

Open E4CD – Open E-Learning for Capacity Development – El aprendizaje en el s.XXI

Ponente: Nikola Hüging

Coautores: María Holguera Báez, GIZ

Institución: GIZ / Agencia Alemana de Cooperación

Área temática: Recursos Educativos Abiertos (REAs) y MOOCs

Índice

Lista de abreviaturas	2
1 Resumen.....	3
2 La Cooperación Alemana al Desarrollo y el e-Learning.....	3
3 La plataforma Open E4CD ¿Qué se ha hecho hasta ahora?.....	4
4 Plataforma Open E4CD - Status Quo y próximos pasos.....	10
5 Open E4CD en el Contexto Latinoamericano	12
6 Conclusión y desarrollo de la ponencia	13
Índice de ilustraciones.....	14
Bibliografía	14

Lista de abreviaturas

BMZ	Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung / Ministerio Federal para la Cooperación Económica y el Desarrollo (Alemania)
DCH	Desarrollo de Capacidades Humanos
E4CD	e-Learning for Capacity Development
FAO	Food and Agriculture Organization of the United Nations
GIZ GmbH	Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH / Agencia Alemana de Cooperación
ITC-ILO	International Training Center of the International Labour Organization
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
UNITAR	United Nations Institute for Training and Research
UNU	United Nations University

1 Resumen

El acceso a la información y al conocimiento, así como el acceso a la educación son condiciones indispensables para el desarrollo sostenible de la sociedad. La GIZ (Agencia Alemana de Cooperación) lleva más de 10 años implementando proyectos de e-Learning para apoyar el acceso a la educación a nivel global. Dentro de su programa actual, la GIZ va a desarrollar una plataforma de acceso libre que pone a disposición global recursos y herramientas relacionadas con el e-Learning para el desarrollo de capacidades humanas (DCH): la plataforma Open E4CD – *e-Learning for Capacity Development*. Junto a contrapartes internacionales estratégicas, la GIZ tiene como objetivo establecer una red internacional para facilitar el diálogo y el intercambio a nivel global sobre el aprendizaje en el siglo XXI. Cada contraparte contribuye con recursos propios y productos de capacitación. La oferta que se ampliará poco a poco es accesible y gratuita a nivel mundial a través de la plataforma.

Con este ejemplo práctico se presentarán los primeros pasos en el desarrollo de dicha plataforma y el status quo. Con el público se quisieran discutir las necesidades para una plataforma de estas características, además de cuáles son los requerimientos y la actitud de las instituciones en relación al intercambio de conocimiento y cuál podría ser una motivación para comprometerse como individuo o institución; entre otras.

2 La Cooperación Alemana al Desarrollo y el e-Learning

El acceso a la educación es condición indispensable para el desarrollo sostenible de la sociedad. Solo una población bien formada e informada puede actuar de manera autónoma, tomar decisiones, organizar por cuenta propia su entorno social y ser propulsores de cambio para el desarrollo y/o el fortalecimiento del Estado y Democracia, y de este modo contribuir a la resolución de problemas regionales y globales. Los motivos son muy diversos. El acceso a la educación es sobre todo para grupos marginados aún más difícil, especialmente para niñas y mujeres, así como para personas en condiciones de pobreza. Los costes de la educación son demasiado elevados, el presupuesto de las instituciones educativas demasiado reducido. La distancia a los centros educativos es en algunos casos infranqueable. Uno de los problemas principales se centra en que la oferta de educación tradicional de instituciones educativas en países en desarrollo y en países emergentes no cubren las necesidades de gran parte de la población. A ello se suma que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) apenas o si quiera llegan a implementarse. De esto modo, las instituciones educativas solamente cubren las necesidades de un pequeño grupo privilegiado de personas mediante una oferta limitada y con frecuencia de baja calidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, la E-Academy de la Agencia Alemana para la Cooperación Internacional (GIZ GmbH, según sus siglas en Alemán) con el apoyo del Ministerio Federal para la Cooperación Económica y el Desarrollo (BMZ, según sus siglas en alemán) lleva más de 10 años comprometida con el tema del e-Learning para apoyar el acceso a la educación a nivel global.

