

REPORTAJE ESPECIAL:

JOSIE FRASER

La especialista en tecnología social y educativa da a conocer los avances y obstáculos que enfrenta la adopción de tecnologías educativas en las organizaciones.



EL IMPACTO DE LAS REDES SOCIALES EN EL MERCADO DE LA FORMACIÓN ONLINE

Por Marco González

Pág. 13

FORMACIÓN PARA DISCAPACITADOS

Entrevista a María del Pilar Ferro del Centro de Asistencia y Rehabilitación Especial

Pág. 14

LA SECCIÓN DE ÍÑIGO BABOT

Su artículo – Panel de Expertos - Entrevista a José Antonio Millán

Pág. 44

INFORME ESPECIAL

Plataformas de e-Learning

- CUADRO COMPARATIVO DE PLATAFORMAS DE E-LEARNING.
- GOOGLE Y FACEBOOK UTILIZADAS COMO PLATAFORMAS DE FORMACIÓN.
- TODO SOBRE PLATAFORMAS OPEN SOURCE.
- U-LEARNING: APRENDIZAJE DONDE QUIERA QUE ESTÉS.

Y MÁS...





Cada vez más cerca de ti

ESPAÑA

+34.954.295.100

CHILE

+56(02)2099351

COLOMBIA

+57.1.5408317

BRASIL

+55.11.3067.3414

08



08 REPORTAJE ESPECIAL A JOSIE FRASER

La especialista en tecnología social y educativa brindó una entrevista exclusiva a **LEARNING REVIEW** en la cual dio a conocer los avances y obstáculos que enfrenta la adopción de tecnologías educativas en las organizaciones. También brinda una reflexión sobre el camino a seguir, los principales retos, y algunos mitos al respecto.

13 EL IMPACTO DE LAS REDES SOCIALES EN EL MERCADO DE LA FORMACIÓN ONLINE

Marco González, Director de Formación Digital Chile analiza cómo están marcando las redes sociales y la web 2.0 el mundo de la formación en línea.

44 LA SECCIÓN DE ÍÑIGO BABOT

En esta oportunidad el artículo escrito por el Dr. Babot versa sobre la formación actitudinal, un tipo de capacitación imprescindible para colectivos con alta responsabilidad. El entrevistado es D. José Antonio Millán, Escritor y Editor Digital; y el panel responde a las siguientes preguntas: "Durante 2011, ¿cree que muchas organizaciones congelarán o reducirán sus presupuestos de formación? ¿Cómo ve el sector, durante el próximo año? (Segunda parte)".



- 06 HEADLINES**
Las noticias destacadas del sector.
- 12 EDUCACIÓN Y MUNDOS VIRTUALES 3D**
En esta edición: Tendencias en Mundos Virtuales: Unos van, otros vienen y la rueda sigue girando. Coordina: Ruth Martínez.
- 14 FORMACIÓN PARA DISCAPACITADOS**
"Nuestra contribución más significativa se realiza desde el área de capacitación". Entrevista a María del Pilar Ferro.
- 16 ENTREVISTA**
"El impulso 2.0-3.0 es imparable". Reportaje a Nancy Piriz y Susana Trbaldo.
- 48 ENTREVISTA**
La importancia del alumno en la formación continua. Reportaje a Damián E. Fernández.
- 49 IMPRESCINDIBLES**
5 usuarios de Twitter que vale la pena seguir.
- 50 COBERTURA DE EVENTOS**
Implantación de un sistema de formación on-line en el sector de seguros.
- 52 LIBROS**
Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras. Coordinadora: Ana Landeta Etxeberria.
- 53 LR RECOMIENDA**
Un blog, un sitio web y un white paper para no perderse.
- 54 ANTICIPO**
Adelanto del Congreso EXPOEARNING 2011.
- 54 AGENDA**
Los próximos eventos del sector.
- 56 ANTICIPO**
Adelantamos el XII Encuentro Internacional Virtual Educa México 2011.
- 58 INFORME TÉCNICO**
Análisis de la Licenciatura en Tecnología Educativa.



INFORME ESPECIAL

PLATAFORMAS DE E-LEARNING

En este Informe Especial se presentan diversos artículos, relevamientos, entrevistas y novedades acerca de las diferentes plataformas que actualmente se están utilizando en los diferentes sectores para educar y formar en línea. Se abordan tanto los LMS "tradicionales" como nuevas herramientas de la web 2.0 que se están utilizando para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lea la versión online y descargue el PDF ingresando en: www.learningreview.com

Páginas 17 a 42





Esta edición aborda desde diferentes ángulos el tema y las problemáticas asociadas a las tecnologías educativas en el campo de la formación empresarial y en la educación en los diversos niveles. Este tema es abordado en la entrevista exclusiva que brindara la experta británica Josie Fraser a LEARNING REVIEW, en la cual presenta los desafíos que enfrenta a nivel organizacional y social la introducción e integración de estas herramientas en el día a día de las prácticas laborales y educativas.

También el Informe Especial hace hincapié en lo que son una de las herramientas de tecnología educativa más utilizadas actualmente: las plataformas de e-Learning, y no sólo los "clásicos" LMS o LCMS, sino también nuevas aplicaciones de la web 2.0 que se hacen lugar como fuertes medios para la formación.

Hemos incluido además, una completa cobertura de todo lo que sucedió en el evento organizado por la UTN-FRBA en diciembre pasado, dando cuenta de los principales programas, proyectos, herramientas, y novedades relativas a tecnologías educativas en la región.

Esperamos sea toda esta información de vuestra utilidad. ¡Hasta la próxima edición!

Verónica Inoue

veronica.inoue@learningreview.com

ASESORES EDITORIALES

Nick van Dam, PhD., Holanda
Mariano Bernardez, PhD, CPT, Estados Unidos
Gabriel Spitz, PhD., Argentina
José Lozano Galera, España
Jorge Rey Valzacchi, Argentina

DIRECTORA EDITORIAL

Verónica Inoue

DIRECTOR GENERAL Y PROPIETARIO

Juan Acevedo Miño

DIRECTORES ESPAÑA

Manuel Cobos Gallardo y Antonio Pérez Chacón

PRODUCCIÓN EDITORIAL

María Victoria Minetti

RESPONSABLE COMERCIAL

Bettina Cavallo

ADMINISTRACIÓN Y OPERACIONES

Elsa Figueredo – elsaf@learningreview.com

DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

Georgina Martinchuk

COLABORARON EN ESTE NÚMERO

María Luján Morfi
Íñigo Babot
Ruth Martínez

IMPRESION

Galt Printing

OFICINAS



Administración Central:

Av. Monroe 4966 Piso 13 of. E
CP 1431, Ciudad de Buenos Aires, Argentina
Te: +54 11 6091-9319
info@learningreview.com
www.learningreview.com



España:

Avda. Juan López Peñalver, 21
Parque Tecnológico de Andalucía
29590 Campanillas, Málaga
Te.: +34 955 11 27 26
info@learningreview.es
www.learningreview.es

PRODUCCION, DISEÑO Y DESARROLLO



www.sceu.frba.utn.edu.ar/desarrollotecnologico

LEARNING REVIEW es una publicación disponible por suscripción, especializada en la convergencia de la Gestión del Conocimiento, el Capital Intelectual y la Tecnología.

Las colaboraciones firmadas son de exclusiva responsabilidad de sus autores. Prohibida la reproducción total o parcial sin previa autorización por escrito. Agradecemos los comentarios y sugerencias que nos envían para mejorar esta publicación.

Registro de Propiedad Intelectual n° 525249. Marca Registrada n° 2071050.
ISSN 1669-919X



XII Encuentro Internacional Virtual Educa

Ciudad de México | Junio 20-24, 2011



Innovación educativa para un desarrollo sin fronteras



**TECNOLÓGICO
DE MONTERREY.**



Se promociona el uso del español en la Red



El uso del español en la sociedad de la información ha centrado el debate de la novena reunión de presidentes del Club Málaga Valley. Han apostado a potenciar la utilización del español en la Red y, para ello, los presidentes de unas 100 empresas tecnológicas firmaron a fines de octubre una declaración que persigue su promoción.

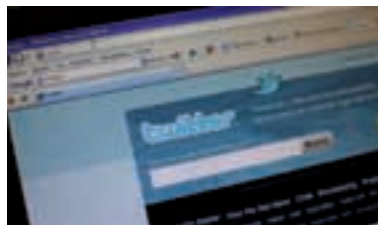
Los datos más recientes sobre la utilización de idiomas en Internet indican que el español es el tercero más utilizado en la Red por número de internautas, ya que, de los casi 1.600 millones de usuarios que

tiene ésta en todo el mundo, el 8,2 por ciento se comunica en español.

Entre las iniciativas que se pretenden con la firma de la declaración, se encuentran, entre otras, promover la inclusión de la Ñ como opción en los teclados de ordenador y en las BlackBerry, iPad, etcétera; propiciar que esta letra se tenga en cuenta para generar la aceptación de dominios .com y .org; crear un premio al periodista en español más influyente de EEUU y otros países.

Fuente: www.portaltic.es

Twitter empieza a insertar publicidad en el 'timeline' de los usuarios



La red social Twitter ha lanzado una versión de prueba para introducir publicidad en el 'timeline' de los usuarios que utilicen la aplicación HootSuite, que cuenta con más de un millón de usuarios. Los principales anunciantes de Twitter: Virgin, Starbucks y Red Bull, ya han iniciado las primeras pruebas de este servicio.

Se trata de un nuevo tipo de anuncio pagado denominado 'promoted tweet' que aparece en la barra de búsqueda tanto si el usuario sigue a ese anunciante como si busca algo concreto en la red social. Los usuarios que vean este tipo de anuncios serán elegidos en base a los tipos de productos que consumen en Twitter.

Fuente: www.portaltic.es

Una plataforma en Internet unirá a los 181.000 pequeños comercios andaluces

El Consejo de Gobierno andaluz ha aprobado una partida de un millón de euros para crear una plataforma informática en la red que unirá a los casi 181.000 pequeños y medianos comercios andaluces para que ahorren costes, mejoren su productividad y ofrezcan precios más competitivos.

En el sector de los pequeños y medianos comercios trabajan 525.000 personas, el 16,3% del total andaluz, con una fuerte presencia del autoempleo y del empleo femenino, por lo existe la ne-

cesidad de adaptar el comercio a las nuevas exigencias sociales de mayor calidad de los productos.

El sector comercial representa el 10 del Producto Interior Bruto regional, lo que lo convierte en una de las actividades económicas con mayor repercusión en la generación de riqueza, empleo y cohesión social, según el consejero.

La nueva plataforma, promovida por la Confederación Empresarial de Comercio (CECA), permitirá ahorro de costes y ofrecer precios más com-

petitivos, y a ella podrán acceder en tiempo real comerciantes, proveedores y consumidores.

Fuente: www.hoytecnologia.com



PADRES CONECTADOS

Padres gallegos podrán controlar por Internet la asistencia y notas de sus hijos

Los padres con hijos escolarizados en alguno de los 300 centros que se integran en el proyecto Abalar podrán controlar la asistencia a clase, las notas y su rendimiento académico mediante una plataforma informática que comenzó a funcionar a partir de noviembre.

Así lo han avanzado en rueda de prensa el consejero de Educación e Ordenación Universitaria, Jesús Vázquez, y la secretaria general de Modernización e Innovación Tecnológica, Mar Pereira, quienes destacaron que más de 700 aulas de 5º de primaria y 1º de ESO de "toda la geografía gallega" serán las primeras en integrar "las nuevas tecnologías" en el sistema educativo.

La plataforma 'Espacio Abalar' permitirá a las familias acceder a los datos académicos de sus hijos mediante el uso de DNI electrónico o de un certificado digital, en un apartado dedicado exclusivamente para este fin y que proporcionará información sobre materias, los profesores que las imparten y sobre el tutor del alumno.

Fuente: : www.lavozlibre.com

JUEGOS EDUCATIVOS

Un juego para padres e hijos



Una empresa de desarrollo española, el Grupo Intercom, ha presentado un juego online educativo que permitirá interactuar directamente a padres e hijos. De esta forma, Baobab Planet (www.baobabplanet.com), pretende servir de plataforma para que los niños se diviertan aprendiendo y sus padres puedan colaborar durante la experiencia de forma activa.

El juego trata de juntar la diversión de un mundo fantástico con el entrenamiento de habilidades a través del juego. Los niños y niñas, al jugar, protagonizan distintas habilidades en las cuales se potencia el

desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y de aprendizaje. Los jugadores tienen el reto de construir su casa en las ramas de un árbol y hacer crecer el planeta de manera sostenible.

Los padres podrán involucrarse en la experiencia de juego de sus hijos de una forma activa. Contarán en el juego con herramientas propias para comunicarse e interferir en el desarrollo del juego. Se ha diseñado un espacio destinado especialmente para ellos, el 'Baobab Parents'.

Fuente: www.portaltic.es

CONTENIDOS

Aumenta la utilización del video en la enseñanza

Una encuesta hecha por Video Arts ha descubierto que el video clip está siendo incorporado en clase y en cursos de e-learning para atraer a los alumnos y mejorar su desempeño.

De los 535 profesionales entrevistados, el 83% usaba video clips en sus clases. También son utilizados en organizaciones en pequeñas piezas

(52%), para aprendizaje informal (34%); o mobile learning.

El 79% del contenido del video se compra fuera de la plataforma, el 39% realizan su propio video clip, y el 19% usa proveedores externos para crear su contenido audiovisual.

Fuente: www.elearningage.co.uk

Plataformas de e-learning
Moodle / Dokeos / Atutor / Ilias

Producción de contenidos SCORM

Audio y Videoconferencia

Knowledge Management

e-ABC
e-learning sin límites

Por María Luján Morfi

Los retos actuales de la Tecnología Educativa

Para conocer los avances y obstáculos que enfrenta la adopción de tecnologías educativas en las organizaciones, **LEARNING REVIEW** consultó a la especialista del Reino Unido. En esta entrevista, nos brinda una reflexión sobre el camino a seguir, los principales retos, y algunos mitos al respecto.



Entrevista a
Josie Fraser

Especialista en tecnología social y educativa

Learning Review: Dada su amplia experiencia como consultora, ¿cuáles diría son las principales dificultades a las que escuelas y organizaciones se enfrentan a la hora de integrar las TICs en sus procesos de enseñanza?

Josie Fraser: Hay una gran variedad de asuntos que resolver cuando se piensa en la adopción de tecnologías para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en escuelas y organizaciones. Dejando de lado cuestiones prácticas relacionadas con infraestructura, equipamiento y aplicaciones, los retos más importantes giran en torno a la cultura organizacional y crucialmente al compromiso de toda la comunidad.

La adopción de programas y equipamiento específico (pensando particularmente en el uso de pizarras electrónicas y el PowerPoint en las escuelas, y hasta cierto punto el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje) ha sido en mayor o menor medida difundida, al menos en el Reino Unido. Casi todas nuestras escuelas tienen gente que está usando la tecnología en formas interesantes, llamativas y efectivas, y quizás haya una o dos personas realmente innovadoras que están probando nuevas tecnologías con

sus estudiantes. Pero lo que en general no vemos son acercamientos institucionales a la revisión de la formación práctica del staff, ni una integración del desarrollo de los empleados como una práctica continua, que fomente la experimentación y permita compartir la experiencia de modo efectivo. No tenemos una cultura que rutinariamente explote la tecnología para apoyar el desarrollo compartido, o que se enfoque en el aprendizaje como el diseñador del contenido en términos de la currícula.

Yo estoy interesada, y actualmente trabajando, en cómo podemos

nología hace posibles, y cómo todos nuestros estudiantes pueden dejar el sistema educativo con la capacidad de movilizar críticamente a la tecnología para su propio beneficio y el de sus comunidades.

La Tecnología Educativa, como cualquier persona que ha trabajado en el campo podrá decirte, tiene mayormente que ver con la psicología individual e institucional. Debemos encontrar formas de desmitificar y humanizar lo que la tecnología es y puede hacer, y asegurar que las personas se sientan lo suficientemente cómodas para correr riesgos, tanto

“La alfabetización digital consiste primordialmente en apoyar y desarrollar otras alfabetizaciones; no es sobre el uso de la tecnología por sí misma o como práctica aislada.”

utilizar el gran cuerpo de trabajo e investigación sobre comunidades de práctica y redes de aprendizaje personal para transformar los enfoques institucionales hacia el desarrollo del staff y la participación educativa comunitaria. No es suficiente tener algo de práctica y algunos proyectos inspiradores; yo estoy interesada en descubrir cómo asegurarle a cada aprendiz los beneficios que la tec-

en ambientes cara a cara como digitales. La cuestión de la confianza es crítica. Prácticamente todos experimentamos inseguridad sobre una cosa u otra en nuestras vidas diarias, y las organizaciones también pueden ser proclives a ello. Y eso está bien, pero cuando impide que los educadores puedan explorar la tecnología y ayudar a sus estudiantes a obtener lo mejor posible de sus ex-

perencias de aprendizaje, entonces no es tolerable.

Lograr que una organización cambie no es sólo cuestión de un gran liderazgo y gestión, o de maestros excelentes que estén dispuestos a verse a sí mismos como aprendices, o de estudiantes motivados a ser agentes activos, o de diálogo con comunidades más amplias como padres, residentes locales y especialistas en tecnología educativa. Necesitamos a todo el mundo involucrado, y necesitamos estar seriamente enfocados en cómo puede darse el compromiso significativo en su sentido más amplio.

