



EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN.

REDIZAJE - EXPERIENCIA UVM

María Teresa Bravo / bravom@uvm.edu.ve

Karelis Paredes / paredesk@uvm.edu.ve

Universidad Valle del Momboy

Abstract

Las organizaciones exponenciales comienzan con un propósito de transformación masiva (PTM) 'para enamorar y llegar al corazón de muchas personas a nivel mundial. Debe tener poder de atracción, inspirar y generar comunidad alrededor de ésta, transformando sustantivamente la forma en que hasta ahora se hacían las cosas. REDIZAJE muestra su PTM, "lograr un aprendizaje para todos, de manera libre y auto-dirigido". Este programa debe desarrollar las 11 características de una organización exponencial, comenzando y afianzando algunas y posteriormente desarrollándolas todas. Desde sus inicios incorporará metodologías ágiles como Lean Startup, nuevas estructuras organizativas y nuevas formas de trabajar, incorporando la holocracia y sociocracia, fomentando la autonomía, el compromiso y la confianza.

Abstract

Exponential organizations start with a purpose of massive transformation (PTM) 'to fall in love and reach the hearts of many people worldwide. It must have the power to attract, inspire and generate community around it, substantially transforming the way things have been done until now. REDIZAJE shows its PTM, "achieving learning for all, in a free and self-directed way". This program must develop the 11 characteristics of an exponential organization, starting and strengthening some and later developing all of them. From its beginnings it will incorporate agile methodologies, such as Lean Startup, Design Sprint, Design Thinking, Agile Agile Inception; as well as new organizational structures and new ways of working, incorporating holocracy and sociocracy, promoting autonomy, commitment and trust.

Introducción

El presente artículo desarrolla las 11 características de las organizaciones exponenciales, para luego tratar de explicar el programa REDIZAJE. Estas organizaciones crecen exponencialmente gracias a la tecnología y al propósito de transformación masiva (MTP). Su propósito es universal y su principal objetivo es capturar los corazones y la atención de las personas; además deberán cumplir con una serie de atributos externos e internos que impulsarán la facturación de las mismas. En el artículo se esbozará cada uno de estos atributos de manera general y también de modo particular al programa REDIZAJE.

Las organizaciones exponenciales siempre están en la búsqueda de la eficiencia y la innovación, haciendo posible los cambios que las personas demandan, por lo tanto, la habilidad de gestión y dirección se torna muy importante. El Internet, las nuevas tecnologías y la globalización, han proporcionado las bases para que las organizaciones se tornen más ágiles, autónomas, con una comunicación a tiempo real, la toma de decisiones mucho más rápida y la atención al cliente precisa y oportuna. Se hace realmente trascendente encontrar un propósito de transformación masiva (MTP) y un sistema

administrativo que genere vínculos virtuosos, que aumente el valor de todos los involucrados.

El programa REDIZAJE nace en la Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Gerenciales (2019), y aprobado para la Universidad Valle del Momboy (abril, 2020). La propuesta presentada en este artículo, lograra atraer a los entes primarios a desarrollar todos los elementos externos e internos de las organizaciones exponenciales y la puesta en acción al programa REDIZAJE. Los profesores pilotos están estrechamente involucrados en este proceso de transformación. En este sentido, debemos ser capaces de practicar el uso de nuevas herramientas para lograr el aprendizaje, generar nuevas formas y maneras de hacerlo, dando la importancia a la gestión del cambio, la autonomía, el trabajo en equipo, las comunicaciones, las metodologías ágiles, como herramientas gerenciales cruciales.

Organizaciones Exponenciales

Una organización exponencial origina un impacto en su patrimonio y en su ecosistema 10 veces más que cualquier otra entidad de su mismo ramo o sector. Estas organizaciones se apuntalan en procesos organizativos diferentes y en tecnologías emergentes que le permiten estar ultra-conectadas. Ismail Salim y Yuri Van Guest describen las organizaciones exponenciales haciendo una analogía al cerebro humano, con un hemisferio izquierdo y un hemisferio derecho. En el hemisferio izquierdo están: las interfaces, los tableros de instrumentos, la experimentación, la autonomía y lo social. Este hemisferio proporciona el orden, el control y la estabilidad. El hemisferio derecho está conformado por el compromiso, los activos apalancados, los algoritmos, la comunidad y seguidores, el personal bajo demanda, aportando la creatividad, el escalamiento y la incertidumbre (Ismail, Michael, & Yury, 2016).

Los llamados factores externos o lado derecho de estas instituciones trabajan de la siguiente manera, el personal que labora se contrata por tareas o proyectos específicos, dependiendo de las necesidades puntuales en un momento dado. Estas aspiraciones son llevadas a cabo por personas y comunidades comprometidas con el propósito de dichos proyectos. Trabaja con máquinas cuyos algoritmos están basados en un aprendizaje automático (con precisión, datos históricos, predicciones) y un aprendizaje profundo (descubriendo nuevos patrones).

Estas organizaciones no tienen activos, se trabaja con la no – propiedad, son negocios sin activos o consumo colaborativo, al igual que trabaja con personal por proyecto, no tiene la propiedad de sus activos aún en sus áreas estratégicas; de esta manera, se flexibiliza y se evita la necesidad de empleados que gestionen estos activos. Un ejemplo de este tipo de organizaciones es Airbnb, es una plataforma online que coloca en contacto a particulares que quieren ofrecer sus viviendas o parte de ellas en alquiler, con huéspedes que necesitan alojamiento.

Airbnb no tiene ninguna propiedad, ningún activo físico, e impacta mucho más su entorno que la cadena de hoteles Hyatt, con más de 500 edificaciones en el mundo y con unos 45.000 empleados. En contraprestación Airbnb se

fundamenta en el compromiso, es decir, las personas que participan en este tipo de organizaciones, se conforman en comunidades que cooperan y trabajan de manera activa y efectiva.