Un ejemplo exitoso que se lleva implementando en varios continentes durante años es el programa e-Learning para el Desarrollo de Capacidades. La versión en español se conoce como IDeL (Implementación y Desarrollo del e-Learning). Se trata de un programa de seis módulos que enseña una visión holística del amplio tema del e-Learning, su desarrollo, implementación y evaluación. Los participantes tratan temas como la gestión, el desarrollo de contenidos y el diseño didáctico de programas. La interactividad, las tecnologías y la evaluación de cursos online son otros de los temas incluidos. Durante el curso los participantes van desarrollando su propio módulo o curso de tal manera que una vez

terminado el programa puedan continuar desarrollando este material para implementarlo en su institución, lo que conlleva que el desarrollo de competencias personales tenga un impacto a nivel de la organización y en el mejor de los casos en su entorno social.

Este enfoque corresponde con el enfoque de Desarrollo de Capacidades de la GIZ que interviene en 3 niveles: el individual, el organizacional/red y el entorno social. Es decir, se apoya en el desarrollo de las competencias individuales (sociales y profesionales) de tal manera que estas personas tengan un impacto sostenible en los otros niveles.

En el contexto de estos programas de desarrollo de capacidades en e-Learning, la GIZ (entonces InWEnt) apoyó la formación de la red edu@I en el año 2006/07, una red para el fortalecimiento de capacidades de e-Learning en América Latina, con el objetivo de potenciar las acciones de vinculación e intercambios entre los países, impulsar aquellos rasgos que les caracterizan y unen, y colaborar fuertemente con la consolidación del e-Learning en Latinoamérica.

En la actualidad la GIZ todavía tiene una cooperación intensa con educ@I, en la implementación de cursos o eventos, desarrollo de temas relacionado con e-Learning etc. Estamos convencidos de que la formación de redes puede contribuir a sacar el máximo provecho a lo aprendido y al trabajo desarrollado conjuntamente.

Este compromiso en el tema de e-Learning para el desarrollo de capacidades forma la base del programa nuevo de la GIZ:

De aquí a mediados del 2016 la E-Academy de la GIZ va a desarrollar un proyecto basado en el aprendizaje y la cooperación con nuevos medios. En base al trabajo de los años pasados, se va a desarrollar una plataforma de acceso libre que pone a disposición global recursos y herramientas relacionadas con el e-Learning para el desarrollo de capacidades humanas (DCH), la plataforma Open E4CD – *e-Learning for Capacity Development*. Junto a contrapartes estratégicas, la GIZ establece una red internacional de cooperación e intercambio de conocimiento sobre la cooperación y el aprendizaje con nuevos medios. Esta red facilita el diálogo a nivel global sobre el aprendizaje en el siglo XXI. Cada contraparte contribuye con recursos propios y productos de capacitación (como cursos, herramientas, material informativo...). La oferta que se ampliará poco a poco es accesible y gratuita a nivel mundial a través de la plataforma. Entre las contrapartes principales se encuentran el centro de formación de la Organización Internacional del Trabajo (ITC-ILO), La Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y Agricultura (FAO), el Instituto de las Naciones Unidas para la Formación y la Investigación (UNITAR) o United Nations University (UNU) y la red para el fortalecimiento de capacidades de educación virtual en América Latina (educ@I), entre otros.

3 La plataforma Open E4CD ¿Qué se ha hecho hasta ahora?

Como un primer paso hacia el desarrollo de la plataforma, la GIZ ha desarrollado en diciembre de 2014 un taller con la metodología *Design Thinking*¹ en Berlín con contrapartes y usuarios potenciales. La meta de este taller fue definir junto con las contrapartes los objetivos sobre la colaboración futura y el desarrollo de las primeras ideas e identificar las necesidades y compartir las propuestas de los actores principales y grupo meta. Gracias al

¹ www.designthinking.es

enfoque participativo fue posible que todas las personas se involucraran de manera activa en el proceso.