El aburrimiento y la irrelevancia son barreras muy subestimadas en la adopción de la tecnología. Ésta debería ser interesante y sociable; algo en lo que los docentes y estudiantes quieran involucrarse. Sin embargo, repetidamente continúa siendo presentada en la manera más aburrida posible. Si jugar con las transiciones de las diapositivas es lo más emocio-

“Los Social Media reposicionan al aprendiz dentro del proceso educativo, y amenazan la idea de que el aprendizaje es algo que puede definirse por y estar contenido en una institución.”

nante que está aconteciendo en tu programa de desarrollo de staff, entonces tienes un gran problema.

LR: Se ha hablado mucho sobre las nuevas generaciones, los “nativos digitales”, y sus necesidades de aprendizaje propias, y sin embargo también se habla del problema de la alfabetización digital. ¿Cómo explicaría esto?

JF: Lo explicaría de una manera muy directa. Los Nativos Digitales jamás

han existido. El trabajo de Mark Prensky fue publicado hace casi una década, en 2001. Prensky usó la dicotomía del nativo y el inmigrante digital para explicar las diferencias en el enfoque y la experiencia entre usuarios que han crecido con las tecnologías (los nativos) y usuarios mayores que encuentran difícil el acceso a las nuevas culturas y prácticas tecnológicas (los inmigrantes) no sólo cultural sino neuro-biológicamente. La metáfora se hizo tan popular porque conceptualizó claramente una serie de diferencias



Invierte en ti y prepárate para el futuro

MAESTRÍAS EN LÍNEA

Las Maestrías en Línea del Tecnológico de Monterrey reúnen para ti a los mejores profesores, en el momento y lugar que requieres.

MAESTRÍAS

- Administración
- Mercadotecnia
- Comercio Electrónico
- Global MBA for Latin American Managers (grado conjunto con Thunderbird University)
- Innovación para el Desarrollo Empresarial
- Gestión Pública Aplicada
- Sistemas de Calidad y Productividad
- Master of Science in Information Technology (grado conjunto con Carnegie Mellon University)

- Administración de Tecnologías de Información
- Educación
- Tecnología Educativa
- Ciencias de la Información
- Administración de Instituciones Educativas
- Estudios Humanísticos

DOCTORADO

- Innovación Educativa

ESPECIALIDADES

- Administración Financiera
- Comercio Electrónico

01 800 439 39 39
atencionuv@itesm.mx
www.tecvirtual.com.mx

CULTURA EMPRENDEDORA



TECNOLÓGICO
DE MONTERREY.

entre los jóvenes y los mayores, y podía utilizarse para movilizar a las escuelas y educadores en el sentido de cambiar el panorama tecnológico, asegurándoles al mismo tiempo que no necesitaban entenderlo ellos mismos para hacerlo.

Dejando de lado las objeciones a la conceptualización del desarrollo de Prensky, el problema principal que tengo con la idea de los nativos digitales es la manera brusca en que la metáfora fue adoptada por los profesionales educativos, como una manera de dividir tajantemente a los niños de los adultos, y definir a todos los jóvenes como poseedores de aptitudes tecnológicas innatas.

La idea de que los jóvenes desarrollarán habilidades y destrezas por osmosis más bien les quita responsabilidad a los adultos. El escenario es mucho más complejo, dado que en el mundo real tenemos niños que se enfrentan a temas de accesibilidad y conectividad, desventajas sociales y económicas, el impacto de algunas discapacidades, las inseguridades y etapas de transición de la pubertad, así como la compleja pregunta por las maneras en que están usando las tecnologías, participando online, y los tipos de comunidades que pueden acceder y crear.

La metáfora se ha convertido en un peso muerto, y agradeceré mucho a David White cuando finalmente pueda publicar su trabajo sobre los “visitantes y los residentes”, algo que creo finalmente cambiará el argumento. Su trabajo remarca la importancia del “estar ahí”; la distinción entre usuarios que habitan un espacio o lugar online, y los usuarios que no se ven a sí mismos teniendo algún tipo de compromiso no funcional con los ambientes y las herramientas online. Estas son distinciones mucho más granulares, lo suficientemente fuertes para actuar por sobre diferencias socioculturales, y lo suficientemente ágiles para abarcar una amplia variedad de comportamientos.

La Alfabetización Digital, por

“La alfabetización digital es una práctica de toda la vida: adquirir y mantener habilidades y competencias en el contexto del desarrollo continuo de las tecnologías y las prácticas sociales.”

otro lado, es crítica para toda la población; no sólo algo en lo que debemos ayudar a niños y jóvenes. Si por ejemplo miramos al cyberbullying (y para mí la seguridad electrónica cae dentro del espectro de la alfabetización digital), una de las diferencias sustanciales entre el abuso mediado por tecnología y otros tipos de abuso es que el blanco y el abusador ya no dependen de los desbalances de poder tradicionales (el abusador ya no debe ser más fuerte, más grande, más popular, o tener más autoridad que la víctima). Los adultos y jóvenes son afectados por igual, así como capaces de perpetrarlo. Entonces, mientras podamos generalizar sobre una población más joven que tiene más confianza en involucrarse con la tecnología (o quizás pasar más tiempo en algunos servicios, aplicaciones y prácticas), también tenemos el contexto de un paisaje social rápidamente cambiante, donde la conectividad está cada vez más entrelazada con lo offline, donde los dispositivos móviles y personales están ampliamente disponibles y accesibles, y donde los servicios de conexión social y Social Media son centrales.

Para mí, la alfabetización digital consiste primordialmente en apoyar y desarrollar otras alfabetizaciones; no es sobre el uso de la tecnología por sí misma o como práctica aislada. Es una práctica de toda la vida: adquirir y mantener una amplia gama de habilidades y competencias en el contexto del desarrollo continuo de las tecnologías y las prácticas sociales, y la habilidad de reflexionar críticamente sobre cómo éstas se

aplican. Y fundamentalmente, es compromiso social: colaboración, comunicación y creación al interior de contextos sociales.

No estamos ayudando a nuestros niños si atraviesan el sistema educativo sin ningún tipo de apoyo para el desarrollo de habilidades de alfabetización digital. Mientras que algunos de nuestros jóvenes tienen el privilegio suficiente de tener confianza y grandes herramientas y equipamiento, muchos de ellos no lo tienen. No es suficiente con confiar en que las personas aprenderán las destrezas que impactarán en su involucramiento social y político, o en la riqueza de su vida cultural y sus oportunidades económicas por accidente. Si no estamos enseñando habilidades esenciales, ¿cuál es el sentido del sistema educativo?

LR: ¿De qué modos cree que los Social Media y la Web 2.0 han cambiado la forma en la que aprendemos hoy en día? ¿Están tanto los alumnos como los docentes listos para recibir este cambio?

JF: Las oportunidades para aprender utilizando los móviles, juegos y Social Media son vastas y en crecimiento. Las personas ahora tienen oportunidades de aprender dentro de diferentes contextos y comunidades. Personas de todas las edades ya han adoptado estas oportunidades por fuera del marco de la educación formal, aunque no son pocos los ejemplos de usos efectivos de wikis, mapas online, blogs, mundos virtuales (y la lista continúa) utiliza-

dos por educadores.

Mientras estoy contestándote esta entrevista, veo a mi hijo jugar Halo Reach en la Xbox Live. Le pregunto qué está aprendiendo y me dice: "cómo matar espartanos". También está aprendiendo mucho sobre resolución de problemas, juego en equipo, cooperación y comunicación. Está aprendiendo a través de la arquitectura del juego y con un grupo de pares. Está usando el editor para crear espacios y retos dentro del juego. Está desarrollando un vocabulario especializado alrededor de los términos del juego, y extendiendo y practicando su vocabulario diario al narrarme su experiencia. También está desarrollando su resistencia, perseverancia y confianza, al enfrentarse a los desafíos intrincados. Halo Reach, como muchos de los ambientes de juegos y mundos virtuales, no es un espacio de fácil acceso. Estas plataformas llevan horas para acomodarse, pero también existen muchas otras plataformas y aplicaciones que ofrecen interfaces muy simples, y los educadores pueden hacerlas funcionar muy rápidamente.


Uno de los retos fundamentales que los Social Media presentan a los educadores tiene que ver con el reposicionamiento del aprendizaje dentro del proceso educativo. La web nos permite no sólo descubrir cosas por nuestra propia cuenta, si no también involucrarnos en discusiones y contribuir a la creación de conocimiento. Es este reto funda-

mental al estudiante como receptor del conocimiento, y al proceso de aprendizaje como algo pasivo, el que ofrece la mayor oportunidad de transformar nuestro sistema educativo. Amenaza la idea de que el aprendizaje es algo que puede definirse por y estar contenido en una institución.

LR: Con relación a las nuevas tecnologías y la Web, ¿la apertura es un requisito para una experiencia de aprendizaje más rica? ¿Por qué?

JF: Puedes tener una experiencia de aprendizaje extremadamente rica leyendo un libro por tu cuenta, sea dentro de un espacio o comunidad cerrada así como usando un software propietario sumamente caro, si tienes la suerte de estar alfabetizado y tener acceso y oportunidad económica de hacerlo. No hay una relación directa necesaria entre la apertura de algo y la riqueza de la experiencia. Inclusive, los ambientes cerrados pueden ser muy útiles (estoy pensando en cuestiones de privacidad). Sin embargo, la colaboración abierta y el compartir ofrecen muchas más oportunidades y diferentes tipos de enriquecimiento a mucha más gente. La apertura potencialmente le permite a una mayor variedad de personas participar y contribuir, aportando distintas opiniones, experiencias y puntos de vista. La diversidad no es sólo algo agradable para trabajar; tiene que ver con asegurar que no perdamos el talento y la contribución de na-

die, y el compromiso de hacer que la información, discusión y participación esté disponible para la mayor cantidad de gente posible, más allá de sus circunstancias personales o sociales.

Fundamentalmente, la apertura dentro de la educación (sea hablando de software open source, recursos de aprendizaje abiertos, open courses y courseware, comunidades abiertas) es importante tanto práctica como políticamente. Un compromiso hacia la apertura no va a resolver todos nuestros problemas, pero sí hará posible la solución de algunos de ellos. 

Referencia:

Josie Fraser es una especialista en tecnología social y educativa de Reino Unido, actualmente trabajando como Guía de Estrategia de ICT en el ayuntamiento de Leicester, ayudando a las escuelas municipales a transformar sus procesos de enseñanza, aprendizaje y negocios. Posee experiencia local, regional y nacional en la promoción y desarrollo del uso efectivo e innovador de las TICs, así como en diseño, implementación y políticas de e-Learning. Trabaja en una variedad de proyectos; se encuentra principalmente interesada en la alfabetización digital, y en cómo la web 2.0 y los Social Media pueden colaborar al desarrollo comunitario.

Es un miembro activo de la comunidad de investigación y desarrollo, siendo nombrada "Individual Learning Technologist del año" por la Asociación de Tecnología Educativa en 2008. Ha trabajado con universidades del Reino Unido, y con la beneficencia Childnet International sobre temas de cyberbullying.

**Instituto Universitario
de la Policía Federal Argentina**

**(cead) centro de educación
a distancia universitaria**



- **Carrera de Abogacía a Distancia / Duración: 5 años**
- **Diplomaturas / (Duración: 1 año)**
 - Diplomatura en Seguridad, Resolución de Conflictos y DDHH
 - Diplomatura en Criminología
 - Diplomatura en Adicciones
 - Diplomatura en Medicina Legal
- **Inscripción a las Diplomaturas abierta todo el año**
Inscripción a Abogacía: Febrero/Marzo y Junio/Julio del 10



Coordinada por:
Ruth Martínez

Consultora Estratégica en Innovación Educativa (<http://www.elearning3d.es>)

ARTÍCULO de Ruth Martínez

Tendencias en Mundos Virtuales: Unos van, otros vienen y la rueda sigue girando

Previsiblemente Second Life Teen que se lanzó en Beta, se cerrará en enero de 2011, y los adolescentes de 16 ó 17 que integraban este mundo virtual para niños migrarán a la red principal con el resto de los adultos, como anuncia Linden Lab la empresa propietaria en su blog, probablemente se les restringirán los espacios que estén clasificados como G- hasta los 18 años. Las nuevas inscripciones a Second Life deberán tener una edad mínima de 16 en lugar de 18.

El anuncio lo realizó Philip Rosedale, CEO de Linden Lab, en su intervención durante la Second Life Community Convention de este año. Una decisión empresarial basada en una nueva estrategia de negocio, que puede suponer poner en relieve otras alternativas a considerar para la utilización educativa de los entornos inmersivos 3D.

Existen más de 200 Mundos Virtuales para niños, algunos con enfoque social y otros, educativo.

En 2009 se publicaba por la editorial UOC la obra "Mundos Virtuales 3D: Una guía para padres y formadores", todavía vigente, en el que entre otros MUVes cabe destacar por su enfoque educativo:

- **QuestAtlantis (<http://atlantis.crlt.indiana.edu/>)**

Quest Atlantis (QA) es un proyecto formativo internacional para niños, de edades comprendidas entre los 9 y los 16 años, que utiliza un entorno 3D multi-usuario desde 2001. La sede del proyecto está en la Universidad de Indiana.

Quest Atlantis 3D es un entorno de videojuegos basado en Web, que permite a los niños explorar el contenido curricular. Entre las actividades educativas que ofrece se encuentran los experimentos científicos y la combinación de estrategias de control de calidad con investigación educativa en el aprendizaje, y la motivación.

- **El proyecto ZORA**

Esta plataforma para el desarrollo de múltiples entornos de usuario es utilizada por proyectos de investigación educativa.

Virtual Worlds - Best Practices in Education Conference 2011

17 al 19 de marzo de 2011

<http://www.vwbpe.org>

iVERG: International Virtual Environments Research Group

1 al 4 de junio de 2011

<http://www.iverg.com/iVERG/Home.html>

The World Gaming Executive Summit

5 al 7 de julio de 2011

<http://www.terrapinn.com/2011/wges/index.stm>

The Virtual World Conference

Setiembre de 2011

<http://thevirtualworldconference.eygus.co.uk/Home.html>

Virtual Goods World Europe 2011

15 al 17 de noviembre de 2011

<http://www.terrapinn.com/2011/virtual-goods-world/>

PRÓXIMOS EVENTOS

En la actualidad, el grupo de investigación del DevTech a través de la Comunidad virtual de aprendizaje y cuidado (VCLC) utilizando el entorno virtual 3D de ZORA está explorando el potencial de los entornos virtuales para promover el desarrollo positivo de la juventud, permitiendo que los usuarios se conviertan en creadores activos en proyectos computacionales participando en comunidades virtuales.

- **PowerUp (<http://www.powerupthegame.com/>)**

PowerUp está diseñado para que estudiantes de edades comprendidas entre los 12 y 14 años, aprendan sobre ciencia y conceptos matemáticos en la resolución de problemas medioambientales. PowerUp es un juego multijugador online de estrategia en 3D, útil para profesores y para usuarios con ganas de aprender y/o poner a prueba sus conocimientos de matemáticas e ingeniería.

- **Whyville (<http://www.whyville.net/smmk/nice>)**

Whyville, es propiedad de Numedea, y está diseñado específicamente para fomentar el aprendizaje a través del juego de los preadolescentes de 8 a 15 años. Los ciudadanos de Whyville participan en actividades educativas junto con sus amigos, y son desafiados a resolver los problemas a cambio de una recompensa. Los juegos y acertijos están basados en las ciencias, el arte y otras muchas disciplinas.

Algunas reflexiones en relación a la evolución de los MUVes

Para algunos niños su primera experiencia online se centra en el MUV de enfoque social Club Penguin, propiedad de Disney, mucho antes de navegar en la web. Esta generación de usuarios mostrará diferentes expectativas en relación a las tecnologías de los mundos virtuales que actualmente están diseñadas para un público de más edad.

Dado que varios usuarios pueden participar y trabajar juntos mientras aprenden, la evolución de los MUVes tiende a simulaciones multi-usuario para colaborar en conocimientos, procedimientos e información algo que ya se está aplicando en el ámbito sanitario, como así demuestra el software de PIVOTE.

A rasgos generales un "Entorno 3D de aprendizaje corporativo", que entraría dentro de una clasificación de MUV, en el que se posicionan tecnologías como la que ofrece Telepace o Protoesphere, ofrecería las siguientes funcionalidades: 1. Soporte y herramientas para ofrecer presentaciones; 2. Pizarra virtual; 3. Documentos colaborativos; 4. Escritorio compartido; 5. Feedback de los usuarios-con o sin avatar.

Sin embargo, la utilización de los MUVes como portales de empresa no es una tendencia de interfaz, por muy fascinante que resulte, en la que el empleado pueda acceder a todas las herramientas de los medios sociales en los que participe, documentos y otras aplicaciones dentro de una plataforma 3D integrada. (...)

Claramente la tendencia se orienta hacia un sistema abierto que integra herramientas web 2.0 como Facebook, Twitter, YouTube e incluso plataformas e-learning existentes (LMS) como Moodle, también existe cierto interés en desarrollos de MMORPG (juegos masivos multijugador online de rol) como aplicaciones de Facebook y accesibles desde esta red social que permiten la interacción desde ambos entornos.