En las organizaciones exponenciales, los factores internos lo componen, las interfaces quienes gestionan los resultados de los elementos externos. El cuadro de mando, maneja indicadores OKR (objetivos y resultados claves), se definen objetivos y se monitorean los resultados en tiempo real. Los OKR son objetivos atrevidos, pero alcanzables. La idea de estos objetivos agresivos es poder empujar a la organización a mejorar su rendimiento considerablemente. La experimentación con riesgos controlados, admitiendo el error, el riesgo, las pruebas, los cambios, todo aquello que conlleve a una mejora continua. Dando mucha importancia a la autonomía, equipos de trabajo con autoridad, descentralizados, con iniciativa, motivados, que se atreven a crear sus propios proyectos, auto-organizados, apoyados en tecnologías sociales, donde la conexión y la transparencia generan velocidad y confianza.

El componente que hace de estas organizaciones su exponencialidad es el propósito de transformación masiva (PTM), ¿Cuál es la necesidad que aspiramos satisfacer en el mundo? comprometiendo a todos los interesados (stakeholders), en desarrollar acciones para lograr una visión indiscutible, que enamora a muchos, cuyos alcances será bueno para todos. Dando respuesta a estas interrogantes: ¿qué estás haciendo? (visión), ¿por qué lo haces? (intención), ¿qué te da la energía mientras lo estás haciendo? (modelo de negocio), ¿qué te hace diferente de otros? (Elementos Wow), ¿qué te importa? (valores).

¿Cómo pensar exponencialmente?

1. Pensando cómo transformar industrias y hábitos.
2. Pensar cómo puede contribuir al mundo tu modelo de negocio.
3. Pensar en un modelo de negocio automatizado.

Claves para una Educación Exponencial (EdEx)

La educación debe cambiar, adaptarse a las condiciones actuales, incorporar los avances tecnológicos que permiten un aprendizaje cooperativo, libre, auto-regulado, donde el aprendiz escoge el camino y determina el tiempo que invertirá en su crecimiento espiritual, personal y profesional. Al respecto la educación exponencial EdEx, da una respuesta a todas estas necesidades, definiéndose como una educación, “que crea las condiciones de aprendizaje para desarrollar personas libres que puedan hacer frente a los constantes desafíos que la realidad plantea y crear nuevas realidades” (Mana & De Giovanni, 2018).

Al igual que las organizaciones exponenciales “Las características de esta educación exponencial EdEx, están también divididas entre los dos hemisferios del cerebro. Por un lado, las competencias emocionales (En ExO SCALE) y por el otro las de gestión (en ExO IDEAS)” (Mana, Innovando en clase, 2016).

Las competencias emocionales permiten conocerse a uno mismo, socializar con los demás y explorar el entorno, crean las circunstancias para desarrollar a los aprendices y descubrir el aprendizaje. Estas competencias son: conciencia de sí mismo, de los demás, y de grupo; dar y pedir ayuda; autorregulación; autoestima; manejo de conflictos y comunicación.

Las competencias de gestión complementan a las emocionales, liderazgo, toma de decisiones, autoconocimiento; mente hacker o creatividad; administración de riesgos; administración y planificación del tiempo; captar, administrar, compartir recursos y estética.

¿Qué tenemos que hacer en el programa REDIZAJE de la Universidad Valle del Momboyo para convertirlo en un Programa Exponencial?

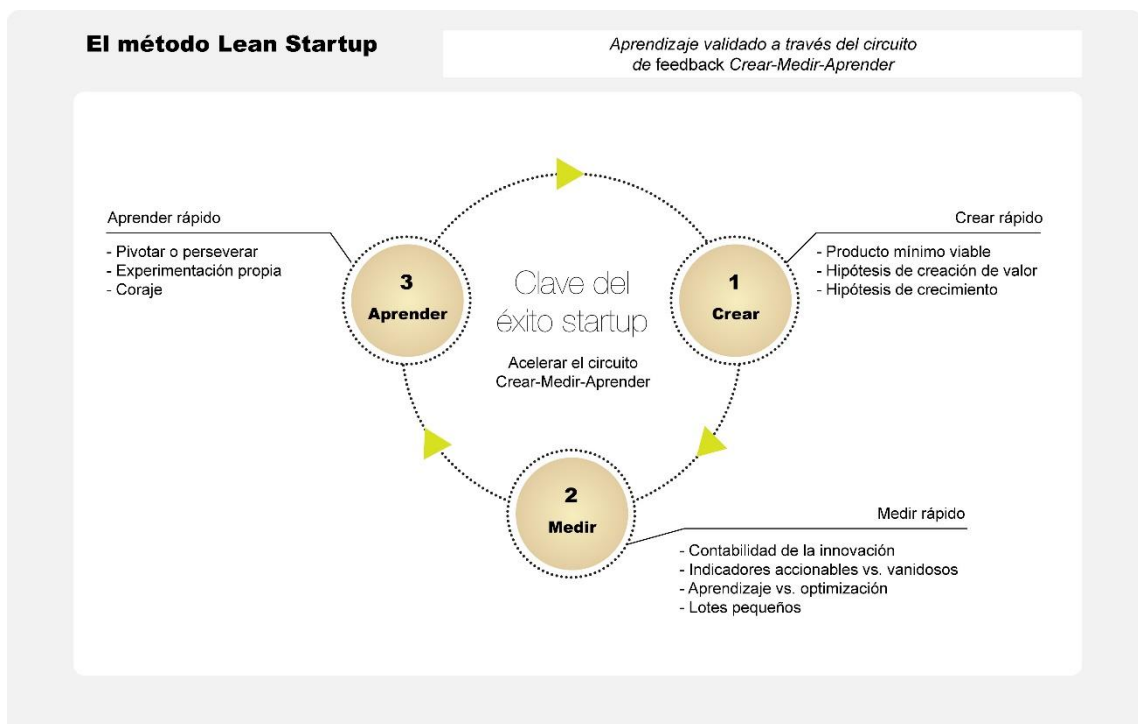
1. *Propósito de transformación masiva:* El Informe Delors plantea, “la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social, y una vía al servicio de un desarrollo humano y armonioso, que podrá contribuir al retroceso de la pobreza, las incomprensiones, la injusticia, las desigualdades, la opresión y la guerra”. REDIZAJE es un espacio abierto de aprendizaje, donde los aprendices seleccionan sus aprendizajes, flexibilizando tanto el tiempo como el espacio del aula, donde facilitadores y alumnos buscan la verdad, para aprender a ser, pensar, sentir y actuar. Es un espacio de intercambio, reflexión, socialización y construcción de proyectos, que utiliza el conocimiento colectivo y realiza acciones para hacerlos realidad. Redizaje es una Red de Aprendizaje para una ciudadanía mundial libre y ética. Se propone como MTP, “lograr un aprendizaje para todos, de manera libre y auto-dirigido”
2. *Empleados bajo demanda:* personas que pueden contratarse para trabajos y/o servicios puntuales, que se unen a una red, prestan un servicio y no pertenecen a la organización. Para REDIZAJE serían los maestros, profesores o personas con experiencia en algún ramo. REDIZAJE está orientada a la educación informal, con el objetivo de desarrollar el potencial de cada persona; a través, de un trabajo cooperativo, en red; trabajando con la pasión de cada persona, sus sueños, sus dones, aquello que queremos hacer en la vida, uniendo aprendices con personas altamente calificadas que quieren compartir sus saberes y dispuestas a ayudar a otros, con una característica común, tanto aprendices como facilitadores son personas buenas, con ética, transparentes y su relación está basada en el compromiso y la confianza.
3. *Comunidades o aliados relevantes, entorno al propósito de transformación masiva:* esta red o comunidad debe organizarse de manera exponencial, porque el propósito de transformación masiva llega y motiva a muchas personas naturales y jurídicas. Para REDIZAJE, la comunidad estará formada por todo aquel que quiera aprender o intercambiar sus conocimientos y experiencias. Entre sus principales seguidores estarán: los ciudadanos, las familias, la iglesia, los empresarios, los políticos, organizaciones con y sin fines de lucro, todo aquel que trabaje con ética y compromiso.

