

>ERA 3.0 / Las empresas demandan un perfil cualificado que cuente con habilidades digitales

## LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

POR MARÍA GARAÑA

Si hace tan sólo 10 años nos hubiesen dicho que los estudiantes cambiarían tizas y rotuladores por pizarras digitales y tabletas electrónicas y que las redes se convertirían en una herramienta básica para acceder a sus contenidos lectivos y acercarse a sus profesores, probablemente habríamos pensado que nos estaban hablando de un futuro muy lejano. O si nos hubieran dicho que la tecnología se integraría de un modo tan natural en nuestras vidas, que hasta los más pequeños de la casa, antes de saber hablar, ya interactuarían de forma intuitiva con una tableta o un teléfono móvil, probablemente hubiésemos pensado que lo que nos contaban era una locura. Pero la verdad es que esa es la realidad ante la que nos encontramos y el futuro que nos anuncian es hoy, presente. Una realidad que continúa evolucionando a una velocidad realmente vertiginosa, y que implica profundos y continuos cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

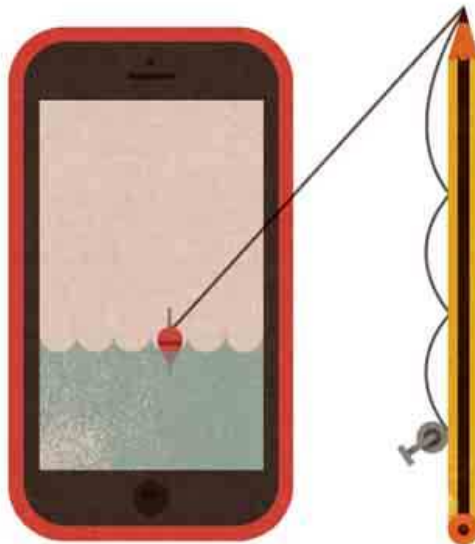
La tecnología está presente, y se ha convertido en imprescindible, en todos los niveles educativos, acercando estudiantes, profesores y padres a los recursos más innovadores para potenciar la educación y extender la comunicación entre ellos más allá de las paredes de las aulas y, al mismo tiempo, preparar a las siguientes generaciones para sacar el máximo partido a las herramientas tecnológicas que, tras superar su etapa formativa, se convertirán en sus instrumentos de trabajo del mañana.

La importancia de desarrollar en las aulas experiencias sobre la integración de la pedagogía y la tecnología, para alcanzar su mayor potencial, no es más que un paso más, necesario y natural, en la evolución de nuevas metodologías educativas. Disponer de las herramientas de aprendizaje idóneas se ha convertido en una condición primordial y necesaria en el actual ecosistema educativo; hemos entrado en la era de la Educación 3.0, cimentada en la progresiva introducción de las tecnologías en el aula. Nuevas formas de enseñar adaptadas a los nuevos tiempos.

Gracias a las últimas tecnologías nos acercamos más a los intereses de los alumnos, a sus necesidades y al estímulo de sus capacidades, ya que su día a día se desarrolla muy vinculado a los nuevos soportes digitales. Nos encontramos ante una nueva generación de auténticos nativos digitales; niños y jóvenes que han nacido en un mundo en el que la tecnología es un

elemento más en su día a día y en el que lo natural es contar con soporte digitales y acceso permanente a internet como sistema básico de buscar, comparar y compartir conocimientos.

Entre las nuevas estrategias de enseñanza, encaminadas a despertar el interés de los estudiantes, se encuentra el fenómeno de la *gamificación*, que consigue grandes resultados apoyándose directamente en la tecnología y, de una forma más concreta, en la filosofía de los videojuegos. La utilización de dinámicas empleadas en juegos de estrategia, con sistemas de recompensas y penalizaciones originales, logra despertar el interés de los jóvenes (y de los no tan jóvenes) que, de un modo natural, se sienten desafiados y motivados y ponen su máximo interés en completar las tareas asignadas. A través de estas dinámicas y de la utilización de los dispositivos y servicios tecnológicos más innovadores, los docentes pueden poner énfasis en el trabajo en grupo y potenciar la creatividad y capacidad de análisis de los estudiantes; en definitiva, pueden transformar el proceso educativo.