Está claro que las tecnologías vinculadas a los Mundos Virtuales seguirán evolucionando, quién sabe si cada vez más hacia experiencias de inmersión vinculadas, integradas o mezcladas con la web social, los juegos sociales y la realidad aumentada, habrá que esperar otros doce meses para analizarlo.

Lea la entrevista completa ingresando en www.learningreview.com >> Educación y Mundos Virtuales 

Acceda a la sección ingresando en: www.learningreview.com/educacion-y-mundos-virtuales

El Impacto de las redes sociales en el mercado de la formación online

En esta columna se analiza cómo están marcando las redes sociales y la web 2.0 el mundo de la formación en línea.



Por
Marco González

Director Formación Digital Chile

Si buceamos en el diccionario, una de las definiciones que encontraríamos para el término "Red Social", sería la que se refiere a "Una estructura compuesta por un grupo de personas, las cuales están conectadas y unidas por uno o varios tipos de relaciones, tales como: amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimiento". Es decir, las redes sociales siempre han existido salvo que ahora éstas se han virtualizado y trasladado al entorno web. La importancia de las redes sociales, especialmente en el corto y medio plazo, indudablemente es incuestionable y ésta además será creciente ya que las posibilidades que ofrecen nos llevarán a una revisión y reflexión acerca de cómo se dan y cómo se establecen los procesos de comunicación, comercialización y aprendizaje, entre otros.

El impacto del e-learning en las redes sociales desde el punto de vista comercial

Todos aquellos que formamos parte como proveedores de la industria de la formación online, estamos siendo testigos de la aparición de un nuevo modelo eco-



nómico favorecido por las redes sociales en Internet y la Web 2.0. Y es que tanto la web como el propio entorno digital están cambiando el modelo de distribución y las reglas del mercado en la oferta de la formación online.

Posteriormente y tras la incorporación del e-learning en las universidades y entornos educativos, los esfuerzos han estado centrados en consolidar y generalizar la presencia de esta metodología en la empresa, aunque sin embargo se están abriendo aceleradamente nuevos mercados y formas de impartir la formación, ahora en un modelo sin límites, dados por el auge y masificación de las redes sociales en Internet.

En la actualidad, los proveedores del mercado del e-learning tienen ante sí el gran desafío de entender y enfocar sus productos y servicios hacia el perfil y comportamiento de los nuevos demandantes de la formación online. Ellos ya no sólo están dentro de las empresas, si no que están en la Web, conectados con miles de otras personas unidas por intereses y gustos comunes, independiente de la edad y ubicación geográfica, lo cual los transforma, en su conjunto, en una organización sin límites, es decir, un mercado universal de alcance insospechado para la formación online.

La integración del e-learning a las redes sociales ha permitido dar verticalidad al mercado de la formación online, es decir, si se sabe cómo buscar en ellas a los destinatarios de la formación, aquí se podrá encontrar un gran número de potenciales estudiantes, con un interés real en algún tipo de formación que necesita, esto permitirá abrir las puertas a muchos proveedores de contenidos e-learning que son de nicho y a otros que por su tamaño están impedidos de en-

trar al mercado corporativo.


Concluyendo, el advenimiento de las redes sociales permitirá a las empresas proveedoras de la formación online acceder a una audiencia numerosa de alcance insospechado y generar una gran demanda en un ámbito geográfico universal.

El impacto del e-learning en las redes sociales desde el punto de vista formativo

En el ámbito formativo el uso de redes sociales para la realización de acciones de formación en modalidad e-learning, incrementa la fluidez de la comunicación entre empleados y posibilita nuevos y mejores intercambios de conocimiento que resultan aspectos clave para garantizar el éxito.

Tanto plataformas como contenidos de formación e-learning, ya incorporan herramientas que han sido popularizadas por distintas plataformas tecnológicas que dan servicios a comunidades o redes sociales en Internet, tales como blogs, foros, wikis o RSS, podcasts, podcasts de video, etc.; todo lo cual permite a los estudiantes, entre otras cosas, generar sus propios contenidos utilizando herramientas web 2.0.

Si bien la tecnología no es lo más importante en un proceso de formación e-learning, todos aquellos elementos que se están tomando desde las redes sociales permiten fortalecer el compartir, intercambiar y construir conocimiento, lo cual favorecerán un proceso formativo continuo.

Resumiendo, el destinatario de la formación ya no es un sujeto pasivo en el proceso de diseño de la formación, sino que a partir de ahora actuará proporcionando contenidos y experiencias. 

“Nuestra contribución más significativa se realiza desde el área de capacitación”

La sociedad civil que trabaja desde hace más de diez años en pos de la integración tecnológica de personas con discapacidad nos da a conocer las acciones realizadas, los proyectos en marcha, y los planes para los próximos meses.



Entrevista a
María del Pilar Ferro

Directora Ejecutiva de CARE (Centro de Asistencia y Rehabilitación Especial)

Learning Review: CARE trabaja en pos de la superación de las barreras al acceso digital para personas con discapacidad desde varios frentes: desarrollo de hardware, herramientas de software, capacitación, asesoramiento. ¿En qué área sienten que hacen la mayor contribución?

María del Pilar Ferro: La contribución más significativa se realiza en la actualidad desde el área de capacitación. Este hecho está relacionado por un lado, con la calidad de la oferta que brindamos, basada en la especificidad y expertise logrado a través de muchos años de trabajo. Y por otro, porque se evidencia la necesidad y demanda cada vez mayor en el uso de una tecnología cada vez más incorporada a la vida diaria.

Por otro lado, el área de Investigación y Desarrollo resulta también central ya que es a partir de la permanente actualización que podemos brindar lo último en tecnología para ir evaluando y adaptando nuevas herramientas en forma continua.

LR: ¿Qué proyectos están llevando adelante en este momento?

MPF: En cuanto a acciones puntuales, podemos destacar el proyecto Accesibilidad Tecnológica para Todos. Se trata de acciones de difusión y concientización sobre las herramientas de accesibilidad existentes para las personas con discapacidad mediante dos líneas de acción: por un lado, la confección y distribución gratuita de la guía Accesibilidad TIC; y por el otro, la realización de charlas informativas en diferentes ámbitos.

Otro proyecto que estamos llevando adelante es TIC e Inclusión, donde se articulan acciones junto al Ministerio de Educación y a la Comisión para la Plena Participación e Inclusión de las Personas con Discapacidad (COPIDIS), para potenciar los aprendizajes de alumnos con discapacidad motriz, visual y discapacidad severa que concurren a escuelas especiales, mediante el equipamiento con dispositivos adaptados.

Este año, en alianza con Fundación Telefónica, llevamos adelante el proyecto TIC y Accesibilidad, a través del cual se capacitó a docentes de las provincias de Buenos Aires, Chubut, San Juan y Salta en forma presencial y virtual en tecnología para el aprendizaje, y se donaron dispositivos a distintas escuelas del interior del país.

En el área terapéutica asistencial se dio continuidad al trabajo realizado por el equipo interdisciplinario donde se atiende en forma directa a personas con discapacidad en diferentes disciplinas (fonoaudiología, musicoterapia, kinesiología, psicología etc.).

Por último, para el año próximo se prevé continuar con la línea de investigación en tecnología constituyendo un primer paso de desarrollo de software, profundizando y ampliando el alcance de nuestras capaci-





ta-
ciones,
ampliando el área terapéutica-asisten-
tencial, y trabajando en el labora-
torio de computación.

LR: ¿Qué resultados obtienen de parte de quienes participan en sus servicios de orientación familiar y talleres de terapia?

MPF: En los talleres de orientación

Kinesiología, Estimulación Visual, Psicomotricidad y Psicopedagogía) se acompaña y ayuda al paciente con discapacidad a mejorar su calidad de vida.


LR: ¿En qué consiste la Guía de Accesibilidad y cómo fue su desarrollo?

MPF: La publicación "Accesibilidad TIC" incluye un compilado de infor-

familiar se genera en espacios de reflexión que permiten repensar y mejorar las relaciones entre los miembros de la familia con un integrante con discapacidad.

mación acerca de Tecnologías Adaptativas para superar las barreras de acceso al mundo de la computadora y lograr así la mayor autonomía e inclusión de las personas con discapacidad a la sociedad actual.

Se trata del primer manual de accesibilidad de distribución gratuita que ofrece información práctica y actualizada sobre la temática. En su interior encontramos diferentes ayudas técnicas que facilitan el uso de los equipos informáticos, Internet, y el teléfono móvil.

Con la distribución gratuita de esta guía se trata de promover y fortalecer la vida independiente de la población con discapacidad y aumentar el conocimiento de la sociedad civil en general, y especialmente de aquellas personas cercanas a dicha población, sobre la utilización de la tecnología como herramienta para alcanzar igualdad de oportunidades. 



Desde el 2002 formando líderes, tutores, diseñadores, administradores de e-learning



DIPLOMADO EN DISEÑO, GESTIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS DE E-LEARNING Y FORMACIÓN VIRTUAL.

Universidad de San Martín-IEU ONLINE de México. Duración: 7 meses/200hs.

EXPERTO UNIVERSITARIO EN IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS DE E-LEARNING

Secretaría de Extensión de la Universidad Tecnológica de Argentina. Duración: 220 horas. 5 cursos independientes.

DIPLOMADO EN E-LEARNING CON MOODLE Y RECURSOS OPEN SOURCE.

Secretaría de Extensión de la Universidad Tecnológica de Argentina. Duración: 200hs. Cuatro cursos independientes.

EXPERTO UNIVERSITARIO EN E-LEARNING 2.0 Y ENTORNOS VIRTUALES PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS

Secretaría de Extensión de la Universidad Tecnológica de Argentina. Duración: 10 semanas.

DIPLOMADO EN DISEÑO DIDÁCTICO INSTRUCCIONAL PARA E-LEARNING

Secretaría de Extensión de la Universidad Tecnológica de Argentina. Duración: 2 meses y medio/150hs. Inicia

GESTIÓN DE REDES SOCIALES, BLOGS, RECURSOS 2.0 Y 3D, IDENTIDAD DIGITAL Y CREACIÓN DE COMUNIDADES.

Secretaría de Extensión de la Universidad Tecnológica de Argentina. Duración: 4 semanas.

Net-Learning brinda además:

Consultoría a medida presencial o por conferencia web.

Plataformas open source y propietarias. Diseño de materiales.

Marketing en la web. Redes sociales. Herramientas de video conferencia

Av. Geona 1810 (B1704END) Ramos Mejía
Buenos Aires - ARGENTINA

(54 11) 4796-0181
(54 11) 4464-0350



<http://www.net-learning.com.ar/>



Por María Victoria Minetti

“El impulso 2.0-3.0 es imparable”

LEARNING REVIEW entrevistó a las socias gerentes de Net-Learning, quienes dieron una mirada sobre el e-learning actual y futuro.



Reportaje a
**Nancy Piriz y
Susana Tralbaldo**

Socias Gerentes de Net-Learning-Entornos Virtuales

Learning Review: ¿Qué implicancias tienen las herramientas de la Web 2.0- como Twitter o Facebook- en el diseño de los cursos de e-Learning?

Nancy Piriz y Susana Tralbaldo:

En Net-Learning damos mucha importancia al diseño instruccional de nuestros cursos. Lo consideramos un trabajo de “ingeniería” que debe contemplar principalmente: la actualidad y vigencia de los contenidos, la calidad de la tutoría, el desafío cognitivo de las propuestas de trabajo y la riqueza de las actividades colaborativas. Para este último objetivo, el trabajo con redes sociales nos ha dado excelentes resultados. Ya sea en redes cerradas o públicas hemos organizado comunidades de estudiantes con temas de debate, intercambio de experiencias y resolución de problemas, que han servido para ampliar lo aprendido en el curso. Hoy en día, con publicaciones en Facebook o LinkedIn entre otras, hemos accedido a nuevos contactos con otros investigadores y desarrolladores. También Twitter es muy interesante para la comunicación casi sincrónica, por ejemplo, en eventos en vivo. Nuestro blog es nuestro canal de difusión de artículos e investigaciones y allí se trans-

mite a nuestras redes. Otros recursos que los alumnos usan mucho son Slideshare, YouTube, Delicious o CMaps para organizar o presentar sus trabajos a la comunidad.

LR: ¿Cuáles consideran que serían las próximas tendencias en lo que respecta a e-Learning?

NP y ST: El impulso 2.0-3.0 es imparable. Cada vez hay más y mejor contenido en la Web. El desafío es encontrarlo y clasificarlo. Las nuevas tendencias como el conectivismo, el ubiquitous learning, e-learning on-demand, el mobile learning, nos hablan de un futuro donde estaremos permanentemente conectados y podremos armar nuestros propios trayectos formativos “sirviéndonos” libremente de la Web.

LR: Ustedes también forman profesionales a través de la modalidad e-Learning. ¿Cuál es el curso que tiene más demanda actualmente y por qué?

NP y ST: Tenemos cursos cortos y otros más extensos para todas las necesidades: El Experto Universitario en Implementación de Proyectos de e-Learning; el Diplomado en Diseño Instruccional; nuestro Diplomado en Diseño, Gestión y evaluación de proyectos de e-learning y formación virtual (con UNSAM) que dura ocho meses.

Los cursos estrella son: Gestión de redes, comunidades e identidad digital. Calidad y certificación de la formación virtual. Experto Univer-

sitario en e-learning 2.0 para enseñanza de idiomas. Todos con UTN-FRBA.

Con respecto a los contenidos de los cursos, vemos que la población que se interesa por ellos es muy heterogénea, desde los que recién dan sus primeros pasos en el tema, a los que ya tienen bastante experiencia y exploran nuevos caminos, por ello nuestra oferta es variada y accesible.

En 2010 llegamos a 7.000 alumnos formados, que ya trabajan en sus propias propuestas de e-learning.

LR: ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de usar software libre?

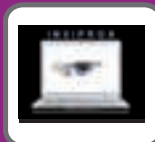
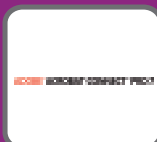
NP y ST: El éxito y demanda del software libre es hoy creciente y notable. No sólo se trata de plataformas, sino también de recursos para armar materiales navegables, evaluaciones, encuestas, publicaciones, etc. Esto nos ha llevado a desarrollar un Diplomado en e-learning con Moodle y recursos open source que consta de cuatro cursos de cinco semanas cada uno, donde se practican todos esos temas. Pensamos que el éxito del software libre deriva de que al obtener el código fuente, se puede personalizar mejor la propuesta. Se hace más económico y además hay por detrás una comunidad de investigación. Su desventaja principal es que se necesita personal capacitado para administrarlo y gestionarlo. LR

Plataformas de e-Learning



- 18 Plataformas de e-Learning: características y funcionalidades.
- 20 Google y Facebook como plataformas.
- 24 Todo sobre Plataformas Open Source.
- 26 LMS Plus. Usos de herramientas 2.0 como plataformas de e-Learning.
- 28 Novedades del sector:
 - Un Asistente Virtual para elegir plataforma de e-learning.
 - Inicio de la Especialidad en Investigación y Experimentación en Internet.
- 29 La importancia de la investigación en e-Learning. Entrevista a Marcos Lerche, de Tercer Término.
- 30 u-Learning: aprendizaje donde quiera que estés.
- 32 E-ducativa lanza la versión 7 de su Campus Virtual. Entrevista a Juan José Gaitán, de e-ducativa.
- 33 "La plataforma es simplemente una herramienta". Entrevista a Alcira Aparicio Huertas, de RedTotal Educación.
- 34 Plataformas con herramientas sincrónicas. Entrevista a Guillermo Sierra, de OFIR.
- 35 Sakai en Español. Por Diego del Blanco Orbitg, de Samoo.
- 36 El Top Ten de tendencias en LMS. Entrevista a Craig Weissl, experto y consultor de e-Learning y Social Learning.
- 38 Al lado de un campeón siempre hay... unas buenas herramientas. Caso de Fidelía Group.
- 40 La evolución de Facebook como una plataforma de aprendizaje. Por QuickLessons.
- 40 Próximo Informe Especial: "Universidades Corporativas".
- 41 ADR Formación, ejemplo de innovación: nuevo sistema de comunicaciones y motor de voz.
- 42 Guía de empresas de e-Learning.

Apoyan este Informe Especial:



Por Verónica Inoue



Plataformas de e-Learning: funcionalidades y características

A continuación presentamos un resumen de los datos recabados en el relevamiento realizado por **LEARNING REVIEW** a través de una encuesta abierta. El cuadro comparativo se puede descargar en forma libre y gratuita desde el sitio web www.learningreview.es.