4. Algoritmo: los algoritmos son instrucciones ordenadas que realizan una actividad. Para implementar los algoritmos en una organización, lo primero que se debe determinar es cuales son los procesos que se pueden automatizar. Una vez determinado el proceso, se pasa a la implementación del algoritmo, cumpliendo con 4 pasos, el primero de ellos es recopilar la información, el segundo organizar los datos, el paso tres aplicar herramientas de aprendizaje automático (Hadpoo, Pivotal, DeepMind, Vicarious, SkyMind) para extraer información, identificar tendencias y ajustar nuevos algoritmos. El último paso es exponer los datos, permitiendo nuevas funcionalidades e innovación. En REDIZAJE, los algoritmos permitirán llegar a más personas en busca de crecimiento personal y profesional; así como también, facilitadores con experiencia comprobada.
5. Activos externos: Las organizaciones exponenciales son flexibles gracias a que no poseen activos, no invierten en propiedades; por ello, prefieren tener socios proveedores que tomen la responsabilidad y el mantenimiento de los activos. Los activos se deprecian y se vuelven obsoletos rápidamente por las grandes transformaciones. En REDIZAJE se necesitan espacios de aprendizaje activos, equipos de computación, Internet, materiales necesarios de acuerdo a la disciplina escogida para aprender, que serán aportadas por los aprendices, los facilitadores y organizaciones que apoyan la educación. Se trabajará en la nube, pero también en espacios físicos dispuestos por los ciudadanos organizados, ONG's, espacios públicos y privados, entre otros.
6. Equipo que respire pasión por el propósito de transformación masiva (compromiso), cuya principal habilidad es la de ejecutar ideas, accionar, crear oportunidades. Para REDIZAJE, personas de cualquier parte del mundo expertas en algún saber, con conocimiento y experiencia, con pasión por aprender, con amor a la educación, interesadas en rescatar la cultura, compartir saberes, entrenando y capacitándose de manera cooperativa. Personas comprometidas con elevar el nivel educativo de la sociedad y el mundo.
7. Interfaces: son las herramientas que utilizan las empresas para filtrar información y comunicar un lenguaje común. El uso de interfaces es útil porque reduce los riesgos y los errores, porque excluye la información irrelevante. Las interfaces mejoran la eficiencia porque la información llega a las personas adecuadas, en el tiempo oportuno, permitiendo el uso de la información a tiempo real, dando respuestas inmediatas a los usuarios. Para REDIZAJE, la interfaz primordial será la que maneje tres grandes aspectos y los vincule, aprendiz – aprendizaje – facilitador, además de compartir modos y estrategias de aprendizaje. Inicialmente se apoyará de Google Sites, el cual es una Interfaz de Programación de Aplicaciones, en mensajerías instantánea (Telegram), en video conferencias.
8. Cuadro de mando: Contar con un sistema de medición y seguimiento, un sistema OKR (Objetivos y resultados clave). Un tablero que mida y reporte a tiempo real todas las métricas esenciales para hacer seguimiento del servicio ofrecido y satisfacción del cliente, accesible para todos en la organización. De esta manera se minimizan los errores y se corrigen de manera inmediata. En

REDIZAJE se tomarán los cuatro pilares de la educación (Delors,1994), aprender a conocer: “Aprender para conocer supone, en primer término, aprender a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento”. Aprender a hacer: ¿Cómo aprender a comportarse eficazmente en una situación de incertidumbre, como participar en la creación del futuro?”. Aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás: “La educación tiene una doble misión: enseñar la diversidad de la especie humana y contribuir a una toma de coincidencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos”. Aprender a ser: “la educación debe contribuir al desarrollo global de cada persona: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual, espiritualidad”. Estos 4 pilares son complementarios, necesarios y deben estar presentes en cualquier encuentro, en cualquier actividad, no pueden separarse, son indisolubles y primordiales para determinar que alguna persona alcanzó el aprendizaje. Son 4 los objetivos clave y el resultado es la presencia de los cuatro en cualquier taller.