La pregunta central para buscar una solución conjunta fue la siguiente:

„How might we enable the e-Learning community to make their knowledge usable, active and accessible?“

“¿Cómo podemos hacer posible que la comunidad internacional de e-Learning ponga el conocimiento al servicio de los demás de manera accesible y activa?”

La metodología

El enfoque *Design Thinking* utiliza estrategias y métodos de un diseñador para crear productos, servicios y estrategias innovadoras, así como para solucionar problemas complejos. Los principios de este método son el enfoque en el usuario, la colaboración interdisciplinar y el proceso iterativo. Es de suma importancia atenerse de manera estricta al procedimiento definido que implica una sucesión de fases predeterminadas y al mismo tiempo el ambiente de trabajo debe ser flexible e inspirador. Se crean pequeños grupos de trabajo que buscan una solución a un problema concreto y se utilizan diferentes herramientas que fomenten la creatividad e innovación.

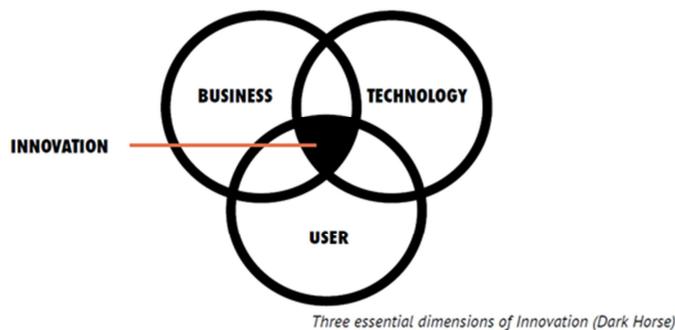
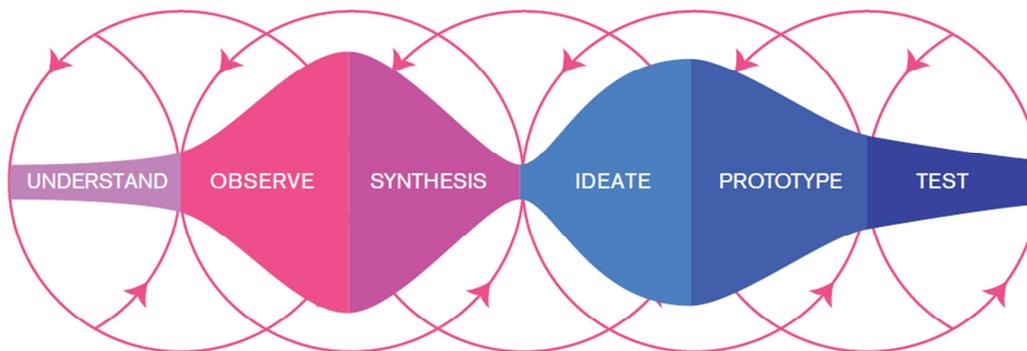


Figura 1: Las dimensiones de la innovación (Dark Horse Innovation)

A pesar de su nombre, *Design Thinking* tiene un enfoque muy práctico. La visualización de los prototipos y experimentos fomenta la prueba y aprobación de ideas. Se trata de una manera ágil e iterativa de conocer y mejorar ideas existentes. La iteración permite analizar el concepto del producto y servicio en un primer estadio del proceso de desarrollo. En esta metodología los procesos de análisis del problema y la identificación de necesidades están separados de manera sistemática del proceso de desarrollo de la idea concreta y la búsqueda de soluciones.

Fases del proceso

- Entender: intercambio de conocimientos interdisciplinar y plan de proyecto
- Investigar: identificación cualitativa de necesidades latentes
- Síntesis: análisis de la investigación, del contexto y de las herramientas disponibles
- Idear: desarrollo y selección del producto y las ideas
- Prototype/Prototipar: hacer las ideas tangibles para entenderlas mejor y poder probarlas
- Probar: retroalimentación para los usuarios para evaluar, iterar y mejorar las ideas.