Plataformas relevadas (por orden alfabético)

- Adobe Acrobat Connect Pro
- ADR Formación
- a-Learn
- ARGOS
- Articulate Online
- Atnova Virtual Campus
- ATutor
- Aula Virtual del Instituto Superior Tecnológico La Recoleta
- Aula Virtual Veterinaria
- Auladirecta
- Aulaotema.com
- Aulavirtual.ipciisa.cl
- Blackboard Learn
- Campus economía social
- Campus virtual e-ducativa
- Capacitacion Gran Cooperativa
- Chamilo
- Claroline
- Cursos tapachula.com
- CVT
- DLA
- Dokeos
- e-aula
- eCollege
- edu20
- e-ducativa
- EFORNET
- egela
- e-jecutiva
- e-Learning
- Elearning aacrea
- e-learning manager
- eLMS
- e-scuola web 2.0
- Fronter
- Global Teach - (Telefónica)
- Gnet Elearning System 4.2
- I-LMS
- Interface
- .LRN
- Mentor
- Metacampus
- Metrik Performance
- Mexico
- Moodle
- MyKME
- Ntra Sra de Lujan del Buen Viaje
- openAula
- PeruDatanet-Learning
- Plataforma Servicios Normativos
- Plei@d
- Propietaria
- Redubicua.com.ar
- Saba Centra
- Saba Learning / Saba Communities / Saba Centra
- Sakai
- SELF
- SIVEDUC
- Skillport
- Superate en linea
- Suvin
- The Capsule Company
- Top Class
- UPSAvirtual
- VamosaClase
- Verxact
- Virtagora
- WCL 2.7
- Webcampus
- WebUNLP
- Winlearning

Cantidad de plataformas

Cantidad de plataformas relevadas: 71

- Open source: 27
- Propietarias: 46

Los datos presentados seguidamente resumen la cantidad de plataformas con dichas funciones y características.

Recursos

- Herramienta de búsqueda: 52
- Ayuda
 - off line: 38
 - online: 46
- Páginas personales: 29
- Agenda personal: 38
- Calendario: 56
- Grupos de trabajo: 52
- Libro de notas: 32
- Wiki: 34
- Blog: 34
- FAQs: 43
- Encuestas: 54
- Glosario: 44
- Repositorio de enlaces externos: 46
- Biblioteca virtual: 53
- Tareas: 54
- Herramienta de autor: 39

Instalación y Administración

- Multidioma: 50.
- Personalización de look & feel: 55
- Autenticación: 66
- Automatricula: 46
- Perfiles y privilegios: 62
- Estadísticas: 63
- Identificación de usuarios on-line: 57
- Carga masiva de usuarios: 59
- Usuarios externos (LDAP, base de datos, etc.): 46
- Administración de cursos: 68

Evaluación y seguimiento

- Auto-evaluaciones: 49
- Evaluaciones: 61
- Importación/exportación de preguntas: 42
- Seguimiento y control de evaluaciones: 56
- Sistema de calificación: 56
- Escalas de calificación personalizadas: 43
- Trabajos realizados y pendientes: 47
- Registro y seguimiento del alumno: 58
- Registro y seguimiento de profesores / tutores: 50
- Generación de informes: 59

Comunicación

- Anuncios: 55
- Correo electrónico interno: 55
- Listas de distribución: 36
- Foros: 60
- Chat: 54
- Noticias: 52
- Videoconferencia online integrada: 35
- Audio-conferencia: 28
- Soporta video: 55
- Soporta audio: 49
- Envío de SMS a alumnos: 22
- Alertas por mail: 55
- Cafetería: 27

Operatoria y características generales

- Posibilidad de importar/exportar datos en XML: 39
- Estándares
 - SCORM: 49
 - IMS: 23
 - AICC: 23
- Sistema operativo sobre el que funciona
 - Linux: 38
 - MS Windows: 51
 - Otro: 25
- Back-up de cursos: 44
- Adaptable a clases en línea y/o aprendizaje presencial: 45
- Habilitar o deshabilitar bloques de información: 42
- Manual del usuario alumno: 52
- Manual del usuario docente/tutor: 48
- Comunidad activa de usuarios y desarrolladores: 39
- Adaptabilidad para pequeñas y/o grandes proyectos: 51
- Integración de la plataforma con aplicaciones/software externos: 42

El cuadro comparativo se encuentra publicado en www.learningreview.es >> Informes Especiales >> 11 Plataformas de e-Learning.

Notas:

- Datos relevados por LEARNING REVIEW entre el 23 de noviembre y el 20 de diciembre de 2010.
- El listado de plataformas de e-Learning no es exhaustivo.
- Respecto a las plataformas open source, no se han incorporado los datos de aquellas instituciones que han completado los datos y son usuarias únicamente.



Por María Luján Morfi



Google y Facebook como plataformas

Inmersos en el mundo 2.0, cada vez son más los docentes que se animan a probar las funcionalidades gratuitas que ofrecen estos sitios para crear comunidades virtuales de aprendizaje que prescindan de las tradicionales plataformas o LMS. En esta nota te contamos en qué consiste el modelo, qué ventajas y desventajas tiene, y qué reflexiones despierta en los profesionales del sector.

Las tecnologías nunca son inocentes; son creadas con un propósito en mente, una serie de condiciones de uso y una escala de valores adjunta. El megabusador **Google** manifiesta que su misión es *"organizar la información mundial para que resulte universalmente accesible y útil"*. **Twitter** parte de la curiosa pregunta *"¿Qué está pasando?"*, para que sus usuarios comiencen a compartir sus experiencias cotidianas. **Facebook** nació como un portal donde agrupar amigos (en el verdadero sentido de la palabra, es decir personas con quien se tiene una relación de cercanía), y estar al tanto de sus novedades, especialmente su estado civil. Autoproclamada como la red social profesional, **LinkedIn** se propone *"conectar a profesionales de todo el mundo para acelerar su éxito"*.

En resumen, todas estas herramientas fueron concebidas para distintos fines específicos (muy ligados con la era de la información y el compartir), pero eso no significa que no puedan ser apropiadas por los usuarios y reutilizadas de acuerdo a necesidades, valores y problemas propios. En "De los medios a las mediaciones", Jesús Martín Barbero nos invitaba a dejar de pensar en lo que los medios hacen con la gente, y empezar a ver lo que la gente hace con los medios. Hoy, 23 años después, podemos repetir la fórmula análogamente con las TICs, que después de todo forman parte de la misma problemática.

Voy a tener suerte

En su artículo publicado en el portal siliconnews.es, **Raquel C. Pico** se pregunta si es posible utilizar un ordenador sólo con herramientas del buscador, desde que se

enciende hasta que se apaga. Como su respuesta es afirmativa, procede a introducirnos en un típico "día Google". Con su sistema operativo propio todavía en preparación (y fecha estimada de lanzamiento en diciembre de 2010), la única condición es utilizar algún otro sistema para acceder al navegador **Chrome**, y luego ya estamos dentro del universo Google. Trasladando las herramientas que la autora menciona para uso personal a lo largo del artículo, podemos pensar en utilidades para llevar adelante un curso o programa de educación virtual.

Todas las herramientas fueron concebidas para fines específicos, pero eso no significa que no puedan ser apropiadas por los usuarios y reutilizadas de acuerdo a necesidades, valores y problemas propios.

En primer lugar, tanto docentes como alumnos pueden comenzar por revisar su casilla de email, ingresando a la bandeja de entrada de **Gmail**. Si los miembros de la clase están suscritos a un **Grupo de Google**, recibirán notificaciones instantáneas de las actualizaciones que puedan haberse realizado mientras estaban offline. Allí podrán ingresar a páginas web y documentos compartidos creados por cualquiera de los miembros, además de editarlos y dejar comentarios. También se puede organizar la información interesante que se intercambia en los foros a modo de base de datos, para consultar en cualquier momento.

Para quien le interese conocer la historia de la creación de la red social, recomiendo ver la reciente película "Social Network", centrada en la figura del creador Mark Zuckerberg.

Dentro o fuera de los grupos, **Google Docs** posibilita crear documentos de ofimática (archivos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, plantillas de dibujo, formularios,) e inclusive permite cargar aquellos realizados externamente con otros programas como Microsoft Word o Excel. Y para estar al día con entregas o evaluaciones, Calendar resulta la mejor opción. Siempre con la posibilidad de compartir, se pueden crear eventos y programar notificaciones por email con anticipación.

A la hora de cargar trabajos prácticos o material educativo de interés, siempre se puede contar con la herramienta de gestión de blogs **Blogger**. Cada alumno puede crear y manejar su propio blog, y los compañeros pueden convertirse en "seguidores" o directamente suscribirse al lector RSS **Reader** para estar al tanto de las actualizaciones. Además de personalizar el diseño y seleccionar elementos a incluir en la plantilla, el blog puede enriquecerse a través de contenido embebido en los posts, como videos cargados en **YouTube** (para lo cual el curso

Y llega la plataforma educativa

Recientemente Google ha anunciado que se encuentra trabajando en CloudCourse, una plataforma o LMS que permite crear y gestionar actividades educativas. Completamente integrada con Calendar y otros servicios de la empresa, permitirá crear usuarios, sesiones y actividades, además de contar con herramientas de evaluación. Programada bajo el sistema de Google Apps, su código es de tipo Open Source. Ya puede descargarse desde aquí: <http://code.google.com/p/cloudcourse/downloads/list>

puede disponer de un canal propio, con acceso restringido si así lo desea), o imágenes provenientes de álbumes en **Picasa**.

Durante los encuentros sincrónicos, las consultas o debates pueden realizarse vía **GTalk**. Si surgen dudas o la necesidad de ampliar algún tema, el buscador siempre estará listo para arrojar resultados en segundos. Las búsquedas también pueden restringirse según el tipo de información deseada: **Libros, Blogs, Académico, Noticias, Imá-**

genes, todos con la posibilidad de definir parámetros más específicos para personalizar la búsqueda. Si se quiere seguir de cerca un tópico y saber cuándo se está hablando de él, **Alerts** enviará una notificación cada vez que encuentre un resultado de búsqueda coincidente con el o los términos introducidos. Y en caso de toparse con algún sitio web en otro idioma, **Translate** resolverá el inconveniente con tan sólo un click.

Especialmente interesante para

Adobe® Acrobat® Connect™ Pro



Con ADOBE® ACROBAT® CONNECT™ PRO puede crear clases virtuales online rápidamente que capturen y mantengan la atención de los participantes. Puede usar video, simulaciones y salas privadas para discusiones específicas. Es como un aula de clases real. Dinámico. Interactivo. Atractivo.

Con Connect Pro usted puede:

- Crear entrenamiento rápido de alto impacto y aulas de clases virtuales.
- Ofrecer acceso fácil e inmediato sin más requerimiento que un navegador Web y Flash® Player ya instalado en el 98% de las computadoras conectadas a internet.
- Usar una interfase intuitiva para compartir fácilmente audio, video, simulaciones interactivas y contenido multimedia rico.
- Reducir el tiempo de preparación con diagramaciones personalizables y contenido reutilizable.
- **Mejorar la eficiencia del instructor con herramientas dinámicas de administración de aulas de clase virtuales.**



Contáctenos para recibir más información acerca de Adobe Acrobat Connect Pro u otras soluciones de eLearning:

Email: ventas@ofir.com.ar
Teléfono: (5411) 4554-0954
www.adobeconnect.com.ar

clases de geografía, historia o cualquier otra disciplina que se beneficie de la geolocalización y las imágenes satelitales, contamos con **Google Maps**, **Google Earth** y **Google Street View**. Recorrer el mundo nunca ha sido tan fácil.

¿Nos olvidamos de algo? Bueno, si llega la hora de apagar el ordenador, siempre puedes salir a pasear con tu móvil y volver a utilizar todas estas herramientas, además de probar **Goggles** (aplicación de realidad aumentada que identifica lugares, libros, piezas de arte, logos y texto observados a través del dispositivo, y devuelve información relacionada) y obtener tu propio **Google Voice number** (y programarlo para que suene en todos tus teléfonos además de Gmail, enviar mensajes de texto gratuitos, y recibir transcripciones de tus llamados vía email).

Muro a muro

“Si mis estudiantes ya pasan horas de sus días navegando Facebook, ¿por qué no usarlo como espacio de enseñanza?” Este es el pensamiento que motivó a muchos docentes alrededor del mundo a evaluar la posibilidad de reemplazar los LMS de difícil adaptación y aburrido diseño por la famosa red social. Combinando algunas de sus funcionalidades básicas (como la creación de grupos cerrados con acceso por invitación, el posteo rápido de información con posibilidad de realizar comentarios, el calendario de eventos, las pestañas para documentos y fotos, el chat y la notificación automática de actualizaciones) con apps externos como el entorno de ejecución SCORM o la aplicación UduTeach, se puede lograr una alternativa a las plataformas tradicionales bastante completa.

Sin embargo, como todo en la vida, este modelo tiene defensores y detractores, y muchos especialistas todavía se encuentran on the fence al respecto. Recopilando los testimonios de diferentes educadores que han hecho la prueba, mencionamos algunas ventajas y desventajas del uso de Facebook como plataforma frente a los LMS.



Volviendo sobre la frase de introducción, una de las ventajas más evidentes de Facebook es su gran masividad, lo que significa que **muchos de los alumnos ya dispondrán de una cuenta** en el sitio y estarán habituados a su uso. Aprender a usar y adaptarse a una nueva herramienta (nativos digitales o no) no siempre es fácil, por lo que los cursos en plataformas tradicionales siempre dedican tiempo a la etapa de conocimiento de la interfase. En la misma línea, el coordinador de tecnología educativa del Instituto Guatemalteco Americano **Víctor Manuel Castro** explica en su video *Redes sociales como administradores de aprendizaje*: “los LMS se caracterizan por ser robustos, tener una curva de aprendizaje alta, y la necesidad de estar organizados previamente en cursos. Facebook, en cambio, es una plataforma simple,

“Si mis estudiantes ya pasan horas de sus días navegando Facebook, ¿por qué no usarlo como espacio de enseñanza?”

accesible, y que permite organizar el contenido en el momento generando un corriente de actividades (o activities stream).”

Sarah Robbins, Directora de Tecnologías Emergentes de la Universidad de Indiana, escribió hace unos años un post en su blog animando a los docentes a utilizar Facebook para lanzar sus propios LMS. Cuando se le consultó cómo creía que utilizar la red social en vez de una plataforma tradicional como BlackBoard podía afectar las relaciones entre estudiantes y para con el docente, Robbins respondió: *“Personalmente, creo que aumentar las interacciones sociales en el aprendizaje nunca puede ser algo malo, por lo que utilizar una herramienta que lo haga tan fácil tiene que ser algo positivo. También creo que es beneficioso integrar el aprendizaje en los espacios sociales, porque refuerza la idea de que no es algo que se da únicamente en espacios privilegiados, sino que puede suceder en cualquier lugar y sin intervención de un docente oficial.”*

Esta mayor integración entre el espacio de aprendizaje y la vida

cotidiana, elemento presente en el paradigma del aprendizaje informal, el *life long learning* y el aprendizaje ubicuo, es por algunos considerada una ventaja mientras que para otros, que creen que sus alumnos pueden preferir mantener las áreas separadas, es una desventaja de utilizar una herramienta propia de la vida social en un contexto educativo.

Christy Tucker, diseñadora instruccional en Cisco, se sumó al debate partiendo de los comentarios de Robbins y expuso su punto de vista sobre las ventajas y desventajas del "modelo Facebook". En cuanto a las primeras, menciona:

- **Comunidad:** entendida como un sentido de identidad compartido, y una mayor conexión y diálogo entre los estudiantes.
- **Colaboración:** da la idea de un grupo que se mueve en una misma dirección y trabaja en conjunto para alcanzar una meta.
- **Contexto:** el aprendizaje en el "mundo real" es más valioso que aquel en "espacios escolares privilegiados". Las herramientas permiten

¿Es posible utilizar un ordenador sólo con herramientas del buscador? Descubrimos que sí, y nos introducimos en un típico "día Google".

continuar aprendiendo fuera de la clase.

- **Jerarquías:** en los LMS, los docentes son los dadores del conocimiento, y las contribuciones de los alumnos son desvalorizadas. En el espacio social, se cambian las jerarquías y se permite poner el foco en las contribuciones individuales.

Respecto de las desventajas:

- **Privacidad:** todo lo que se publique en Facebook se convierte en público (aunque sea sólo para los miembros del grupo) y los errores quedan grabados mucho más que en cualquier otro espacio.
- **Propiedad intelectual:** Facebook se reserva en sus condiciones de uso la licencia de utilizar todo lo que se


postee allí.

- **Deseo de los estudiantes:** como se mencionaba anteriormente, no todos los alumnos pueden ver con buenos ojos la integración de sus vidas académicas y personales.

- **Manejo del aprendizaje:** ¿se puede hacer realmente en un contexto como ese?

Finalmente, otros autores mencionan además la **publicidad** como elemento entorpecedor en un espacio de aprendizaje, y la **falta de control estadístico** sobre el tiempo que ha dedicado el alumno a las tareas y otros parámetros similares que los LMS proveen.

Conclusión

Antes de plantear posiciones extremas, a favor o en contra del uso de Google y Facebook como reemplazo de los LMS, es recomendable hacer la prueba y evaluar su idoneidad de acuerdo a las características específicas del curso en cuestión. Quizás pruebe ser una opción más que válida, o tal vez resulte más útil como complemento de la plataforma tradicional. 

TECNOLOGÍA E-LEARNING

Soluciones integrales e-learning para instituciones y empresas

www.adrformacion.com



Personalización de proyectos

Plataforma e-learning de desarrollo propio personalizable para cada cliente.

Modalidades de contratación adaptables a los requerimientos de cada proyecto.



Herramientas de comunicación

Utilización de herramientas de comunicación síncronas y asíncronas: sms, tutorías, videollamadas, pizarra digital, compartir escritorio, etc. configurables para los distintos perfiles de acceso.