9. Usemos las metodologías lean y experimentemos (Lean startup): procedimiento empresarial para experimentar y cambiar servicios o productos, basado en 3 elementos principales: aprendizaje validado, experimentación científica, interacción en los lanzamientos o cambios; diseñado para hacer ajustes constantes con un volante llamado circuito de feedback (Crear-Medir-Aprender), para determinar si se pueden hacer cambios drásticos en el servicio o se debe mantener éste. Este circuito comienza con la creación de un producto o servicio a una escala mínimo viable, con la intención de dar a conocer el producto o servicio en el mercado. Si tiene éxito, se tiene que desarrollar un método de medición fiable y eficaz para corroborar efectivamente si es lo que el cliente desea. Y por último se debe aprender de los datos analizados y del propio producto o servicio creado. Por ser un ciclo no se detiene. En REDIZAJE, se está usando esta metodología hasta alcanzar lo que el mundo necesita para “lograr un aprendizaje para todos, de manera libre y auto-dirigido”.

Figura 1. Circulo de Feedback



Fuente: (Ries, 2013)

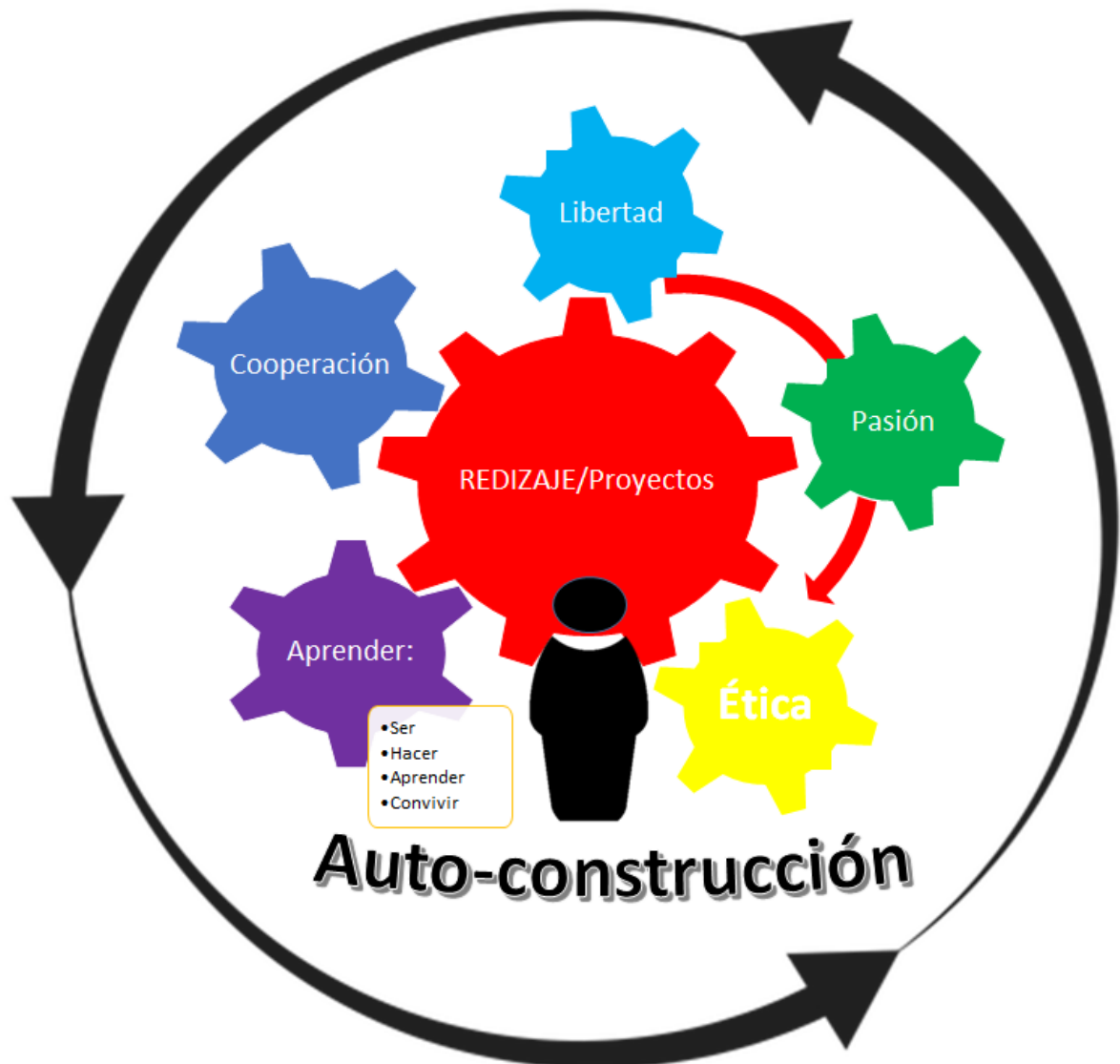
10. Autonomía o autoridad distribuida: socios o aliados autónomos, generando una mayor responsabilidad frente al cliente, más agilidad. En REDIZAJE, la comunidad y sus seguidores darán las pautas de lo que se está buscando en relación al aprendizaje y las diferentes estrategias para lograrlo. La auto-regulación se establece a través de los algoritmos e interfaces, cruzando esta información con los objetivos y resultados clave, para aceptar o rechazar solicitudes, de acuerdo al cumplimiento del compromiso adquirido. REDIZAJE la conforman organizaciones autónomas, basadas en la holocracia y sociocracia, con socios ágiles, eficientes, transparentes, con autoridad distribuida, con jerarquías basadas en las competencias, donde la rendición de cuentas es entre iguales, con objetivos nucleares, con roles dinámicos, con gente vital que cumple su rol y tiene su trabajo organizado.
11. Tecnologías sociales o colaborativas: permiten a las organizaciones gestionar la comunicación en tiempo real, las conversaciones y colaboraciones entre los aliados es más fácil, rápida y organizada, haciendo que las tareas se ejecuten mejor y con mayor rapidez. Utilización de herramientas en la nube, mensajería instantánea, ciclo de decisiones de manera inmediata, aprendizaje colectivo, equipos conectados. En REDIZAJE se utilizarán las tecnologías sociales emergentes, que aprendices y facilitadores convengan. Serán utilizadas para el aprendizaje libre, y para el desarrollo autónomo de proyectos cooperativos. Estas tecnologías son utilizadas por estas comunidades de usuarios, incorporadas a sus prácticas cotidianas con usos innovadores.