Design Thinking Process (Dark Horse)

Figura 2: Proceso Design Thinking (Dark Horse Innovation)

El procedimiento

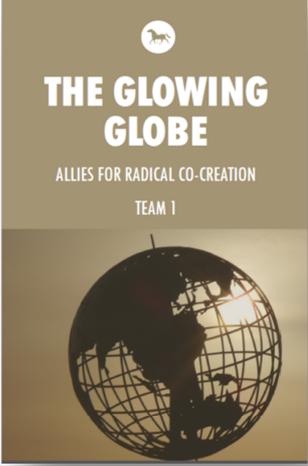
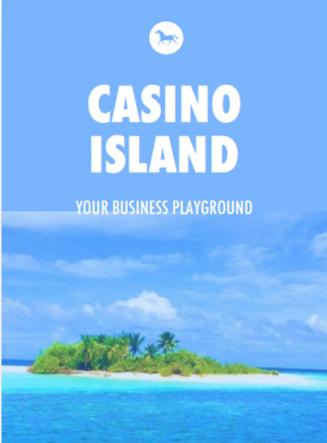
El enfoque durante el primer día se centró en entender bien el reto y los primeros pasos del proceso, es decir, el análisis del problema y la identificación de necesidades. El objetivo es enfocar y contextualizar el reto desde el punto de vista de los expertos y usuarios.

El segundo día se dedicó a desarrollar soluciones. Los participantes en primer lugar se centraron en un problema o una necesidad determinada y en una persona concreta (Persona) dentro de su grupo meta. En un segundo paso los equipos desarrollaron tantas ideas como fue posible para resolver el problema y finalmente se escogió una idea concreta en cada equipo. El siguiente paso consistió en transformar esas ideas en prototipos que inmediatamente fueron probados por los participantes. Como paso final se reiteró el proceso y se hicieron los ajustes necesarios de acuerdo a las retroalimentaciones de la fase de prueba.

Teniendo en mente la pregunta o problema inicial - "¿Cómo podemos hacer posible que la comunidad internacional de e-Learning ponga el conocimiento al servicio de los demás de manera accesible y activa?" -, presentamos a continuación los prototipos desarrollados.

Resultados:

Estos prototipos que se presentan a continuación fueron desarrollados como soluciones para el problema presentado.

	<p>The Glowing Globe - ¿Crear o no crear? ¿Cómo crear un ambiente familiar y de confianza donde poder poner a prueba la co-creación radical sin limitante de tiempo? El <i>Glowing Globe</i> encuentra a personas a nivel mundial que quieren co-crear contigo. Una esfera del mundo se iluminará en el escritorio de tu ordenador. Los puntos luminosos te mostrarán donde se encuentran tu aliados para la co-creación global. Funciona mediante un algoritmo que conecta a personas con intereses o problemas similares. En el „Global Bar“ podrás probar ideas con tus amigos conectados a través de las redes sociales. De esta manera se empodera a las personas para que cooperen, colaboren y se animen a co-crear.</p>
	<p>Casino Island ¿Cómo podemos fomentar el reconocimiento, orientación y visibilidad para mantener una comunidad activa? Casino Island te ofrece varias áreas de recreo, como son área de Speed-Dating para el networking e intercambio de experiencias y conocimientos; el área de descanso para relajarse y ver y compartir vídeos, música, documentos de interés...; la playa del take & give donde recibir y compartir información sobre proyectos y otros temas interesantes; support area donde recibirás orientación y apoyo; y muchas otras sorpresas más. Además dispones de tu cofre del tesoro donde podrás ir guardando las monedas y otros objetos de valor que obtengas. Se trata de tu propia isla virtual personalizada. Al entrar dejas información sobre ti mismo, tus gustos, preferencias, experiencias para poder interactuar, conectarte y compartir información en un ambiente lúdico y divertido.</p>



Wicked Cloud 2020

Esta solución ayuda a las personas que quieren introducir new media en su organización. Apoya a los gerentes para empoderar a su personal y actores principales para adaptar e incluir *new media* y nuevas tecnologías. Mediante un sistema personalizado de mentores se posibilita que las personas conozcan el potencial y las ventajas de *new media*.