Formación subvencionada

Gestión gratuita del crédito de las empresas para la formación de sus trabajadores.



Sistema de Autor

Herramienta de Autor que permite la creación de nuevos cursos.



Contenidos

Metodología orientada a garantizar el aprovechamiento de la formación.

Más de 200 cursos online.



Tutorización

Colaboradores expertos para la creación e impartición de las acciones formativas.

Tutorización proactiva apoyada por aprendizaje práctico (*Learning by doing*) y sistemas de autoevaluación.

 **adrformacion**



Por María Victoria Minetti



Todo sobre Plataformas Open Source

Qué consideraciones hay que tener a la hora de elegir una plataforma Open Source, cuáles fueron sus orígenes y cuáles son las plataformas más conocidas, todo en esta nota.

Una plataforma Open Source -de código abierto- significa que es de libre acceso, con lo que el usuario es autónomo para manipular ese software y, por lo tanto, una vez obtenido puede ser usado, estudiado, cambiado y redistribuido libremente.

De todas maneras, que el software sea libre no quiere decir que sea gratuito sino que el usuario es libre de usarlo y adaptarlo a sus necesidades. Gracias a su posible acceso al código fuente, también se pueden distribuir copias del mismo y hacerle mejoras y compartirlas con el resto de los usuarios.

Las características del open source hacen que en su implementación haya algunas ventajas y desventajas. Por ejemplo, si bien es cierto que el usuario es autónomo, se necesita tener conocimientos específicos para poder implementarlo. Asimismo, las comunidades que trabajan sobre software libre suelen ser muy extensas, si bien eso también llevará aparejado que su estudio dure más tiempo.

Al respecto de este tema Álvaro Martín Sancho, Account Manager e-doceo España, decía en la nota publicada en LR España n° 12: "La ventaja del código abierto es no ser dependiente de un editor, y en consecuencia de la supervivencia del road-map y de sus evoluciones tarifarias. Para ello, este tipo de herramienta ofrece a sus usuarios la posibilidad de modificar los códigos del programa y, por tanto, de personalizar la aplicación. Es perfecto, pero ¿cuántas personas modifican esta herramienta en una empresa? Las plataformas Open Source requieren, por tanto, un cambio estructural y de know-how a nivel técnico en una empresa".

En realidad el concepto de Open Source deriva del software libre, que responde al Movimiento que lleva ese nombre, cuya fundación es Free Software Foundation- www.fsf.org, creada en 1984 por Richard Stallman ante el conflicto de muchos desarrolladores de Software de elaborar proyectos para empresas privadas

y no para el bien común. Uno de sus aportes fue crear la licencia GPL (GNU General Public License), la cual asegura que cualquier software (licenciado bajo esa licencia) proteja los derechos que permiten copiarlo, distribuirlo, estudiarlo o modificarlo sin restricción.

Sin embargo, si bien muchos coincidían con Stallman, no compartían plenamente sus ideas, por lo que se generó una tendencia paralela como lo es Open Source: www.opensource.org, que nace a fines de los noventa dentro del Movimiento y que está formado, entre otros, por Linus Torvalds, Eric Raymond y Bruce Perens.

Estas herramientas comparten con el software libre la característica de presentar el código abierto para que los usuarios puedan estudiarlo y mejorarlo, pero lo hacen desde un principio práctico y no ético.

A continuación algunas de las alternativas más conocidas de Plataformas Open Source.

Plataforma Open Source	Características
CLAROLINE http://www.claroline.net/	<ul style="list-style-type: none"> • Compatible con Linux, Mac y Windows • Basado en Tecnologías libres como PHP and MySQL Permite: <ul style="list-style-type: none"> • Publicar documentos en cualquier formato (texto, PDF, HTML, video, etc.) • Administrar foros públicos y privados • Desarrollar itinerarios de aprendizaje • Crear grupos de estudiantes • Preparar ejercicios online • Manejar una agenda con charlas y fechas de entrega • Publicar anuncios (también vía e-mail) • Proponer tareas que serán entregadas en línea • Ver las estadísticas de los usuarios. • Utilizar herramientas wiki para documentos colaborativos • Entre otras funcionalidades...
DOKEOS http://www.dokeos.com/	<ul style="list-style-type: none"> • Compatibilidad conforme a SCORM Permite: <ul style="list-style-type: none"> • Administrar usuarios, cursos y grupos • Relaciona actividades en línea y exámenes de salón • Protege la información • Portal multisitios • Permite crear el propio escenario del curso y las propias plantillas • Autoría en línea y colaborativa • Videoconferencias • Herramientas de interacción como Wiki, Projects, Forums, Chats, Groups, etc. • Pruebas, encuestas y actividades en línea de seguimiento e informes • Entre otras funcionalidades...

Plataforma Open Source	Características
<p>MOODLE http://moodle.org/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se ejecuta sin modificaciones en Unix, GNU/Linux, OpenSolaris, FreeBSD, Windows, Mac OS X, NetWare y otros sistemas que soportan PHP, incluyendo la mayoría de proveedores de hosting web. Permite: <ul style="list-style-type: none"> • Administración general por un usuario administrador • Personalización del sitio • Seguridad: los profesores pueden añadir una "clave de acceso" para sus cursos • Incluye foros, diarios, cuestionarios, materiales, consultas, encuestas y tareas • Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar • Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Powerpoint, Flash, vídeo, sonidos, etc. • El profesor puede crear este modulo para que los alumnos trabajen en grupo en un mismo documento • Entre otras funcionalidades...
<p>ATUTOR http://atutor.ca/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un excelente soporte de los estándares de accesibilidad así como soporte SCORM, IMS, QTI, etc. Permite utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • Gestor de contenidos accesible y herramientas para validar los contenidos generados • Múltiples administradores • Administración de usuarios e inscripciones • Manejo de cursos • Personalización (módulos, temas, etc.) • Herramientas para garantizar la accesibilidad de los contenidos y de la plataforma • Mensajería y herramientas de trabajo en grupo • Foros, Wiki, Blogs y repositorios de archivos grupales o para todo el curso • Glosario, lista de lectura y buscador • Entre otras funcionalidades...
<p>.LRN http://dotlrn.org/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollada originalmente por el MIT. • Permite la utilización de materiales de aprendizaje creados bajo los estándares IMS-CP y SCORM. Permite: <ul style="list-style-type: none"> • Crear foros • Álbum de fotos • Calendario • Weblogger, Wiki, Chat • Mensajes de correo masivos • Crear presentaciones con slide • Entre otras funcionalidades...

QUICK Lessons

Quando desea crear rápidamente el mejor contenido de formación, utilice a QuickLessons

- 100% basado en web
- No requiere programación
- Plantillas basadas en Flash con personajes animados
- Fácil edición y actualización de contenidos
- Plan para Facebook gratuito
- SCORM / AICC
- Publicación en LMS, Internet, CD y DVD



La plataforma rápida y fácil de colaboración para crear cursos en línea

Una compañía de Affero



iVaya a www.quicklessons.com para comenzar a crear cursos ahora!

Por María Luján Morfi



LMS Plus

Si hablamos de tendencias en plataformas, sin duda uno de los elementos más demandados y cada vez más presente son las herramientas sociales. Muchas plataformas tradicionales se están adaptando en esta dirección, y otras tantas nuevas directamente nacen como LMS + Social Networking.

Schoology

Se autodefine como un LMS web-based gratuito, construido sobre una red social que permite a instructores y estudiantes crear, compartir y gestionar material académico fácilmente a través de su interfase.



En cuanto a herramientas de social media, brinda a las escuelas, cursos o grupos un perfil (que puede ser público o no), donde todos los usuarios pueden interactuar de manera centralizada. Los instructores pueden generar actividades, tests y evaluaciones que los alumnos podrán entregar mediante un dropbox digital, y recibir su calificación automáticamente luego de finalizar. En cuanto al manejo de notas y asistencia, la interfase cuenta con un sistema que guarda reportes de cada alumno, junto con otro tipo de estadísticas de uso. Otras herramientas sociales interesantes son la conexión con otras escuelas, los mensajes privados, las páginas de perfil y el bookmarking.

Edvance 360



Esta herramienta se enfoca la idea de una social network segura, que permite a las escuelas o universidades construir relaciones con estudiantes actuales y potenciales, además de permanecer conectadas con graduados.

Las dos funcionalidades más interesantes que ofrece son los ePortfolios, reservorios donde cada usuario puede guardar y gestionar información relativa a su progreso estudiantil, documentos publicados, experiencia adquirida y recomendaciones de docentes; y las herramientas de diseño de currículo, que habilita a docentes y diseñadores instruccionales a crear lecciones partiendo de cualquier formato de archivo existente, gestionar las clases y hacer el seguimiento de los alumnos a lo largo del curso. Por ser de tipo propietaria, la herramienta es paga.

Elgg

Es un social networking engine que proporciona un potente framework donde colegios, universidades y empresas pueden construir todo tipo de ambientes sociales que van desde redes amplias como campus, pasando por plataformas colaborativas internas, hasta pequeñas aplicaciones de social media.



Cuenta con un Activity Stream (o corriente de actividades), un agregador de contenido que lista todas las actividades realizadas por un usuario tal como vemos en Facebook, MySpace y la mayoría de las redes sociales. Por ser Open Source, puede ser descargado y utilizado de manera gratuita bajo la licencia pública GNU.

Nuvvo



En tres palabras: Social Learning Network. Partiendo de un concepto de aprendizaje al estilo edupunk, esta plataforma invita tanto a docentes como a alumnos a crear sus propias comunidades de aprendizaje dedicadas a un tema específico. Sin embargo, a diferencia de aquellas autogestionadas (donde el flujo de información es libre y las relaciones entre los miembros horizontales), esta red brinda a los tutores algunas herramientas básicas de gestión de cursos: editor de contenido para lecciones y evaluaciones; generador de reportes del progreso estudiantil; creación de cursos mediante combinación de lecciones, actividades y evaluaciones de acceso restringido para cada grupo de alumnos; tutoría en video en vivo y hasta integración con e-commerce.

MZinga OmniSocial

Orientado específicamente al sector corporativo, es una plataforma de software social que incluye funcionalidades que van desde social networking y colaboración, hasta gestión de aprendizaje y desempeño empresarial. Integrado con aplicaciones móviles y otras redes, además incorpora herramientas de moderación de contenido y reportes estadísticos.

Su gestor de cursos cuenta con opciones para crear, compartir y manejar distintos tipos de aprendizaje: cursos

auto administrados, eventos virtuales, social learning. Además, incluye una opción muy interesante relacionada con el desarrollo de carrera, que permite vincular programas de aprendizaje específicos con metas de desempeño profesional o productividad de los usuarios. Otras facilidades: biblioteca de recursos, software de simulación, creación de encuestas y evaluaciones, acceso offline a los cursos y actualización automática al momento de reconectarse.



E-learning más simple, más fácil

+ de 4.000 instalaciones
en hispanoamérica



e-learning para **ESCUELAS**

Blog, sitio Web,
aulas virtuales,
repositorio de recursos
didácticos propios y
compartidos para la
comunidad educativa.



e-learning para **UNIVERSIDADES**

Plataforma para dictado
de cursos online y
apoyo de clases
presenciales. Sin límite
de usuarios ni cursos.



e-learning para **EMPRESAS**

Todas las herramientas
de e-learning necesarias
para implantar el portal
corporativo de
formación, con gestión
por competencias.

Un Asistente Virtual para elegir plataforma de e-learning

La elección de la plataforma de e-learning es una de las primeras decisiones a tomar al iniciar un proyecto e-learning, o incluso cuando éste ya está en marcha, si la opción elegida no fue acertada. Quien realiza este proceso debe hacerse unas cuantas preguntas que van orientando el proceso de selección, lo que en ocasiones resulta bastante complicado.

Es posible ahora contar con la ayuda de un asistente virtual que va orientando, paso a paso, acerca de qué debemos considerar durante el proceso de selección, tanto si se cuenta con una plataforma de desarrollo propio, como si se bus-



ca un producto estándar, tanto de software libre como propietario.

Según sea lo que estamos buscando, es posible descargar algunos documentos útiles, como tablas comparativas, listados de platafor-

mas, etc., que serán de gran utilidad para realizar esta tarea.

Tratado con objetividad, este servicio de e-ducativa puede encontrarse en www.e-ducativa.com/asistentevirtual/

Inicio de la Especialidad en Investigación y Experimentación en Internet

Para el trimestre Enero/Marzo se anuncia a la Comunidad Académica Virtual el inicio de la **“Especialidad en Investigación y Experimentación en Internet”**, cuyo objetivo básico es la preparación de los participantes en el manejo de técnicas y herramientas para realizar investigaciones a nivel científico en Internet, y diseñar y crear laboratorios virtuales con vista a la simulación y/o emulación de experimentos.

La especialidad consta de los siguientes cursos:

- Investigación Bibliográfica

en Internet

- Investigación Webliográfica
- Técnicas de Modelación
- Técnicas de Simulación y Emulación
- Diseño de Experimentos Virtuales
- Matlab

Dicha Especialidad tiene una duración de tres trimestres, con dos cursos por trimestre, y es impartida en modalidad virtual en las instalaciones del INVIPROA (Instituto Virtual de Programación Avanzada).



Para más informaciones y/o inscripciones puede visitar la página www.inviproa.com o el campus virtual en www.campusinviproa.com/aula.



Investigación en e-Learning

En esta entrevista, Marcos Lerche nos cuenta cómo se actualiza Tercer Término en materia de innovaciones tecnológicas y experiencia de uso de plataformas.



Reportaje a
Marcos Lerche

Director de Tercer Término

Learning Review: Tercer Término cuenta con un área de investigación en tecnología. ¿Por qué consideran que es un elemento importante en una empresa de e-Learning?

Marcos Lerche: Todo proyecto de e-Learning requiere más que el desarrollo de contenidos, porque además debemos preocuparnos porque los usuarios y clientes puedan llevar adelante sus actividades de formación en forma exitosa.

Un diferencial grande que tenemos en Tercer Término es nuestra área de investigación, que brinda soporte en forma continua a clientes en compatibilidades SCORM, plataformas, validaciones con bases de datos, y demás cuestiones técnicas.

Sumamos a todo ello la necesidad importantísima de acompañar el mercado con las tecnologías que se van incorporando, y manejar todas estas herramientas con habilidad e incluso con la posibilidad de adaptar las mismas a necesidades

que van más allá del estándar.

LR: ¿Qué proyectos concretos han desarrollado o están desarrollando desde esta área?

ML: El área de investigación realiza y ha realizado diferentes tareas, desde adaptar contenidos SCORM a distintas plataformas para su correcto funcionamiento y Tracking, hasta la realización de diferentes tipos de integraciones con bases de datos y sistemas de reportes. También tiene una tarea constante de investigar y evaluar las nuevas tecnologías que se incorporan al mercado día a día.

LR: Dado que trabajan con la variedad de plataformas disponibles en el mercado, ¿cómo capitalizan todo ese conocimiento y experiencia?


ML: Trabajar con variedad de plataformas nos permite conocer cómo opera cada una, sus debilidades y fortalezas, y poder interactuar con cada una de ellas cuando la necesidad se presenta.

Debido a sus características y nuestra experiencia, solemos trabajar con Moodle como primera opción. Sin embargo, de acuerdo a la necesidad del cliente también trabajamos de forma continua con plataformas como Dokeos, Docebo, Saba, IBM Workplace Collaborative Learning, Sharepoint, SumTotal, entre otras.

LR: Como especialistas en Moodle, ¿qué aspectos destacarían de la plataforma en cuanto a implementación y posibilidad de customización?

ML: Moodle no tiene requerimientos de hardware exigentes, y presenta una instalación rápida y funcional así como módulos de autenticación preexistentes de fácil configuración que hacen de una integración con LDAP, por ejemplo, un proceso directo y sencillo.

La gran batería de funcionalidades ya disponibles en Moodle desde su instalación y/o disponibles como un plug-in fácilmente instalable hacen que para la mayoría de las situaciones no haya necesidad de desarrollar algo a medida. En el eventual caso de ser necesaria una customización a nivel código, su clara programación, documentación y gran comunidad hacen de la tarea algo mucho más sencillo que en otros casos.

Un punto fuerte de Moodle es que utiliza sólo un tema para todas sus interfaces, a diferencia de otros LMS que requieren customizar el tema de la interface del usuario y del administrador. Sin embargo, no estamos limitados sólo a un tema ya que podemos aplicar temas a nivel sitio, categorías, cursos e incluso se puede permitir al usuario elegir entre la lista de temas disponibles. 

Formación Profesional Corporativa a Distancia

MD Capacitación & Sistemas

Temáticas:

- Ambiente, salud y Seguridad
- Desarrollo de Liderazgo
- Habilidades de Negocios
- Idiomas
- PyMES
- Aplicaciones de oficina
- Ventas y Servicios al Cliente

Certificaciones, Tecnicaturas y Diplomados:

- Adobe
- Cisco
- CompTIA
- ITESM Monterrey
- Java
- Microsoft
- Oracle
- PMI
- SkillSoft

Desarrollo de Contenidos
Aulas Virtuales
Implementación de LMS
Soluciones a Medida

Por María Luján Morfi



u-Learning: aprendizaje donde quiera que estés

Gracias al avance de las tecnologías móviles y la proliferación de dispositivos electrónicos portátiles, surge un nuevo modelo pedagógico. A continuación describimos sus características principales y analizamos algunos casos de aplicación.