Figura 2. Programa REDIZAJE/Aprendizaje Integral



Fuente: María Teresa Bravo/Karelis Paredes

Figura 3. Programa REDIZAJE/Proyectos



Fuente: María Teresa Bravo/Karelis Paredes

Tabla No 1. Modelo de organización exponencial. Programa REDIZAJE de la UVM

UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY (UVM) PROGRAMA REDIZAJE										
PTM	S	C	A	L	E	I	D	E	A	S
Transformación masiva	Hemisferio Derecho/Factores Externos					Hemisferio Izquierdo/Factores Internos				
	Empleados bajo demanda	Comunidades y seguidores	Algoritmo	Activos externos	Compromiso	Interfaces	Cuadro de mando	Experimentación	Autonomía	Tecnologías sociales
Espacio abierto de aprendizaje, donde los aprendices seleccionan sus aprendizajes, flexibilizando el tiempo y el espacio. Busca que la persona aprenda a conocer, a hacer, a ser y a vivir con los demás	Maestros, profesoras, personas buenas, éticas, comprometidas con este proyecto, altamente calificadas.	Toda aquella persona buena, ética y comprometida, con deseos de aprender, intercambiar conocimientos y experiencias.	Encargado de articular los aprendices, los facilitadores, construcción del aprendizaje (aprenda a conocer, a hacer, a ser y a vivir con los demás)	Espacios de aprendizaje activos presencial y virtual necesarios para lograr el aprendizaje (aprenda a conocer, a hacer, a ser y a vivir con los demás)	Conformación de un equipo con pasión por el propósito de transformación masiva, cuya principal habilidad es la de ejecutar ideas, accionar y crear oportunidades.	La interfaz primordial es la vinculación aprendiz – aprendizaje – facilitador. Trabajo cooperativo y en red.	1. Aprender a conocer. 2. Aprender a hacer. 3. Aprender a ser 4. Aprender a vivir con los demás.	Circuito de feedback (crear, medir, aprender)	Organizaciones basadas en la holocracia, jerarquías fundamentadas en competencias, con objetivos nucleares, roles dinámicos, con gente vital que cumple su rol y tiene su trabajo organizado.	Comunicación a tiempo real entre las comunidades, seguidores y empleados bajo demanda.

Fuente: María Teresa Bravo/Karelis Paredes

Tabla No. 2. ExO Canvas. Programa REDIZAJE (UVM).
Organización: Universidad Valle del Momoy **Fecha:** 17/06/2020
Realizado por: María Teresa Bravo
Programa: REDIZAJE

MTP Propósito de Transformación Masiva			
<p>La educación es uno de los elementos que más interviene en el desarrollo y evolución de las personas y la sociedad. Proporciona conocimientos, enriquece la cultura, engrandece el espíritu, alimenta los valores y ofrece oportunidades a los seres humanos. Con este programa se quiere empoderar a todos los ciudadanos, ofreciendo la oportunidad de aprovechar sus potencialidades y dotes, minimizando sus limitaciones. A través, de la vinculación entre el aprendiz, el aprendizaje y el facilitador. El objetivo es que todos se involucren en la construcción de una mejor ciudadanía, sin importar, razas, credos o nacionalidades, aportando sus competencias y saberes, respetando al otro e incorporando activos y bienes necesarios para una educación de calidad.</p>			
INFORMACIÓN	Personal bajo demanda	Interfaces	IMPLEMENTACIÓN
<p>Tenemos experiencia en la realización de talleres, comenzamos esta primera experiencia totalmente virtual y esperamos ir creciendo exponencialmente para contribuir con el MTP. Necesitamos ir fortaleciendo esta experiencia, mejorar la comunicación entre los participantes y los facilitadores, la supervisión de los talleres, Crear el Gmail cuidodelacultura@gmail.com Crearemos una base de datos con los participantes y sus datos y una base de datos con los datos de los facilitadores. Se propone crear algunas comisiones para estandarizar los procesos y recopilar los datos para los algoritmos. Los datos se irán recogiendo a medida que se vayan abriendo los talleres.</p>	<p>Todas las personas serán bienvenidas a formar parte de este programa, solo deben cumplir con algunos valores: respeto, compromiso, transparencia, generosidad. Se utilizará el Google Classroom como plataforma libre y gratuita para albergar todos los cursos y talleres en diferentes idiomas. Se contará con un equipo interdisciplinario para evaluar y supervisar cada taller, de manera de garantizar calidad. Debemos contactar a los mejores, a los que están dispuestos a invertir parte de su tiempo a esta labor, consiguiendo recursos y donaciones. Estaremos impulsando la Responsabilidad Social de particulares y organizaciones en pro de una educación de calidad mundial.</p>	<p>Se utilizarán aplicaciones y programas gratuitos, tanto para los talleres como para la comunicación entre aprendiz – aprendizaje – facilitador. En principio se utilizará Google para educación, así como la mensajería instantánea Telegram, Gmail, Google Meet. Y toda aplicación que permita un trabajo cooperativo y gratuito.</p>	<p>La cultura está basada en los valores: compromiso, responsabilidad, respeto, responsabilidad social, generosidad. Para poder crear y consolidar esta cultura, debemos monitorear todas las actividades en el triángulo aprendiz – aprendizaje – facilitador y separar inmediatamente y de por vida a cualquier persona natural o jurídica que vulnere la cultura del programa REDIZAJE. La mejor manera de medirlo es ser sinceros y expresar con evidencias si se ha cometido una falta grave en el actuar de alguno de la comunidad o sus seguidores. Se tendrá un correo Gmail para las denuncias de este tipo (cuidodelacultura@gmail.com)</p>

Tabla No. 2. ExO Canvas. Programa REDIZAJE (UVM). Continuación.

