este tipo de proyectos es el *OpenCourseWare*<sup>5</sup> iniciado por el MIT hace diez años y replicado internacionalmente en decenas de países a través de sus distintas universidades.

### **Las personas: interacciones sociales y trabajo colaborativo en red**

El valor más importante de una institución de educación superior es la gestión de la experiencia de aprendizaje de las personas que intervienen en la relación formativa y que son fundamentalmente sus profesores y alumnos.

Incorporar la cultura digital desde las identidades digitales de los colectivos que se desarrollan profesionalmente en las instituciones supone trasladar actividad relevante a sus espacios virtuales más naturales, tomando la Red como el nuevo ágora global de encuentro, discusión y participación en abierto. Por tanto, la única forma de comprender la cultura digital y ser agente activo de la misma es incorporar estas dinámicas dentro de los procesos de trabajo de alumnos y profesores.

Capacitarles, acompañarles y visibilizarles en el desempeño de sus prácticas digitales debe de ser uno de los objetivos principales de toda escuela del siglo XXI. Esto necesita de un uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pero sobre todo de un ejercicio colectivo de los valores que componen la cultura digital, como son compartir información en abierto, reconocer los méritos del otro respetando sus contribuciones, aportar nuevas ideas a la inteligencia colectiva, participar en proyectos colaborativos, construir identidades digitales profesionales y ejercer un derecho a la comunicación responsable.

### **Tecnologías digitales: libres y móviles**



Cuando hablamos de tecnologías dentro de un proyecto de cultura digital en una institución educativa no solo nos referimos a las herramientas digitales entendidas como sistemas de información, *software* y *hardware* con los que dotarse, sino que también estamos definiendo como tecnologías aquellos recursos que condicionan de alguna forma el desarrollo de las acciones formativas entre los contenidos como objetos y las personas como sujetos.

Hablamos, por tanto, de la importancia de dotarse de tecnologías libres, como son los sistemas de código abierto que permiten la autonomía y la innovación tecnológica, pero también de ampliar la mirada sobre la transformación necesaria en los diseños de los cursos, en su temporalidad, en la rigidez programática o en la arquitectura de las aulas como espacios de creatividad.

## EOI 2020: un proyecto de integración de cultura digital

En la Escuela de Organización Industrial (EOI)<sup>6</sup> nos hemos marcado los principios de la cultura digital como fundamentos del *Plan Estratégico EOI 2020*<sup>7</sup>, que define su metodología como escuela abierta, digital y colaborativa. Así, desde 2009 se han puesto en marcha varios proyectos transversales tanto en el ámbito de los contenidos (repositorios *open access* en *software libre*, publicaciones con licencias *Creative Commons*, incorporación de *blogs* de alumnos, diseño curricular por proyectos, clases abiertas por *streaming*, etc.), como en la participación de sus comunidades (fomento de identidades digitales de visibilidad profesional, tabloneros digitales para *crowdsourcing* y conversaciones abiertas en redes sociales con *alumni*) y en la canalización de su interacción a través de tecnologías libres y móviles que rompen el aula y expanden la experiencia de aprendizaje más allá de sus límites espacio-temporales (*mobile learning* con *tablets Android*).

Todo este despliegue de proyectos tiene como objetivo formar profesionales digitales que incorporen la cultura de la horizontalidad, la colaboración, la interacción, la innovación y la solidaridad en sus dinámicas de trabajo. Aprender haciendo, aprender del error, aprender durante toda la vida, aprender comunicando y aprender en comunidad son las únicas formas posibles para dar respuesta a los retos del siglo XXI. Solo con personas digitales que piensen y actúen con los valores de la cultura digital podemos construir una economía digital y, por tanto, una sociedad digital más abierta y sostenible.

### Notas:

1 Véase: <http://www.educacionexpandida.org>

2 Véase: <http://es.wikipedia.org/wiki/Edupunk>

3 Véase: <http://p2pu.org/>

4 Véase: <http://creativecommons.org/>



5 Véase: <http://ocw.mit.edu/>

6 Véase: <http://www.eoi.es>

7 *Plan Estratégico EOI 2020*. Véase: <http://media.eoi.es/nw/Multimedia/eoi2020.pdf>