Informática Ubicua

En el artículo **“Informática ubicua y aprendizaje ubicuo”**, elaborado por el Observatorio Tecnológico del Instituto de Tecnologías Educativas del Gobierno de España, los autores hacen un repaso de los avances informáticos de las últimas décadas describiendo tres grandes etapas: la era de los mainframes, correspondiente al nacimiento de la informática; luego la diseminación de los computadores personales, o socialización de la informática; y finalmente la era UC (ubiquitous computing) o cosificación de la informática, que permite la fusión del mundo digital con el mundo físico.

El concepto **tecnología ubicua** fue acuñado por Mark Weiser en 1988 y plasmado en su trabajo *“The Computer for the Twenty-First Century”*. Weiser consideraba que la tecnología atravesaría un proceso por el cual los ordenadores comenzarían a integrarse cada vez más con el mundo físico, haciéndose más invisibles y formando una parte cada vez más fundamental en nuestras vidas. Exactamente opuestas a la idea de realidad virtual (que consiste en insertar la vida de las personas dentro de un mundo generado por computadora), las tecnologías ubicuas fuerzan al ordenador a que conviva con las personas en el mundo real. La premisa es *anytime, anywhere* (en cualquier momento, en cualquier lugar).

A su vez, el modelo del ordenador personal sería reemplazado por la computación móvil, es decir ordenadores insertados en el entorno y en objetos cotidianos de uso diario. La **Ley de Moore**, que expresa que

aproximadamente cada 24 meses se duplica la potencia de los ordenadores impulsando a la baja de su precio, permite pensar que en un futuro no muy lejano será económica y físicamente factible incrustar estos dispositivos electrónicos en todo tipo de objetos pequeños.

Además, esta nueva generación de dispositivos (que pueden ser desde celulares y relojes hasta iPads o smart phones) se vuelven “inteligentes”, reconociendo las características del entorno y adaptándose a cada situación. Esto es posible gracias a que combinan tres tipos de elementos: **controladores** (programas informáticos que permiten al sistema operativo interactuar con un periférico), **censores** (dispositivos que miden magnitudes físicas o químicas como temperatura, luz, presión, humedad, distancia, y que transforman las señales para que sean interpretadas por otros dispositivos), y **actuadores** (dispositivos capaces de provocar un efecto sobre un proceso automatizado y/o activar un elemento).

*“El término computación ubicua significa la omnipresencia de computadores muy pequeños interconectados sin cables, que se incrustan de forma casi invisible en cualquier tipo de objeto cotidiano. Usando pequeños sensores, estos procesadores incrustados pueden detectar el entorno que les rodea y equipar a su objeto con capacidades tanto de procesar información como de comunicación”.*¹

Sobre los modelos pedagógicos

Un antecedente más o menos di-

recto del aprendizaje ubicuo es el **m-Learning** (mobile learning), que se vale de la portabilidad de los ordenadores para instalar un modelo que se acerca al *anytime, anywhere*. Esta desaparición de las fronteras para las actividades de aprendizaje redundan en experiencias educativas más flexibles, informales y espontáneas. Sin embargo, las computadoras portátiles no se integran con el ambiente en que se encuentra el alumno, de modo que no pueden proveer información de acuerdo al contexto de aprendizaje.

El siguiente modelo desarrollado, que busca paliar esta carencia, es el llamado **p-Learning** (*pervasive learning*), que se caracteriza por ordenadores que obtienen información sobre el contexto de aprendizaje a través de pequeños dispositivos integrados como sensores o etiquetas. Este avance permite la comunicación mutua, la contextualización y la adaptabilidad de la información al contexto de aprendizaje. Pero aún nos encontramos estancados con computadoras fijas y localizadas.

Como combinación de estos dos modelos surge el **u-Learning** (*ubiquitous learning*), que permite trasladar el aprendizaje fuera del aula hacia distintos ambientes de la vida cotidiana apoyado en una tecnología flexible, invisible y omnipresente que nos provee la información que necesitamos en todo momento.

*“El u-L crea un ambiente, un escenario, en el que los aprendices pueden estar totalmente inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.”*²

1. Friedemann Mattern, Departamento de Ciencias de la Computación, Instituto de Computación Pervasiva, ETH Zurich.

2. Informática ubicua y aprendizaje ubicuo, Observatorio Tecnológico, Instituto de Tecnologías Educativas. Ministerio de Educación, gobierno de España.

Puesta en práctica

Como parte de un proyecto de investigación y desarrollo, el equipo del **Laboratorio de Robótica y Juegos de la Universidad Griffith** presentó hace unos años los resultados del modelo ULE, que utiliza la tecnología ubicua para responder al concepto de aprendizaje adaptativo. En el paper *"Ubiquitous learning environment: An adaptive teaching system using ubiquitous technology"* resumen la experiencia:

"Cada estudiante porta un dispositivo inalámbrico (teléfono móvil o PDA) con auriculares. El servidor del centro traquea y localiza a cada alumno dentro del espacio mediante sensores. Cuando un estudiante se acerca a un objeto, los sensores se conectan a la intranet del servidor vía wireless y transmiten información sobre dicho objeto. Luego esta información, que puede ser imágenes, texto, sonido u otros formatos, se transmite desde el servidor hacia el dispositivo del alumno. Al mismo tiempo, el objeto puede solicitar información sobre el estudiante, por ejemplo para determinar si necesita ayuda adicional con alguna tema. De este modo, se incentiva al estudiante para que genere su propio conocimiento a partir de lo que tiene alrededor, a medida que se mueve dentro del espacio ubicuo e interactúa con varios objetos."

HMH Fuse Algebra 1 es una aplicación para iPad desarrollada por la empresa educativa Houghton Mifflin Harcourt (HMH), basada en un nuevo modelo de currícula que combina plataformas interactivas con dispositivos móviles para un nuevo tipo de aprendizaje.

A través del ambiente que proporciona el iPad, los alumnos pueden recibir feedback sobre sus preguntas, escribir y guardar notitas, recibir instrucción guiada, acceder a lecciones en videos y más. La funcionalidad multidimensional de la aplicación combina instrucción, soporte permanente e intervención, permitiendo a los docentes y alumnos personalizar el aprendizaje de acuerdo a sus necesidades individuales.

Barry O'Callaghan, CEO de HMH, expresó al respecto: *"El lanzamiento de HMH Fuse y esta aplicación indican el inicio de una nueva era en el diseño de currículas, donde el objetivo no es sólo proveer contenido de buen nivel, sino también distribuirlo en una variedad de formas, de modo que los alumnos y docentes puedan individualizar la experiencia de aprendizaje."*



Open Source e-learning Solutions

www.samoo.es



Samoo expertos en **Sakai**

- Consultoría y Asesoramiento
- Vigilancia tecnológica
- Integraciones
- Soporte
- Implantaciones
- Nuevos desarrollos
- Actualizaciones y Cambios de versión
- Otros servicios e-Learning: Webconferencia Moodle SCORM Diseño Instruccional
- Alquiler de Aulas y Despachos Virtuales

¡Visita nuestra demo!
demo.samoo.es

Consúltanos:
+34 963936915
info@samoo.es
www.samoo.es





E-ducativa lanza la versión 7 de su Campus Virtual

Con nuevas funcionalidades y mejoras en sus características la empresa e-ducativa da a conocer la versión 7 de su Campus Virtual. Los invitamos a conocer en detalle todos los cambios.



Por
Juan José Gaitán

Director General de e-ducativa España

Siguiendo una línea de trabajo que la distingue de otras empresas, e-ducativa continúa su inversión en I+D+i para poder ofrecer a sus clientes dos nuevas versiones por año, logrando así mantenerse a la vanguardia en la tecnología e-learning.

Quienes militan en las filas del desarrollo de software comprenden la importancia de que una nueva versión se identifique con un nuevo dígito entero, en lugar de una progresión en los números decimales que habitualmente describen las sucesivas actualizaciones del producto.

Llegar a la versión 7, por otra parte, habla claramente de la madurez de un producto que cuenta con miles de instalaciones y más de 12 años de evolución y mejora permanente.

¿Qué hay de nuevo?

Una de las primeras señales de que nos encontramos ante una versión con cambios significativos es la apariencia renovada de su interfaz. Más ancha y adaptada a la estética web 2.0, incorpora detalles que le otorgan un cierto aire de modernidad. Para los nostálgicos, no obstante, permanece disponible el diseño tradicional, por lo que la novedad es la posibilidad de seleccionar distintos skins –incluso personalizados– para

ofrecer a los usuarios del sistema.

Una nueva herramienta se incorpora al extenso listado de funcionalidades que profesores y tutores pueden combinar para construir distintas experiencias educativas: una Wiki cuidadosamente elaborada facilita ahora el desarrollo de trabajos colaborativos, permitiendo el seguimiento de todas y cada una de las ediciones que realizan los autores, gestionando las progresivas versiones del documento que, por supuesto, admite de manera sencilla la incorporación de recursos web 2.0 de cualquier tipo.

“Llegar a la versión 7, por otra parte, habla claramente de la madurez de un producto que cuenta con miles de instalaciones y más de 12 años de evolución y mejora permanente”.

Enfocados a potenciar la comunicación entre los miembros de cada curso, se ha incorporado a la barra flotante un conjunto de herramientas que permiten la comunicación síncrona entre los usuarios conectados –alumnos y docentes– a través de herramientas como un minichat (1 a 1), invitaciones a la sala de chat del curso, envío de mensajes con aviso de recepción en la misma barra y la posibilidad de hacer un videochat 1 a 1, ideal para tutorías personalizadas o comunicación informal.

Adicionalmente se ha integrado una nueva herramienta de videoconferencia con utilidades como múl-

tiples webcams, pizarra, escritorio compartido, visualización de videos y presentaciones, etc., aplicación de uso opcional que además cuenta con un completo gestor de aulas y usuarios concurrentes. Por supuesto, la lista de mejoras continúa...

¿Satisfecho?

Las encuestas de satisfacción son también una nueva estrella del producto, ya que permite gestionar estos cuestionarios para realizar las consultas a los usuarios al finalizar el curso, obteniendo reportes personalizados en formato html, xls y pdf.

También el gestor de autoevaluaciones ha sido objeto de mejoras, contando ahora con una interfaz mucho más amigable y la posibilidad de realizar preguntas aleatorias, entre otras tantas novedades.

Se ha incorporado además la posibilidad de establecer fechas o plazos para que los alumnos puedan acceder a un curso y sus contenidos, así como también se ha añadido una serie de Reportes Avanzados que permiten obtener información detallada y además configurable.

Como es costumbre en e-ducativa, los usuarios de la plataforma no tendrán que hacer nada para disfrutar de todas estas mejoras, ya que la empresa se encargará de realizar la actualización –y la migración de usuarios y cursos– garantizando que el servicio se seguirá ofreciendo a los alumnos sin interrupciones. Todo ello, por supuesto, no tendrá coste adicional alguno para quienes tengan contratado el servicio.



“La plataforma es simplemente una herramienta”



Reportaje a
**Alcira Aparicio
Huertas**

Dirección General de RedTotal
Educación

Learning Review: ¿Cuál considera que es el aporte que brindan las plataformas a la educación y formación a distancia?

Alcira Aparicio Huertas: Consideramos que las plataformas son un gran aporte a la formación a distancia. Posibilitan la construcción de ambientes de aprendizaje en los cuales la información se presenta ordenada y en múltiples formatos multimedia, atendiendo los más diversos estilos de aprendizaje. Textos, vídeos, presentaciones, entrevistas, enlaces; son sólo algunas de las posibilidades. Es posible adecuar el diseño del espacio al perfil de los participantes, permitiendo al docente desarrollar su creatividad para hacer propuestas atractivas e innovadoras que convoken a las personas a continuar con su formación permanente.

Creemos que lo más importante a destacar es que la plataforma es simplemente una herramienta, que en el marco de un modelo educativo adecuado, permite realizar atractivas propuestas de aprendizaje, acordes a la realidad tecnológica actual, incentivando el trabajo en equipo, con planteos de trabajo cooperativo y colaborativo.

LR: ¿Cuáles son las consideraciones a tener en cuenta al momento de implementar e-Learning en una Pyme?

AAH: Lo primero en una Pyme que quiere que su equipo de trabajo al-

cance su pleno potencial, es incluir en sus objetivos específicos la formación permanente de las personas que la integran; ofrecer una formación significativa, que impulse el crecimiento tanto de la organización como la de su personal. Pero podría no sólo incluir una formación en ventas, sino también aquella formación que la empresa requiera para ser competitiva, lo que se logra en gran parte con personal altamente calificado en su área de desempeño. Por otra parte, podemos hablar también de la formación e incorporación de liderazgo participativo, tan necesario en el mundo actual.

Las TIC nos permiten optimizar estos tiempos, nos permiten atender ese crecimiento personal y profesional indispensable, actualizando nuestros conocimientos y aprendiendo en forma flexible.

Todas estas líneas de formación y muchas más son posibles de implementar, para ello se necesitan equipos de personas idóneos y profesionales en la formación en línea que, junto a los directivos de la empresa, desarrollen su creatividad inspirados en la misión y visión de la misma, optimizando tiempos, espacios y calidad.

LR: Se habla mucho de la importancia de la formación en los

períodos de crisis económicas. ¿De qué manera la formación con TICs permite desarrollar el personal y agilizar la eficiencia de las empresas?

AAH: La formación profesional en el nuevo paradigma de la sociedad del conocimiento es un tema que nos preocupa y nos ocupa. Creemos que los períodos de crisis son oportunidades y espacios para crecer; oportunidades para hacer un pare y reflexionar en cómo podemos optimizar lo que tenemos y hacer lo que aún no hemos hecho en pos de una mejora. La primera de las mejoras no es la económica, ésta es consecuencia de nuestro crecimiento personal y profesional, de ser mejores personas.

Uno de los puntos importantes en la economía, que en época de crisis aprendemos a valorar mucho, es el costo del tiempo. El tiempo con nuestras familias, con nuestros espacios personales. Las TIC nos permiten optimizar estos tiempos, nos permiten atender ese crecimiento personal y profesional indispensable, actualizando nuestros conocimientos y aprendiendo en forma flexible, en el momento y lugar que nos resulte más cómodo y adecuado.

Lea la entrevista completa en www.learningreview.es y www.learningreview.com



Distance Educational Network
Making e-learning works

Empresas

Capacitación interna "on-line" de calidad premium

Universidades

E-learning colaborativo para instituciones educativas

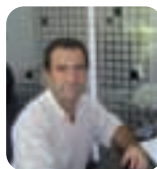
Profesionales

Nuevo canal de servicios para consultores y profesionales

Por María Victoria Minetti



Plataformas con herramientas sincrónicas



Reportaje a
Guillermo Sierra

Gerente Comercial de OFIR

Learning Review: Las herramientas de carácter sincrónico permiten un mayor acercamiento e intercambio entre el profesor y los alumnos. Cada vez más se utilizan las conferencias web en línea. El software Adobe Connect 8 sirve, entre cosas, para encuentros web. ¿Qué otras funcionalidades de carácter sincrónico posee?

Guillermo Sierra: El Adobe Connect 8 es una herramienta de videoconferencia web a través de la cual, alumnos desde cualquier punto del mundo, pueden acceder a las mejores ofertas educativas desde sus hogares y de una manera muy flexible. El acercamiento puede ser en tiempo real o adaptado a su propio ritmo y disponibilidad de tiempo.

Como facilidades de carácter sincrónico se destacan, el **chat con moderador**, lo que permite a los participantes hacer llegar sus mensajes al docente, hacer preguntas y sacarse sus dudas en tiempo real. El moderador responderá en forma privada o pública según lo crea conveniente para su aula. El alumno, en cualquier momento, puede pedir la palabra

(levantar la mano), compartir todo tipo de archivos e incluso publicar su cámara.

También posee un **módulo de encuestas** mediante el cual, el docente puede enriquecer su exposición con una encuesta de respuesta abierta o múltiple choice, pudiendo luego publicar los resultados, evaluaciones, generar gráficos e informes estadísticos de las respuestas obtenidas.

Por otro lado, esta herramienta se integra a cualquier contenido de e-Learning, pudiendo por ejemplo, acceder a una sala de 100 usuarios conectados desde su propio LMS.

LR: ¿Qué sectores son los que más lo utilizan? ¿Se ha insertado en sectores educativos?

GS: Adobe Connect Pro es una herramienta de comunicación web ubicua, se puede utilizar desde dispositivos móviles o computadoras personales, con cualquier sistema operativo y desde cualquier navegador, no hay impedimentos para participar de una videoconferencia. El único requisito es tener acceso a Internet y Flash Player que está instalado en el 99% de los dispositivos y computadoras del mundo. Por tal motivo lo utilizan tanto las empresas para reuniones ejecutivas, de marketing o una simple comunicación, hasta universidades con miles de alumnos que han optado por esta tecnología de educación virtual sin trabas.

LR: ¿Cómo se implementa la etapa de evaluación al alumno?