Organización: Universidad Valle del Momoy **Fecha:** 17/06/2020

Realizado por: María Teresa Bravo

Programa: REDIZAJE

MTP Propósito de Transformación Masiva			
<p>La educación es uno de los elementos que más interviene en el desarrollo y evolución de las personas y la sociedad. Proporciona conocimientos, enriquece la cultura, engrandece el espíritu, alimenta los valores y ofrece oportunidades a los seres humanos. Con este programa se quiere empoderar a todos los ciudadanos, ofreciendo la oportunidad de aprovechar sus potencialidades y dotes, minimizando sus limitaciones. A través, de la vinculación entre el aprendiz, el aprendizaje y el facilitador. El objetivo es que todos se involucren en la construcción de una mejor ciudadanía, sin importar, razas, credos o nacionalidades, aportando sus competencias y saberes, respetando al otro e incorporando activos y bienes necesarios para una educación de calidad.</p>			
INFORMACIÓN	Comunidad y seguidores	Tableros	IMPLEMENTACIÓN
	<p>Existen comunidades que pueden apoyar esta iniciativa, una es Google, otra es la iglesia católica, otra las universidades, los colegios profesionales, las familias, las ONG's, los gobiernos, los artistas, los deportistas y cualquier comunidad organizada que quiera apoyar el programa REDIZAJE, porque quiere contribuir con el MTP. Debemos dar a conocer el programa, primero a los conocidos, a los más cercanos y estos a su vez harán lo mismo con sus cercanos y conocidos, formando el programa REDIZAJE, en una red mundial que apoya el triángulo Aprendiz – Aprendizaje – Facilitador. Cada persona natural o jurídica que se sume al programa está generando valor.</p>	<p>La evaluación a tiempo real de las conductas y el accionar de todos los actores activos será el aval para avanzar en el MTP y permitirá de manera instantánea apartar cualquier persona natural o jurídica del programa REDIZAJE. Por lo tanto la supervisión de los canales de comunicación, del correo cuidodelacultura@gmail.com y de los diferentes Google Classroom permitirán corregir cualquier inconveniente, desvió, o mala calidad en los objetivos planteados. La evaluación de la calidad de los talleres, y del accionar de los actores activos se realizará por formularios, claros, concisos y cortos. Pero también permitirá evaluar el programa y que éste se auto-mejore y cambie como así lo deseen quienes lo conforman.</p>	<p>Para llevar a todos los actores activos en el programa REDIZAJE y caminar juntos hacia el MTP se hace necesario tener un accionar que refleje los valores y que se encuadre en el triángulo aprendiz – aprendizaje – facilitador. Los proyectos principales serán: la creación de talleres, la creación de canales de comunicación, la dotación de espacios físicos existentes o nuevos, la supervisión de todos los proyectos existentes. Los elementos clave serán los valores que guían nuestra conducta y nuestro accionar.</p>

Tabla No. 2. ExO Canvas. Programa REDIZAJE (UVM). Continuación.

Organización: Universidad Valle del Momoy **Fecha:** 17/06/2020

Realizado por: María Teresa Bravo

Programa: REDIZAJE

MTP Propósito de Transformación Masiva			
<p>La educación es uno de los elementos que más interviene en el desarrollo y evolución de las personas y la sociedad. Proporciona conocimientos, enriquece la cultura, engrandece el espíritu, alimenta los valores y ofrece oportunidades a los seres humanos. Con este programa se quiere empoderar a todos los ciudadanos, ofreciendo la oportunidad de aprovechar sus potencialidades y dones, minimizando sus limitaciones. A través, de la vinculación entre el aprendiz, el aprendizaje y el facilitador. El objetivo es que todos se involucren en la construcción de una mejor ciudadanía, sin importar, razas, credos o nacionalidades, aportando sus competencias y saberes, respetando al otro e incorporando activos y bienes necesarios para una educación de calidad.</p>			
INFORMACIÓN	Algoritmos	Experimentación	IMPLEMENTACIÓN
	<p>Se deben automatizar la supervisión de las conversaciones en el sentido de detectar palabras soeces u obscenas. También, la evaluación de los talleres, de los proyectos y de los recursos con que se cuenta. Los algoritmos se irán desarrollando a medida del crecimiento del programa, aprendiendo de los procesos que se deben ir desarrollando para garantizar, la cultura del programa y el MTP. Inicialmente estos algoritmos serán híbridos, mitad automatizados, utilizando programas gratuitos como ya se han mencionado (Google Form, Google Classroom), mitad manual, con el equipo dedicado a la supervisión de todo lo que se esté utilizando en el triángulo aprendiz – aprendizaje – facilitador).</p>	<p>Nuevas formas de aprender, nuevas estrategias, nuevas aplicaciones, nuevos cursos, nuevos métodos, nuevas maneras de comunicación. La conexiones, las relaciones, los intercambios darán nuevas formas y maneras de vincular el triángulo aprendiz – aprendizaje – facilitador. }</p>	
	Activos apalancados	Autonomía	
	<p>Uso de plataformas gratuitas, uso de aplicaciones gratuitas, donaciones, facilitadores con herramientas tecnológicas adecuadas para un aprendizaje cooperativo y virtual. Espacios físicos existentes y nuevos a disposición del programa de manera gratuita. Contribución por medio de la Responsabilidad Social de las personas naturales y jurídicas. Comunidades organizadas que contribuyen a la educación de los ciudadanos.</p>	<p>La autonomía estará basada en la contribución al MTP y al cumplimiento de los valores en nuestro accionar. Cada grupo perteneciente a los diferentes talleres, podrán tomar decisiones consensuadas. Los grupos pueden proponer una nueva iniciativa, comenzar un nuevo proyecto, asumir de manera flexible múltiples roles. Es importante contribuir a <i>los OKR (objetivos y resultados clave)</i>, permitiendo el aprendizaje, la creatividad y la innovación.</p>	

Tabla No. 2. ExO Canvas. Programa REDIZAJE (UVM). Continuación.