Este concepto se basa en la *gamification* o ludificación como un incentivo para los usuarios. Diferentes niveles y escenarios motivarán a los usuarios a conocer las nuevas tecnologías y new media paso a paso.

Se publicarán mensajes diarios sobre nuevos métodos de adaptar new media.

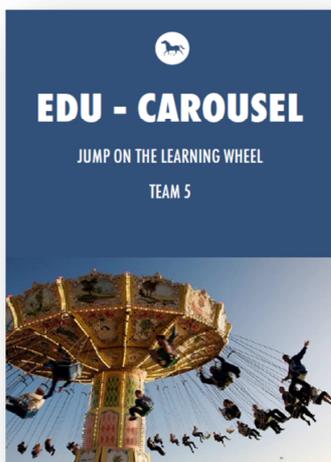


Global Dream Team

¿Cómo podemos recibir apoyo cuando lo necesitamos y al mismo tiempo compartir nuestros conocimientos con otras personas?

El Global Dream Team ayuda a profesionales con grandes ideas pero con poco tiempo. Se trata de una incubadora de emprendimiento social y una plataforma de aprendizaje de acceso abierto y global.

La red del „Dream Big Ressource Pool“ te ofrece motivación y retroalimentación además de apoyo y sugerencias sobre tu idea para mantener tu sueño.



EDU- CAROUSEL

Súbete a la rueda del aprendizaje!

Puedes contribuir con lo que tú quieras. Obtén información compartida sobre lo que estás buscando. Puedes co-crear en contenido y procesos. El concepto del edu-carrusel se centra en la diversión en el aprendizaje y el compartir conocimientos. Fomenta que las personas compartan sus conocimientos mediante diferentes mecanismos de incentivos. Los usuarios pueden compartir sus conocimientos dentro de la comunidad para obtener acceso a la información compartida por otros o pagar para hacer uso del conocimiento. Mediante un sistema monetario, los usuarios pueden adquirir monedas al compartir información dentro de la comunidad, de este modo se recompensa el compartir el conocimiento y el carrusel apoya en proceso de aprendizaje con elementos de gamification.

Como se observa en los prototipos presentados, a pesar de que el trabajo se ha desarrollado en grupos independientes, hay varios elementos comunes en muchos de ellos. Como es el tema de *gamification* o elementos lúdicos, el compartir conocimientos, el apoyo mutuo dentro de una comunidad, etc...

Además dentro de los grupos se detectaron algunas necesidades generales comunes para la plataforma y barreras existentes o que pueden surgir durante el desarrollo del proyecto.

Necesidades

- **Confianza**
 - Confiar y conocer a alguien a nivel personal mediante eventos internacional o comunidades locales
 - Diversión & gamification para aumentar el compromiso y relacionarse a un nivel personal
 - Garantía y estándares de calidad
- ***Sharing out of necessity*/ Compartir por necesidad**
 - Tener un interés común
 - Transparencia
 - Necesidad de conocer el resultado antes de gastar tiempo en cooperar
- **Reconocimiento**
 - Premios, incentivos y retroalimentación
 - Elementos divertidos fomentar el aprendizaje y la cooperación
- **Satisfacción y Motivación personales**
 - Fijar objetivos personales para la automotivación
 - Satisfacción personal mediante el logro de objetivos
- **Simple & Sexy**
 - La tecnología debe ser simple y sexy
 - Orientación y navegación
 - Visualizar el conocimiento es sumamente importante