GS: La posibilidad de lanzar evaluaciones tipo encuestas en cualquier momento desde una clase virtual es una de las características mejor aprovechadas en las instituciones que han incorporado Adobe Connect, pero como herramienta de excelencia para esta funcionalidad, se destaca el ADOBE Presenter que proporciona un potente y a la vez muy simple sistema de evaluación para que el docente en pocos pasos prepare cuestionarios con diferentes tipo de respuestas (verdadero/falso, multiple choice, unir con flechas, escribir un texto de respuesta corta y otros), asignación de puntajes a cada pregunta, establecimiento de nivel de exigencia para su aprobación. En fin, una serie de facilidades que permiten crear evaluaciones sin necesidad de ningún conocimiento técnico o de programación Flash u otros sistemas complejos para quien debe estar sólo ocupado en generar buenos contenidos.

LR: Los dispositivos móviles están cobrando cada vez más relevancia. ¿Cómo observan las distintas tendencias que se imponen en el mercado y de que manera actúan a partir de ello?

GS: Hoy los dispositivos móviles empiezan a incorporarse con más énfasis en los ámbitos empresariales y de educación avanzada (de especialización, postgrados, doctorados). Estos dispositivos como smartphones, (Blackberrys, iPhones, Nokia, etc.) o dispositivos Tablet PC (iPad Amazon o Sony) ya están empezando a tener protagonismo en el mundo del e-Learning.

Adobe dispone de Flash para muchos dispositivos con Sistema Operativo Androide y una aplicación gratuita para Apple para utilizar desde iPod touch, iPhone o iPad, en poco tiempo más Adobe habrá abarcado todos los sistemas operativos propietarios para disponer de las videoconferencias en todos los dispositivos móviles.

A tener en cuenta

Acrobat X Suite es la suite perfecta para crear contenidos de eLearning. Incluye 6 programas ideales para tal fin.

Adobe Acrobat X Pro: permite crear presentaciones más impactantes, integrando Audio, video, interactividad y colaboración.

Adobe Photoshop CS5: aplicación líder en retoque fotográfico y creación de imágenes.

Adobe Captivate® 5: permite la grabación de pantallas con interactividad, agregando Audio, video y evaluación de gran utilidad para la creación de guías y ayudas de uso.

Adobe Presenter 7: esta herramienta incorpora audio y video a cada slide de un archivo PowerPoint, le inserta una evaluación y obtiene un riquísimo contenido Flash interactivo en solo 3 pasos.

Adobe LiveCycle® Designer ES2: aplicación para crear robustas e intuitivas plantillas de formularios interactivos y documentos personalizados.

Adobe Media Encoder CS5: codificador de medios de comunicación que permite transmitir audio y video en tiempo real con el software Flash Media Server.



Sakai en Español



Por
**Diego del Blanco
Orobítg**

Director de Operaciones de Samoo

Sakai es un proyecto que nació en 2004 en las universidades de Estados Unidos (MIT, Stanford, Michigan e Indiana) y que comenzó expandiéndose en los países anglosajones por universidades tan prestigiosas como Yale, Oxford, Cambridge...

En aquella época, la Universidad de Lleida decidió entrar en el proyecto, pero Sakai no estaba internacionalizado. Gracias al enorme esfuerzo de esta universidad y su continuación en la Universidad Politécnica de Valencia y algunas universidades Japonesas, Sakai pasó a ser un pro-

ducto totalmente multilingüe lo que unido a otras características como su gran abanico de funcionalidades, su robusta arquitectura basada en Java, la capacidad de integración y comunicación con otros sistemas, el exhaustivo trabajo de control de calidad realizado en los últimos años y su activa comunidad, ha ampliado su ámbito de expansión a un nivel global.

En el área iberoamericana tenemos claros referentes que utilizan Sakai, como son las Universidades anteriormente citadas (Lleida y Politécnica de Valencia), la Universidad Pública de Navarra, la Universidad de Murcia, la Universidad Católica San Antonio de Murcia, la Valencian International University, la Universidad Complutense de Madrid, todas ellas en España, la Universidad Virtual de Guadalajara, la Universidad Nacional Autónoma y la Universidad Latina en México, la Universidad del Valle de Guatemala y la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad de la

Empresa (CEIPA) en Colombia.

La comunidad hispana tiene una página propia en la web de Sakai en la que se tratan asuntos relacionados con temas de traducción y de adaptación a nuestra propia forma de trabajo (<http://confluence.sakai-project.org/display/SPANISH/S2U++Spanish+Sakai+Group>). Este grupo de trabajo está tomando un peso muy grande dentro de la comunidad Sakai de forma que ahora mismo está haciéndose cargo de gran parte de las mejoras de i18n que quedan por realizar y presionando para que todos los nuevos desarrollos realizados en la comunidad tengan su versión en español.

Samoo (www.samoo.es), que participa en este grupo, es la empresa Española que proporciona actualmente soporte a varias de estas universidades en España y en Hispanoamérica. Ha realizado varias implantaciones de Sakai y desarrollado nuevas herramientas para Sakai.

El socio en capacitación que su empresa necesita



CAMPUS VIRTUAL

CURSOS A MEDIDA

NUEVO

CONOZCA NUESTROS

CURSOS DE CARTERA

tercer término

www.tercertermino.com.ar

info@tercertermino.com.ar

(+5411) 4553-9511 / 4552-0067

Por María Luján Morfi



El Top Ten de tendencias en LMS

A partir de un artículo así titulado publicado en su blog, hablamos con el especialista en plataformas de e-Learning para profundizar en algunos de los puntos que menciona en el listado.



Reportaje a
Craig Weiss

Experto y consultor de e-Learning y Social Learning

Learning Review: En su artículo "Top ten LMS Trends and Forecasts" menciona un crecimiento en el número de proveedores de EEUU y Canadá, y pronostica una expansión de los mercados de China, Japón y Europa Oriental. ¿Qué opinión tiene del mercado iberoamericano?

Craig Weiss: En América Latina hay una cierta preocupación. Algunos de los países y sus empresas, universidades y organizaciones (independientemente de su tamaño) no están poniendo el foco en e-Learning en comparación con otras zonas del mundo. La norma parece ser la formación basada en instructores. Otra preocupación son dos retos que todavía existen y han existido por más de una década:

1. Infraestructura y Tecnología
2. Capital (o específicamente su ausencia)

Si esos problemas se resuelven, dependiendo de la compañía y el país, entonces hay oportunidades. La penetración del mercado, que creo que debe hacerse en un enfoque regional, es importante.

En cuanto a España, esto es lo que creo que pasa: los vendedores miran más hacia el conglomerado mundial con oficinas en varios países (y por ejemplo abren una oficina en España) y así consiguen clientes. Lo que no se dan cuenta es que hay otras compañías, empresas, y sectores de la educación en el país. El mercado está fragmentado y nadie parece tener una parte real del león, por lo que un proveedor puede entrar y

determinar silos verticales que desea liderar.

LR: Una de las demandas de los clientes son interfases de usuario más amigables e intuitivas. ¿Qué cambios deberían sufrir las plataformas para facilitar su uso?

CW: La gente quiere interfaces ingeniosas. Ellos no tienen habilidades técnicas, y están acostumbrados a lo que ven en Internet, de modo que lo que están buscando es una especie de botón claro y visible que diga "aquí está la información".

Lo que los vendedores ofrecen es la capacidad para el administrador de desactivar algunas cosas que si no son relevantes o necesarias para la empresa pueden hacer la interfase más fácil. Pero aquí está el giro: muchos administradores son absolutamente horribles cuando se trata de facilidad de uso. No puedo decir el número de veces que he visto sistemas donde fue necesario llamar a alguien de soporte de la empresa o leer el manual para comprenderlo. Los proveedores de LMS tienden a olvidar que la mayoría de los administradores no tienen conocimientos de tecnología (incluso a algunos ejecutivos de formación se les adjudica la tarea de administrar el sistema).

¿Cómo resolver el problema? Reduciendo el estrés, haciendo que sea fácil encontrar la información, utilizando los términos comunes (por ejemplo, si se trata de una empresa, hablar de estudiantes, no alumnos), desarrollando wizards (asistentes) para ayudar a los usuarios. Si un vendedor te dice que necesitas una persona de IT para ayudarte con el administrador, o que necesitas saber habilidades técnicas, yo no iría con ese proveedor. Es una bandera roja que anticipa que ese sistema no te dará nada más que dolores de cabeza.

LR: Las APIs y Widgets están ingresando en el universo de los

LMS, en general para estar a tono con la idea de "aprendizaje social", pero muchas empresas aún tienen dudas al respecto. ¿Cuál es su punto de vista?

CW: Sobrevivir o morir. Es así de simple. Es algo más que sólo un ángulo de aprendizaje social (es decir, habilitar componentes de social media); se trata de ofrecerles a los clientes numerosas capacidades nuevas que el sistema actualmente no proporciona.

En cuanto a la situación de la industria en términos de los vendedores, hay una oferta cada vez mayor de APIs, mashups y la integración sigue creciendo todos los días. Personalmente, siempre le pregunto a un vendedor si ofrece APIs de integración. Es una de mis dos mejores preguntas. Si dice que no, adiós.

La industria está cambiando rápidamente, porque la tecnología sigue evolucionando. Los APIs están aquí para quedarse, y los vendedores que quieren esperar porque piensan que esto pasará o tienen miedo, están errados. La realidad es que sus competidores no esperarán.

LR: Con respecto al mobile learning, ¿cuál es la diferencia que encuentra entre los smart phones y las tablets en el marco de este desarrollo?

CW: Me encantan los smartphones, son maravillosos. Sin embargo, cuando se trata de aprendizaje móvil, yo no lo veo. Si bien las aplicaciones para redes sociales están ahí, la mayoría de la gente usa los teléfonos inteligentes para comprobar su correo electrónico y navegar por la red. No los están utilizando para twittear. Nadie va a tomar un curso utilizando un smart phone, ni realmente ver un LMS en ellos.

Las tablets son una historia diferente. En cuanto al aprendizaje móvil, se puede hacer mucho más que en un smart phone. La pantalla

es mucho más grande, por lo que la gente puede acceder, ver un LMS y tomar cursos interactivos, basados en escenarios, que utilicen HTML 5 (que ofrece mayores capacidades multimedia) y Flash (excepto para el Ipad). Las aplicaciones de aprendizaje social son abundantes. Por último, no olvidemos el tamaño del mercado. A finales del próximo año, hay 58,4 millones de unidades proyectadas para la venta; y a finales de 2014, más de 200 millones de unidades vendidas.


Por otro lado, otro mercado en crecimiento es el de e-readers y PGP (reproductores portátiles de juego). Pueden ser utilizados en algún tipo de aprendizaje móvil, ya que la plataforma de juego es un tipo de social media.

LR: En el artículo no se mencionan las plataformas Open Source. ¿Se entiende que siguen las mismas tendencias que las propietarias?

CW: En el mercado académico (K-12 y educación superior), absolutamente. Por supuesto, no todo el mundo

elige sistemas de código abierto porque son gratuitos; mucha gente los quiere por la flexibilidad de los sistemas y sus capacidades, es decir, lo que les permite hacer, el control que tienen y la capacidad de adaptación que ofrecen en comparación con un LMS propietario.

Sin embargo, muchas empresas pequeñas y medianas no tienen recursos de IT disponibles para utilizar en cualquier momento. De hecho, es muy común la externalización de estos servicios. Los sistemas de código

abierto no son "llave en mano", sino que requieren de una persona con amplias habilidades técnicas y de programación. Algunos son muy estandarizados y minimalistas, con lo que deben personalizarse desde el principio. Para estas pequeñas empresas, esto es un problema real. Así que, si bien parece que hay un crecimiento de los LMS Open Source, una vez que la gente realmente descarga y empieza a utilizar los sistemas, el viraje se hace más fuerte y muchos se cambian a un LMS propietario de menor costo. 

Top Ten LMS Trends and Forecasts

1. Expansión empresarial
2. Mercados globales
3. Europa, Inglaterra, Rusia y Australia/Nueva Zelanda
4. Interfases de usuario más simples
5. Wizards, Graphs y Administración
6. Expansión al mercado de PyMES
7. Gestión del talento y desempeño
8. API's y Widgets
9. Mobile Learning
- 10 Social Learning

Leer el artículo completo ingresando en: www.elearninfo.com

En tiempos de Internet,
la educación es en Red.

RedTotal EDUCACION en línea.

Asistencia, intercambio y formación.
Soluciones para instituciones educativas y empresas.



redtotal.net/educaweb

aulaweb

Alicia Aparicio - Alicia Buquet

— info@redtotal.net —



Al lado de un campeón siempre hay... unas buenas herramientas

Fidelía group desarrolla el STORY-TRAINING para la formación on-line en el área de habilidades. Para su irrupción en el mundo del e-learning elige las herramientas de gestión y creación de contenidos de e-doceo.



Responsable del Proyecto
Luis Pita

Director comercial

Organización: Fidelía Group: empresa enfocada en el desarrollo de cursos online en el área de habilidades personales:

- Habilidades comerciales
- Gestión de personas
- Productividad

Responsable del proyecto: Luis Pita, Director comercial.

1. Necesidad:

• **Fecha de inicio de la necesidad:** 2009

• **Necesidad identificada:** Fidelía Group produce cursos online, pero necesitaba:

o Una plataforma de formación online para mostrar sus cursos, y ofrecerlos a los alumnos.

o Herramientas para diseñar y producir los cursos.

• **Audiencia target:**

o Público interno y/o externo: formación de empleados de otras empresas.

o Áreas en las que trabajan: Habilidades comerciales, gestión de personas y productividad.

o Nivel jerárquico mayoritario: Mandos intermedios.

2. Solución:

• **Plataforma utilizada:** plataforma de e-doceo.

• **Funcionalidades básicas implementadas:** uso de las utilidades más básicas de la plataforma (correo, bi-

blioteca) y las herramientas de diseño de cursos (emakeer).

• **Empresa implementadora:** geomanaging-edoceo.

• **Tipo de cursos (autoadministrados, con tutores, ambos):** Ambos.

3. Métricas:

• **Cantidad de Cursos en desarrollo:** 8.

• **Cantidad de personas que se forman con la solución:** Más de 3000 en 2010 (en total de las diferentes empresas, aproximadamente).

• **Duración promedio de la currícula en horas por empleado:** 3-6 horas.

Desarrollo del caso

Gracias a su metodología innovadora, Fidelía Group consigue crecer diez veces más rápido que el resto del sector de formación on-line y estar ya en proceso de expansión en Europa y Latinoamérica.

Dispone de una gran experiencia en formación de habilidades, y unos diseñadores muy cualificados que consiguen plasmar perfectamente en sus animaciones los contenidos, objetivos y las situaciones necesarias para la formación de habilidades personales, sobre todo en habilidades comerciales, gestión de personas y productividad.

A partir de aquí, desarrolla una metodología propia para la formación on-line: el STORY-TRAINING, que utiliza, como hilo conductor de la formación, la historia de uno de los personajes. Estas historias están basadas en casos reales del mundo profesional.

La combinación de su experiencia, el potencial diferenciador de sus

historias y su calidad en la animación, junto con el programa elearning Maker para la integración de los contenidos, ha permitido a Fidelía Group crear unos cursos de formación online muy atractivos para cualquier empresa.

No cabe duda que la formación e-learning se basa en dos grandes pilares para ser efectiva: en primer lugar, el conocimiento pedagógico y la habilidad de los formadores, en concordancia con un método y una visualización lo más atractivos posible, y en segundo lugar, unas herramientas que permitan convertir este conocimiento y los contenidos en un paquete e-learning. Todo ello aportándole las posibilidades interactivas y de navegación deseadas por el creador de manera sencilla pero con una gran potencia. En este segundo punto es donde Fidelía Group hace uso de las herramientas de e-doceo: elearning Maker para la integración de sus contenidos, y elearning Manager para su difusión.

Y es que, según Luis Pita, director comercial de Fidelía Group: "Nosotros utilizamos la herramienta elearning Maker para la realización de nuestros cursos. Nos facilita mucho la vida porque consigue que un diseñador gráfico sea capaz de desarrollar cursos online después de sólo 1 día de formación".

elearning Maker y elearning Manager, la solución elegida

Tras analizar diferentes opciones existentes en el mercado, Fidelía Group decidió implantar los softwares e-learning del desarrollador e-doceo. Fidelía Group produce sus cursos de habilidades, y en 2009,

cuando dieron el salto a la formación on-line, necesitaban una plataforma de formación on-line y una herramienta para diseñar y producir los cursos. Cuando se le pregunta por qué se decidió por e-doceo, Luis Pita asegura: "Nos ofrece una relación calidad/precio estupenda, y la funcionalidad de la herramienta elearning Maker, que se adapta perfectamente a nuestras necesidades. Lo que nos ha hecho continuar es lo mismo, más un servicio técnico excepcional". Y añade: "Estamos tan contentos con ellos que solo en 2010 los hemos recomendado a más de 10 de nuestros clientes".

La facilidad de uso y la asistencia y el acompañamiento proporcionados por e-doceo, claves para el éxito de los cursos de Fidelía Group

La implantación de los nuevos softwares de creación y gestión fue apoyada por la formación y el acompañamiento proporcionado por e-doceo España, especialista en soluciones e-learning y distribuidor

de una gama integral de programas e-learning. Ello contribuyó a una integración de los cursos de Fidelía Group en el mercado on-line sin dificultades.