Organización: Universidad Valle del Momoy **Fecha:** 17/06/2020

Realizado por: María Teresa Bravo

Programa: REDIZAJE

MTP Propósito de Transformación Masiva			
La educación es uno de los elementos que más interviene en el desarrollo y evolución de las personas y la sociedad. Proporciona conocimientos, enriquece la cultura, engrandece el espíritu, alimenta los valores y ofrece oportunidades a los seres humanos. Con este programa se quiere empoderar a todos los ciudadanos, ofreciendo la oportunidad de aprovechar sus potencialidades y dones, minimizando sus limitaciones. A través, de la vinculación entre el aprendiz, el aprendizaje y el facilitador. El objetivo es que todos se involucren en la construcción de una mejor ciudadanía, sin importar, razas, credos o nacionalidades, aportando sus competencias y saberes, respetando al otro e incorporando activos y bienes necesarios para una educación de calidad.			
INFORMACIÓN	Compromiso	Tecnologías sociales	IMPLEMENTACIÓN
	Buenos talleres, excelentes compañeros y facilitadores, aprendizaje significativo, aprender haciendo, sin estrés, cada uno a su tiempo y espacio. Buena atención, respeto.	Se usará mensajería instantánea para unir y comunicarse entre los grupos de talleres, los equipos de profesores, entre aprendices, entre aprendices y facilitadores. También se utilizara toda la plataforma Google que apoya la educación. Poco a poco se establecerán otras tecnologías sociales de acuerdo a las necesidades de los diferentes grupos y talleres. Existen muchas alternativas y aplicaciones que se podrán incorporar a este programa.	

Fuente: María Teresa Bravo

Fuentes de financiamiento

REDIZAJE es una iniciativa de la Universidad Valle del Momboy, programa sin fines de lucro cuya causa es educativa. La generación de ingresos será para mantener el programa, compra de suministros y equipos, pago a los facilitadores, ayuda a las instituciones que presten sus espacios físicos. Si hubiese excesos de ingresos, se reinvierten en el programa para apoyar y fortalecer el Propósito de Transformación Masiva (MTP).

Aunque es un programa sin fines de lucro, el personal que lo dirige recibirá un salario, también tendrá costos administrativos, pago de servicios públicos, pago de aplicaciones web, hosting, entre otros.

Este programa deberá conseguir para su funcionamiento, obsequios y donaciones de particulares y de empresas. También se realizarán eventos de gala en diferentes partes del mundo, para intercambiar estrategias educativas, evaluación del programa; así mismo, se contará con stand de organizaciones dedicadas al desarrollo de aplicaciones educativas y empresariales. Otra manera de recaudación será a través de subvenciones de organismos multilaterales. Una de las principales ayudas para este programa será el voluntariado, todas las personas y comunidades involucradas en este programa deberán invertir tiempo sin recibir ninguna remuneración, como aporte al cumplimiento del Propósito de Transformación Masiva (PTM). Además, se organizarán eventos y presentaciones artísticas culturales, como apoyo a las artes escénicas. Para captar fondos se invertirá en publicidad, como una forma de dar a conocer el programa, sus alcances y resultados.

Una de las más importantes fuentes de financiamiento del programa será el Crowdfunding (financiación colectiva), con pequeños aportes de muchas personas, se puede conseguir grandes aportes, algunas plataformas para conseguir este tipo de ayudas son, Vaki (<https://vaki.co/inicio>), Arboribus (<https://www.arboribus.com/>), Goteo (<http://www.goteo.org/>), **Projeggt** (<http://www.projeggt.com/>)

Conclusiones

El reto que se le presenta a la Universidad Valle del Momboy es transformar el programa REDIZAJE en un programa exponencial; para ello, se propone lo siguiente: transformación masiva “lograr un aprendizaje para todos, de manera libre y auto-dirigido”.

Tomando en consideración las características del hemisferio derecho, quién aporta la creatividad, el escalamiento y la incertidumbre, en REDIZAJE los empleados bajo demanda, serían las personas altamente calificadas que quieren compartir sus saberes y dispuestas a ayudar a otros, con una característica común, buenas personas y con ética. En relación al compromiso, la comunidad estará formada por todo aquel que quiera aprender o intercambiar sus conocimientos y experiencias.

En REDIZAJE, los algoritmos no están aún definidos; sin embargo, se espera desarrollarlos próximamente, para que estos logren hacer llegar esta propuesta a todo aquel que busca su crecimiento personal y profesional; así como también, facilitadores con experiencia comprobada. En conexión con los activos externos,

se necesitan espacios de aprendizaje activos, equipos de computación, Internet, materiales necesarios de acuerdo a la disciplina escogida para aprender, que serán aportadas por los aprendices, los facilitadores y organizaciones que apoyen esta propuesta educativa. Personas comprometidas con elevar el nivel educativo de la sociedad y el mundo.

El hemisferio izquierdo proporciona el orden, el control y la estabilidad, en este hemisferio están las interfaces, inicialmente se apoyará de Google Sites, el cual es una Interfaz de Programación de Aplicaciones, en mensajerías instantáneas (Telegram), en video conferencias y cualquier otra aplicación gratuita y necesaria de acuerdo al aprendizaje seleccionado. Con respecto a los objetivos y resultados clave, se tomarán los cuatro pilares de la educación de la UNESCO: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a convivir.

Para realizar cambios y experimentar mejoras, se propone utilizar el circuito de feedback (Crear-Medir-Aprender). En relación a la autonomía, REDIZAJE conformarán organizaciones autónomas, basadas en la holocracia y sociocracia, con socios ágiles, eficientes, transparentes, con autoridad distribuida, con jerarquías basadas en las competencias, donde la rendición de cuentas es entre iguales, con objetivos nucleares, con roles dinámicos, con gente vital que cumple su rol y tiene su trabajo organizado. Con respecto a las tecnologías sociales emergentes, se utilizarán las que aprendices y facilitadores convengan. Serán utilizadas para el aprendizaje libre, y para el desarrollo autónomo de proyectos cooperativos.