Barreras

- Los usuarios ya conocen muchas soluciones no exitosas (¡no otra plataforma de buenas prácticas!)
- Algunos usuarios son reticentes a compartir su conocimiento e ideas
- Contextualizar y adaptar la información
- Barreras institucionales
- Dudas sobre la colaboración sincera
- Falta de motivación
- No existe claridad sobre qué se gana con la plataforma (Dilema: El beneficio debe ser claro desde el inicio, sin embargo a veces esto no es posible debido a que se trata de un proceso de aprendizaje)
- “¿Por qué debo compartir mi conocimiento?”
- Falta de motivación
- Perderse: internet/las plataformas son en muchas ocasiones un paraíso caótico
- Barreras políticas y culturales

Todas estas ideas son insumos que ayudarán a desarrollar el concepto y la plataforma desde la experiencia por un lado de los expertos y por el otro lado de los usuarios.

En resumen, durante el taller los participantes estuvieron involucrados en un proceso de colaboración intensa desarrollando soluciones y propuestas conjuntas, basándose en la experiencia y necesidades de los usuarios, se desarrollaron prototipos de posibles soluciones a implementar. Además, el enfoque participativo del taller ha sentado las bases para consolidar el trabajo de la comunidad internacional. El siguiente paso será por lo tanto, aprovechar todo esto para perfilar los prototipos e ideas y empezar a desarrollar la plataforma y fortalecer la comunidad.

4 Plataforma Open E4CD - Status Quo y próximos pasos

Una vez realizado el análisis de los resultados del taller en Berlín y de definir qué ideas, innovaciones, riesgos y barreras hay que rescatar y/o tener en cuenta para el desarrollo de la plataforma, se ha llevado a cabo un análisis de los actores involucrados en el proceso. Entre los actores se ha hecho una clasificación diferenciando entre actores clave, principales, secundarios, así como actores que pueden entorpecer el proyecto.

La GIZ con el apoyo del BMZ (Ministerio Federal para la Cooperación Económica y el Desarrollo) son los iniciadores de esta iniciativa y por lo tanto se definen como actores clave. Entre los actores principales se encuentran organizaciones internacionales como ITC ILO (Centro de Formación Internacional de la Organización internacional del trabajo) o FAO (Food and Agriculture Organization of the United Nations) así como la red educ@I, los que también fueron involucrados desde el inicio. Asimismo se identificaron actores secundarios que deberían ser considerados e integrados igualmente, entre ellos universidades, redes y centros de e-Learning a nivel mundial.

A continuación se muestra el mapeo de los actores:

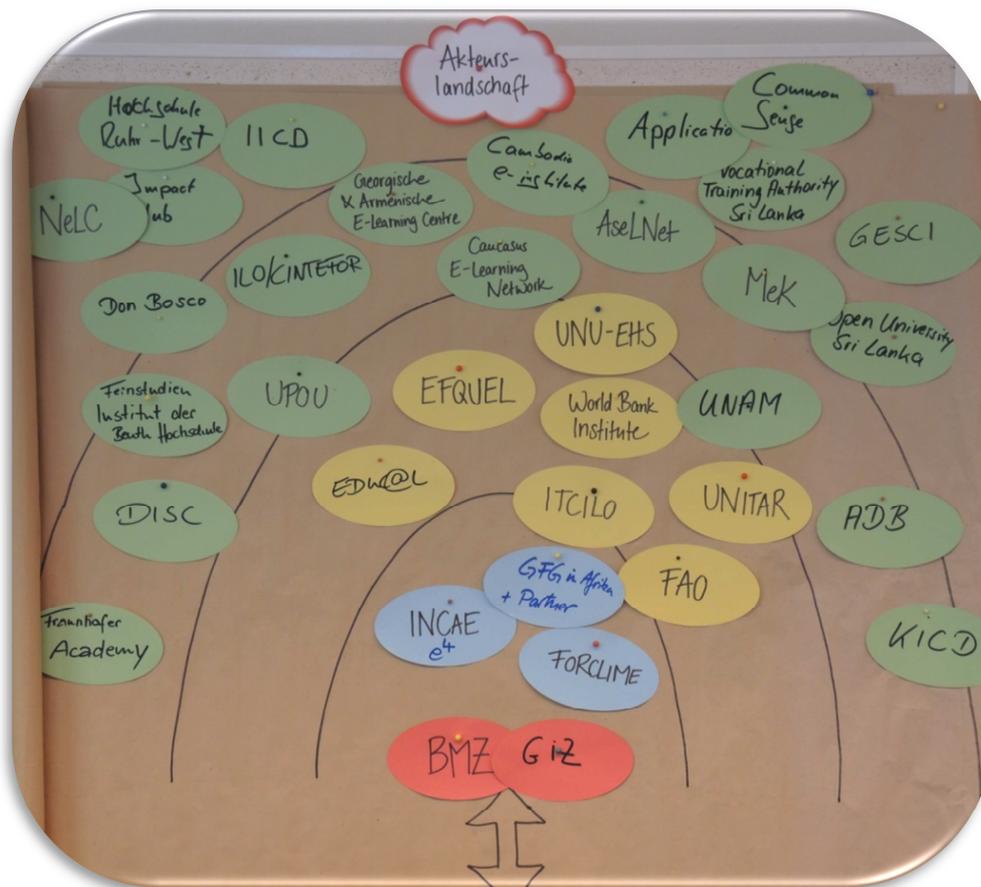


Figura 3: Mapeo de los actores considerados

Próximas acciones

Con el objetivo prioritario de mantener un diálogo e intercambio constante con las contrapartes internacionales se van a aprovechar conferencias internacionales como *re:publica* en Berlín o la *eLearning Africa* en Addis Abeba, donde contrapartes importantes están representadas.

La *eLearning Africa* es la conferencia de África donde acude el mayor número de profesionales y expertos del campo del eLearning y la educación basada en nuevas tecnologías. Para la celebración del 10. Aniversario se ha escogido la temática *Enriching Tomorrow*, alrededor de la cual se mostrarán historias, experiencias, investigaciones sobre el complejo y retador mundo de las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo. En el marco de esta conferencia y para continuar el proceso del desarrollo de la plataforma abierta la GIZ va a organizar un *hackathon* o *hackatón*². Este término es usado para definir un encuentro de programadores con el objetivo de desarrollar conjuntamente un software colaborativo. Con este evento lo que se pretende es que a modo de concurso las personas que participen desarrollen de manera colaborativa soluciones o aplicaciones (Apps) lúdicas/gamification para el Desarrollo de Capacidades Humanos (DCH). Es decir, ideas creativas sobre nuevos métodos de aprendizaje y de compartir conocimientos con un enfoque en el campo de la cooperación internacional.

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

Serious games y gamification son formatos especialmente adecuados para tocar la competencia de individuos y el cambio de comportamiento. Gamification no es la solución de los problemas existentes pero puede apoyar el proceso de aprendizaje.

Los resultados y las conclusiones obtenidas durante este encuentro desembocarán en el desarrollo de la plataforma abierta. Además de representantes de contrapartes en África también asistirán representantes de diversas organizaciones internacionales que forman parte de la red internacional lo que posibilitará el acuerdo en los procesos y pasos a seguir.

5 Open E4CD en el Contexto Latinoamericano

¿Qué papel juega América Latina dentro de un proyecto internacional como este?

La presencia de las nuevas tecnologías en la vida diaria de un gran número de ciudadanos latinoamericanos es un hecho. Muchos procesos se han automatizado acortando tiempos, la información se transmite de manera más rápida y llega a más rincones acortando distancias, la educación se transmite mediante nuevos canales que la hacen más accesible; es decir, las nuevas tecnologías están facilitando y abriendo nuevos caminos que contribuyen al desarrollo de las personas. Sin embargo, no se deben olvidar los retos y riesgos que conllevan.

Según datos del Banco Interamericano de Desarrollo, América Latina y el Caribe han ocupado un lugar de vanguardia en los últimos años, presentando el crecimiento más rápido del mundo en las tasas de incorporación de tecnología y conectividad, aun cuando todavía le queda un largo camino que recorrer para asegurar un acceso equitativo y universal.