LUIS DEMANO

Fomentar una educación de calidad, en la que las nuevas tecnologías estén presentes, es uno de los principales objetivos de las empresas que apuestan por la innovación y la mejora de la sociedad. Pero, además de la tecnología en sí, no debemos olvidarnos de los educadores, que se convierten en el pilar fundamental para hacer realidad el binomio educación + tecnología. Aunque introduzcamos los recursos más vanguardistas, si no formamos y mantenemos actualizados a quienes han de transmitir sus conocimientos a través de las nuevas herramientas, será imposible alcanzar el objetivo marcado. Se convierte en absolutamente necesario dar pautas a los profesores para que puedan innovar, reinventar su modelo de interacción con el estudiante y hacer un uso eficaz de la tecnología en la mejora del aprendizaje y los resultados, logrando de ese modo una formación óptima y una preparación adecuada de cara a su futuro así como para su éxito a la hora de dar el salto al mercado laboral.

Igualmente importante es el acercamiento de las instituciones educativas a los dispositi-

vos y servicios claves, facilitando la labor a los formadores y asumiendo el necesario papel de impulsores de una transformación en la que los actores del panorama educativo que no apuesten por la adopción de la tecnología más moderna quedarán relegados a un segundo plano y se alejarán, cada vez más, de un modelo educativo adaptado a una realidad tangible, en el marco de un mundo cada vez más global y competitivo.

Nos encontramos en un momento en el que es necesaria una continua innovación al servicio del aprendizaje. Las empresas demandan cada vez profesionales más cualificados, tanto en sus estudios como en manejo de las nuevas tecnologías. Por este motivo, la educación a través de las últimas tecnologías, que permite a los alumnos desarrollar nuevas habilidades y modos de pensar, se convierte en algo imprescindible para ayudar a los jóvenes a crecer y desarrollar su carrera profesional. No hay que olvidar que, según un reciente estudio de la Unión Europea, el 45% de los puestos de trabajo actuales requieren habilidades tecnológicas, porcentaje que se incrementará hasta el 60% en los próximos años. Un entorno educativo que no tenga en cuenta esta realidad está condenado a perder relevancia e impacto.

Desde Microsoft estamos totalmente comprometidos con la creación de oportunidades que mejoren la empleabilidad de los más jóvenes y las oportunidades para emprender nuevos proyectos, al mismo tiempo que desarrollamos actividades para liderar la evolución educativa, la inclusión digital de las personas, la creatividad y la innovación. Nos sentimos orgullosos de trabajar en colaboración con otros actores de la industria de tecnología en España, así como con las administraciones públicas españolas en la definición de nuevos entornos avanzados de aprendizaje. Y, en este sentido, creemos que es necesario reforzar las alianzas público-privadas para seguir profundizando en este objetivo, aportando cada uno desde su capacidad, conocimiento y experiencia, con el fin de transformar la educación. Se trata de un objetivo-país, de un compromiso que esperamos hagan suyo cada vez más empresas, organizaciones, instituciones educativas y administraciones públicas, con el objetivo final de construir, entre todos, una sociedad mejor.

MARÍA GARAÑA es presidenta de Microsoft España.

**METODOLOGÍA 100% ONLINE**

Aprendizaje **colaborativo**.

**INTERNACIONAL**

Docentes de 22 países.  
Alumnos de **45 nacionalidades**.

*Management the new way*

**OBS ONLINE BUSINESS SCHOOL**

**RANKINGS 2013**

MBA de OBS, entre los mejores del mundo. (*Financial Times*)

**Mejor Centro** de Formación Online en Español. (*Ranking Iberoamericano*)

**OBS**

**ALUMNI**

Más de **6.000 profesionales** formados.

El 70% de nuestros alumnos son **CEO's o directivos** con más de **8 años** de experiencia profesional.

**OBS** Online Business School

*Management the new way*

[www.obs-edu.com](http://www.obs-edu.com)  
**93 400 52 73**

TITULACIONES:

**EAE** Business School