Para la puesta en marcha de esta transformación en el programa REDIZAJE, se propone en primer término establecer los valores y hacerlos cumplir, estos valores son: compromiso, responsabilidad, respeto, responsabilidad social y generosidad. Los algoritmos deben ser capaces de monitorear todas las actividades en el triángulo aprendiz – aprendizaje – facilitador y separar inmediatamente y de por vida a cualquier persona natural o jurídica que vulnere la cultura del programa REDIZAJE. Los proyectos principales serán: la creación de talleres, la creación de canales de comunicación, la dotación de espacios físicos existentes o nuevos, la supervisión de todos los proyectos existentes. Los elementos clave serán los valores que guían la conducta y el accionar.

Referencias

- Delors, J. (1994). *"Los cuatro pilares de la educación"*, en *La Educación encierra un tesoro*. Obtenido de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC-Delors-Los-cuatro-pilares.pdf>
- Ismail, S., Michael, M., & Yury, V. (2016). *Organizaciones Exponenciales*. Madrid: Bubok.
- Mana, F. (15 de Abril de 2016). *Innovando en clase*. Obtenido de <https://issuu.com/fm1979/docs/innovandoenclases>
- Mana, F., & De Giovanni, R. (2018). *Claves para una Educación Exponencial (EdEx)*. Obtenido de <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/argentina2018/h7Lwq6tizN2zFBmaYd8hCshutYz4DDDn1b7aRsca.pdf>

Openexo. (2020). *ExO Canvas V2.0 Co-created by a group of innovation experts from all around the world. Further information at www.exocanvas.com.*

Obtenido de <https://es.openexo.com/exo-canvas>

Ries, E. (01 de 04 de 2013). *El método Lean Startup. Biblioteca de libros empresariales resumidos.* Obtenido de

<https://www.leadersummaries.com/ver-resumen/el-metodo-lean-startup>

Apéndice No.1 Formato ExO Canvas

Organización:

Fecha:

Realizado por:

MTP Propósito de Transformación Masiva			
¿Por qué existe la organización? ¿Cuál es el propósito de la organización? ¿Cuál es el objetivo de la organización? ¿Lo entienden los niños y las abuelas?			
<p>INFORMACIÓN</p> <p>¿Qué datos tenemos? ¿Qué datos necesitamos? ¿Cómo recopilaremos datos para los algoritmos? ¿Están disponibles los datos que necesitamos? Podemos comprarlo? Alquilarlo? ¿Hazlo?</p>	<p>Personal bajo demanda</p> <p>¿Podemos construir una nube de "empleados" externos? ¿Cómo podríamos tener los mejores empleados para cada actividad? ¿Cómo debemos encontrar y contratar? ¿Al usar una agencia? ¿Directo? ¿Local? ¿Remoto? ¿Plataforma?</p>	<p>Interfaces</p> <p>¿Podemos construir una API que conecte nuestros sistemas con la comunidad? ¿Podemos crear un mercado para impulsar el crecimiento? ¿Qué podemos hacer para proporcionar mi producto / servicio en un modo de autoservicio?</p>	<p>IMPLEMENTACIÓN</p> <p>¿Cómo implementaremos la cultura correcta en toda la organización? ¿Cómo lo mediremos? ¿Cómo llevaremos a la organización hacia el MTP? ¿Cómo lo mediremos? ¿Qué colección de proyectos debemos ejecutar para implementar los atributos anteriores? ¿Cuáles son los elementos clave en los que todos los miembros del equipo deben estar de acuerdo?</p>
	<p>Comunidad y multitud</p> <p>¿Existe una comunidad existente que podamos aprovechar? ¿Cómo convertiremos a la comunidad externa en defensores? ¿Cómo crearemos valor para mi comunidad? ¿Cómo puede la comunidad crear valor para mi producto?</p>	<p>Tableros</p> <p>¿Por qué necesitas tener datos en tiempo real? ¿Qué datos en tiempo real necesita rastrear / medir? ¿Qué sistemas utilizará para medir esos datos? ¿Qué harás con estos datos?</p>	
	<p>Algoritmos</p> <p>¿Por qué estamos desarrollando algoritmos? ¿Qué trabajo / actividad / tarea podemos automatizar? ¿Qué algoritmo / sistemas / plataformas utilizará para procesar / aprovechar la información que tiene?</p>	<p>Experimentación</p> <p>¿Qué quieres aprender y qué experimentos ejecutarás para hacerlo? ¿Cómo va a medir el éxito de los experimentos? ¿Cómo podemos fomentar la experimentación dentro de la organización?</p>	
	<p>Activos apalancados</p> <p>¿Qué tipo de costos fijos podemos sacar del balance alquilándolos? ¿Qué procesos podemos externalizar? ¿Hay capacidad de reserva alrededor de la cual podemos cambiar el propósito?</p>	<p>Autonomía</p> <p>¿Cómo podemos reducir la demora de decisión o las cadenas de aprobación? ¿Cómo podemos evitar demasiada gestión y permitir que el personal crezca? ¿Hay un marco / herramientas que podamos usar? (OKR, Holacracy, etc.</p>	
	<p>Compromiso</p> <p>¿Qué concursos / promociones se pueden crear para aumentar la adquisición de clientes? ¿Cómo podemos aprovechar la gamificación para mejorar nuestros productos y servicios? ¿Cómo puedes hacer que la gente use tu producto todos los días?</p>	<p>Tecnologías sociales</p> <p>¿Cómo aprovecharemos las tecnologías sociales para mejorar la comunicación (dentro de nuestro equipo / comunidad / clientes)? ¿Qué red social / herramientas podemos usar? ¿Podemos usar herramientas sociales para hacer parte del trabajo por nosotros?</p>	

Fuente: (Openexo, 2020)