Según muestra el enfoque estratégico de educación de la Unesco, la educación como derecho fundamental universal se enfrenta en el siglo XXI a un contexto de cambio paradigmático. Puesto que el desarrollo de las TIC requiere al sistema educativo que se actualicen de prácticas y contenidos educativos para poder atender la demanda de la nueva sociedad de la información y el conocimiento.

Con la experiencia de la GIZ en diversos proyectos educativos, los nuevos e innovadores formatos educativos apoyan el aprendizaje tradicional fomentando el control del proceso de aprendizaje, la colaboración con otros *peers* o iguales, la creatividad y el desarrollo de nuevas competencias. Entre estos formatos se encuentran el e-Learning, blended learning, m-learning, MOOCs, gamification, etc.

En América Latina la GIZ ha desarrollado diversos proyectos educativos con contrapartes locales y los productos que han surgido de los mismos se pondrán a disposición global en la plataforma para beneficio y uso público. Estas contrapartes han estado involucradas desde el inicio en el proceso de desarrollo de la plataforma, entre las cuales se encuentran representantes de educ@I y de universidades de la región.

Tanto las instituciones involucradas como la Agencia Alemana para la Cooperación Internacional consideramos que una oferta como la plataforma Open E4CD ofrece muchas oportunidades para toda la región.

No obstante, nos gustaría ampliar el diálogo y hablar con otras instituciones educativas latinoamericanas sobre las necesidades y barreras de esta oferta. Nos gustaría discutir las premisas para compartir experiencias, productos y conocimientos, y las oportunidades de aprender de las experiencias de otras instituciones similares de otros continentes.

6 Conclusión y desarrollo de la ponencia

Según proclama la Declaración Universal de los Derechos Humanos "toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos..."

La GIZ es consciente de que los diferentes formatos de e-Learning y las nuevas tecnologías no pueden ni pretenden reemplazar a la educación formal. Sin embargo, siguiendo las premisas anteriores, consideramos que sí se puede contribuir a que la educación sea más accesible, de calidad y sea un derecho del que gozan todas las personas. Por lo tanto, nos gustaría compartir nuestra experiencia en proyectos de educación con nuevas tecnologías en el contexto de la cooperación internacional. Así como presentar los primeros pasos en el desarrollo de la plataforma, debatir las ideas iniciales, y especialmente las necesidades y barreras detectadas. Somos conscientes que la aceptación de una oferta de colaboración virtual e intercambio de conocimiento es un reto inmenso. Algunos aspectos críticos ya fueron identificado y discutido en el evento inicial. Un asunto clave seguramente es la motivación para comprometerse a una oferta abierta de estas características. ¿Por qué compartir conocimiento? ¿Cómo la plataforma se diferenciará de otras plataformas existentes? ¿Cuál será la diferencia decisivo? Con el auditorio se quisiera discutir estas preguntas así como los requisitos específicos de América Latina para una plataforma abierta. ¿Cuáles son los requerimientos y barreras que el auditorio considera central? ¿Cuál podría ser una motivación para comprometerse como individuo o institución?

Índice de ilustraciones

- Figura 1 Las dimensiones de la innovación (Dark Horse Innovation)
- Figura 2 Proceso Design Thinking (Dark Horse Innovation)
- Figura 3 Mapeo de los actores involucrados

Bibliografía

Banco Interamericano de Desarrollo, BID (2012): Construyendo puentes, Creando oportunidades: La Banda Ancha como catalizador del desarrollo económico y social en los países de América Latina y el Caribe.

Dark Horse Innovation (2014): Open Platform on Capacity Development for E-Learning. Report from the Design Thinking Workshop and Online Educa Berlin Pre-Conference Workshop in Berlin, December 2014. Berlin

www.designthinking.es

<http://www.elearning-africa.com/>

<https://re-publica.de/>

<http://www.un.org/es/documents/udhr/>

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Hackathon>