Cuando se le pregunta sobre el proceso de adaptación y aprendizaje con la herramientas de e-doceo, Luis explica: "son herramientas muy intuitivas y fáciles de aprender. Después de 10 días de utilizarlas, nuestros diseñadores tienen un alto grado de efectividad".

Esta combinación de su experiencia y los programas de e-doceo, permiten a Fidelía Group mantener un compromiso con sus clientes de proporcionarles un nuevo curso de catálogo cada mes.

Más de 3.000 personas se formaron durante 2010 con los cursos de Fidelía Group. Las grandes empresas confían en sus métodos de formación

En sólo dos años, Fidelía Group tiene ya más de 70 clientes, muchos

de ellos grandes cuentas, repartidos en siete sectores: 1. Banca (ej. Banesto, Banco Cetelem); 2. Farmacia (ej. Janssen-Cilag, Sandoz, BD); 3. Tecnología y Telecom (ej. Atos Origin, Entel); 4. Salud (ej. Asisa); 5. Inmobiliaria y Construcción (ej. Richard Ellis); 6. Industria y Administración Pública (ej. Repsol, Leroy Merlin, Adif); y 7. Consultoría e Ingeniería (ej. Bayes, Egeo)

Y más de 3.000 personas han realizado sus cursos durante en último año, con un promedio de 3-6 horas por empleado, y con una valoración muy alta sobre los cursos.

Ello refleja el éxito de su solución, cursos de alto impacto y que enganchan al alumno. Luis nos explica que su metodología, el STORY-TRAINING tiene dos grandes ventajas muy claras: "mantiene en vilo al alumno durante todo el curso. Capta su atención, y le involucra totalmente. Además, no sólo proporciona información, sino que impacta en la actitud del empleado. Por eso es tan efectiva en los cursos de habilidades".

inviproa.com



Avenida Real #26 Ensanche Los Molinos
Santo Domingo, República Dominicana
Teléfono: 1-809-938-6271
E-mail: rfamilia@inviproa.com

INSTITUTO VIRTUAL DE PROGRAMACIÓN AVANZADA
"La Formación Tecnológica en la Sociedad Cognomática"

AULA VIRTUAL

Plataforma educativa que incorpora las más avanzadas herramientas de enseñanza aprendizaje para la modalidad virtual.

SOFTWARETECA

Entorno virtual para la descarga de compiladores, intérpretes y los utilitarios de mayor uso en la programación.

LABORATORIO VIRTUAL

Sofisticada herramienta para la prueba de programas en tiempo real con asistencia de los profesores.

VIDEOROOM

Herramientas para realizar audio y video conferencias en tiempo real, con la participación de los profesores.

BIBLIOTECA VIRTUAL

Repositorio que engloba revistas, e-books, enciclopedias y documentos digitales relacionados con el ámbito de la programación.

BOLSA DE TRABAJO

Colocación de nuestros egresados en el mercado laboral. Moderno sistema de becas para estudiantes de alto rendimiento.



La evolución de Facebook como una plataforma de aprendizaje

Por QuickLessons.

El aprendizaje se vuelve social

El cambio de la conducta online hacia la interactividad está transformando fundamentalmente la naturaleza del aprendizaje en ambientes académicos y corporativos. El aprendizaje se está volviendo más democrático y menos centralizado. El elemento social del aprendizaje de hoy les permite a todos participar, con resultados optimizados cuando los usuarios están comprometidos.

Facebook es el centro del escenario social online

Tal y como nosotros pasamos menos tiempo interactuando cara a cara y más tiempo en las computadoras, el deseo humano básico de afiliación ha creado una explosión de social media outlets en Internet.

Social media, definido principalmente por su aspecto de compartir -a través de chats, comentarios de blogs, foros de discusión, y más- refleja una evolución de la interacción online, compartiendo información y, como consecuencia, aprendizaje.

Uno de los obstáculos más comunes para un lanzamiento exitoso de nuevas redes sociales de aprendizaje y relativas plataformas es la resistencia de los usuarios de afiliarse a otra

red social entre muchas existentes. Consideremos Facebook.

Facebook es la más extensa y la más ubicua de todas las plataformas sociales. Con 500 millones de usuarios, no hay duda de que Facebook tiene los números y una amplia aceptación. Compañías pequeñas y grandes están activamente utilizando Facebook para relacionarse a su audiencia. Además, Facebook tiene un ingrediente viral natural -los usuarios convidan a sus amigos a compartir aplicaciones y actividades.

En el ecosistema de Facebook, los usuarios pueden fácilmente encontrar personas con ideas afines y compartir información de una manera personalizada y a una escala ilimitada. Facebook también permite etiquetar y por otro lado, crear discusiones. Una nueva generación está socializando, pasando más tiempo en Facebook, haciendo que sea la plataforma ideal para el desarrollo de aplicaciones sociales de aprendizaje. Semejante contagio viral es la base de aplicaciones construidas sobre Facebook como Farmville, que cuenta con más de 83 millones de usuarios activos.

QuickLessons en Facebook

Las mejores herramientas son una respuesta a las necesidades de los usuarios. La herramienta colaborativa de autoría de contenidos de

QuickLessons fue desarrollada como respuesta a un requerimiento corporativo para una plataforma fácil de usar. Confiando en el beneficio de plataformas compartidas y de fácil acceso en Facebook, QuickLessons está lanzando nuevas aplicaciones sobre Facebook que no son un reemplazo pero sí un suplemento a la formación corporativa y las plataformas educativas ya disponibles hace tiempo.

QuickLessons anticipa que la nueva versión gratuita de Facebook de QuickLessons brindará oportunidades para emprendedores, organizaciones sin fines de lucro o aquellas empresas que empiezan con pequeños presupuestos. La capacidad de usar Facebook como un punto de acceso al aprendizaje -aprovechando de su rasgo inherente de compartir información- anima la diseminación del contenido de aprendizaje y la participación en el proceso de aprendizaje mismo. Facebook es un recurso de aprendizaje adicional al que le ha llegado su momento.

QuickLessons es una plataforma colaborativa de desarrollo de cursos e-Learning en línea, que utiliza contenido interactivo basado en Flash. Con las opciones de licencias individuales o de múltiples usuarios, los clientes pueden ahora crear y gestionar contenido de alta calidad, en cualquier parte y momento, para uso offline, online y con LMS. (*)

(*) QuickLessons es una empresa conjunta entre Affero y Nexus Global Partners LLC, con su sede principal en Miami, Florida, y trabaja con revendedores y distribuidores en todo el mundo.

Para más información visite: www.quicklessons.com o llámenos a +1 (305) 847-2159.

ANTICIPO

→ Próximo Informe Especial: "Universidades Corporativas"

El próximo Informe Especial -número 12- se enfocará en las Universidades Corporativas, principalmente con modalidad e-Learning y Blended Learning.

Cuándo y dónde se publicará

- **Revista LR España:** edición 14 Abril-Mayo-Junio (a distribuirse en el mes de abril).
- **Revista LR Latinoamérica:** edición 35 Abril-Mayo-Junio (a distribuirse en el mes de mayo).
- **Newsletter exclusivo Informe Especial LR España:** se enviará a

la base de profesionales españoles a finales de abril.

- **Newsletter exclusivo Informe Especial LR Latinoamérica:** se enviará a la base de profesionales latinoamericanos a mediados de mayo.
- **Sitios web LR España y Latinoamérica:** se desarrollará en ambos sitios (www.learningreview.com y www.learningreview.es) una sección ad hoc para el Informe Especial, que incluirá todos los contenidos editoriales, así como los logos de patrocinadores con respectivos enlaces a sus páginas web.
- **Informe Especial en versión di-**

gital. Difusión vía newsletters exclusivos y a través de los sitios web de LR y la red social www.e-learning-social.com.

Avisos publicitarios

Cabe mencionar que este Informe Especial también incluirá avisos publicitarios. Para contratar los servicios y por más información, contacte con:

Bettina Cavallo
E-mail: bettina.cavallo@learningreview.es



ADR Formación, ejemplo de innovación: nuevo sistema de comunicaciones y motor de voz

ADR Formación acaba de implementar en su plataforma LMS un proyecto de I+D+i que la posiciona como líder del sector de la tecnología e-learning y como referente de innovación en España.

Bajo la denominación de "Desarrollo de nuevas herramientas y tecnologías para la plataforma de teleformación basadas en comunicación en tiempo real y síntesis y reconocimiento de voz", el proyecto ha sido desarrollado por la Software Factory de ADR Formación. Lo han dirigido D. Alfredo Anaya Aranzubía y D. José Luis del Rincón Ruiz, -socios fundadores de la empresa- y por éste le han otorgado la certificación de la European Quality Assurance de I+D+i en la Norma UNE 166.001, respaldando así los avances de investigación

e innovación de ADR Formación. Además, esta certificación complementa la certificación en Calidad ISO 9001:2008 que se obtuvo en 2006 y viene renovando desde entonces, en línea con la política de calidad y mejora continua de la empresa.

El proyecto se ha basado en dos áreas de innovación:

1. Sistema de Comunicaciones Integrado: Se ha implementado un nuevo sistema de comunicaciones en la plataforma que pone al alcance de cualquier usuario los últimos avances en herramientas de comunicación síncronas. Los requisitos para su uso son mínimos y permite videollamadas múltiples, compartir escritorio, pizarra digital, subir presentaciones, etc., todo desde el propio Aula Vir-

tual. La mayor novedad es que se trata de un software propio totalmente integrado en la plataforma.

2. Motor de Análisis y Síntesis de Voz: Paralelamente, se ha integrado un nuevo motor de voz que permite que los contenidos sean leídos de forma automática y descargados en distintos formatos. Se trata de una importante mejora que pone al servicio del usuario las posibilidades del análisis y la síntesis de voz. Es posible descargar las unidades para reproducirlas en Ipods, MP4 o e-books, por ejemplo. Así, ADR Formación se sigue adaptando a las TIC, que generan un mundo de nuevas posibilidades.

Sitio web: www.adrformacion.com

BIENVENIDO A UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE ÚNICA



Si la formación online no le convence porque no se adapta a sus necesidades, deje que **Éniac Formación** le sorprenda con su revolucionaria metodología de E-learning 2.0.

Porque hay mejores formas de aprender a distancia que un temario estándar, unos ejercicios y una evaluación.

e-learn

2.0

for
ma
ción

eniacformacion.es
formacion@eniac.es



ESPAÑA

Logroño-Vitoria-Pamplona

T.: +34 941 22 93 55



→ Empresas de e-Learning

Lea el brief completo de las instituciones ingresando en: www.learningreview.es

→ Empresa	Sitio web	Contacto
	ADOBE - OFIR www.adobeconnect.com.ar	☒ +54 (11) 45 54 09 54 ventas@ofir.com.ar
	ADR Formación www.adrformacion.com	☒ +34 941 250 116 adr@adrinfor.com
	Distance Educational Network (DEN) www.dednet.org	☒ Argentina: +54 (11) 4334-0868 / 4797-9727 den.ar@dednet.com México: +52 (844) 430 05 21 / 430 17 84 den.mx@dednet.com USA: den.us@dednet.com
	e-educativa www.e-educativa.com	☒ Argentina: +54 (341) 4402514 info@e-educativa.com España: + 902 014 852 (desde el interior) +34 (91) 88 33 565 (desde el exterior) infoes@e-educativa.com
	Éniac Formación www.eniacformacion.es	☒ +34 94 128 28 28 formacion@eniac.es
	INVIPROA www.inviproa.com	☒ (809) 938-6271 rfamilia@inviproa.com
	MD Capacitación & Sistemas www.mdcampus.net www.mdcapacitacion.com.ar	☒ +54 11 4706 2329 info@mdcapacitacion.com.ar
	QuickLessons www.quicklessons.com	☒ +1 (305) 847-2159 www.quicklessons.com
	RedTotal Educación www.redtotal.net	☒ (598) 99170101/99608153 info@redtotal.net
	Samoo www.samoo.es	☒ (+34) 963 936 915 info@samoo.es
	Tercer Término www.tercertermino.com.ar	☒ +54 11 4553 9511 info@tercertermino.com.ar

e-Learning Social, la red especializada en innovación aplicada a la educación y a la formación

En e-Learning Social interactúan profesionales, empresas, universidades, ONGs, centros de formación, instituciones gubernamentales, asociaciones, con el fin de:

Relacionar

- Relacionarse con colegas y empresas
- Promocionar productos y servicios
- Publicar eventos, noticias y artículos
- Comparar productos y servicios
- Realizar búsquedas de personal
- Postularse a empleos
- Promover iniciativas y proyectos
- Contactar especialistas
- Organizar grupos
- Crear encuestas
- Participar en debates temáticos
- Consultar a expertos
- Compartir información
- Establecer alianzas y asociaciones
- Mantenerse actualizado
- Recomendar a colegas o instituciones
- Formar comunidades de práctica

Enseñar

¡Sumate hoy!



Íñigo Babot

Profesor, investigador y consultor español

<http://babot.info/>

Proseguimos con el espacio, 'La sección de Íñigo Babot' que está a cargo de este profesor, investigador y consultor español.

En él, Íñigo sigue entrevistando a diferentes expertos, pidiendo opinión a especialistas y publicando algunos de sus artículos... así como vuestras colaboraciones. Esto es así porque pretendemos que este rincón esté a disposición de todos los lectores y que se convierta en un verdadero entorno interactivo y muy participativo, donde nos dejéis vuestras preguntas, propuestas y sugerencias, que luego serán incluidas en las ediciones papel y online de **LEARNING REVIEW**. ¡Animamos!

Artículo:

FORMACIÓN ACTITUDINAL PARA CONTROLADORES AÉREOS ESPAÑOLES

Autor: Dr. Íñigo Babot (<http://babot.info/>)

Resumen: La formación actitudinal, un tipo de capacitación imprescindible para colectivos con alta responsabilidad.

Artículo: A nuestros clientes de formación y organización corporativa siempre les explicamos que, para determinar la modalidad educativa más apropiada para una acción determinada (virtual, semipresencial o presencial) hace falta, en primer lugar, identificar de manera clara cuáles son los objetivos y los contenidos de aprendizaje del curso. Los objetivos deben describir las competencias profesionales que se pretende sean logradas por la vía de la realización de los cursos. Son, pues, objetivos redactados en clave de competencias y éstas están conformadas por componentes factuales y conceptuales (aquello que hace falta saber: los conocimientos), procedimentales (aquello que hace falta saber hacer: técnicas, métodos, estrategias, habilidades...) y actitudinales (cómo se debe ser: valores, normas y actitudes).

Dado que cada uno de los componentes de las competencias se aprende de manera diferente, el proceso formativo dependerá de la importancia relativa de cada uno de los contenidos en las mismas. Es así como la conveniencia de una u otra modalidad formativa irá en función del peso de los componentes de las competencias, definidas con los ob-

jetivos y concretadas en los contenidos de aprendizaje. Todo esto es labor de diseño pedagógico de cada curso y debe ser realizado por profesionales expertos, para que resulte eficaz.

Se entiende por **contenidos factuales** la recopilación de hechos, acontecimientos, situaciones, datos y fenómenos concretos y singulares. La singularidad y su carácter, descriptivo y concreto, son sus rasgos definitorios. Consideramos que se produce aprendizaje cuando el participante es capaz de recordar el contenido factual y expresarlo igual que el original.

Se entiende por **contenidos conceptuales**, aquellos hechos y principios cuyo significado requiere ser comprendido, yendo más allá de la reproducción de enunciados más o menos literales. No podemos decir que se ha aprendido un concepto o principio si no se ha entendido su significado. Por tanto, forman parte del conocimiento del alumno no sólo cuando es capaz de repetir la definición sino cuando sabe utilizarla para interpretarla, comprenderla o exponerla.

Así, los contenidos factuales y conceptuales implican lo que se debe saber: los conocimientos.

Un **contenido procedimental** es un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, dirigidas a la consecución de un objetivo. Por

tanto, implican un 'saber hacer' a partir de modelos expertos. La realización repetitiva de las acciones que componen el procedimiento o estrategia es el punto de partida.

Así, los contenidos procedimentales implican lo que se debe saber hacer: las habilidades.

Por último, los **contenidos actitudinales** se pueden clasificar según sean valores, actitudes y normas. El aprendizaje de los contenidos actitudinales implica siempre una vinculación afectiva pero tienen unas connotaciones diferentes según si se trata de valores, actitudes o normas.

Se habrá adquirido un valor cuando éste se haya interiorizado y se hayan elaborado criterios para tomar posición ante lo que se ha considerado positivo o negativo. En esta interiorización, el componente cognitivo es la pieza clave. Se adquirirá una actitud cuando la persona piense, sienta y actúe de una forma más o menos constante ante el objeto concreto al que dirige la actitud. Se interiorizará una norma cuando haya una aceptación de las reglas básicas del colectivo al que rige.

Así, los contenidos actitudinales implican cómo se debe ser: 'oficio', actitud, motivación y código de valores.

Controladores aéreos y componentes actitudinales

Pues bien, muchos ciudadanos

españoles acabamos de vivir una huelga salvaje y descontrolada por parte de los controladores aéreos de AENA. Fueron 2.400 profesionales, aparentemente capacitados y muy bien pagados, los que perjudicaron los intereses de muchos millones de personas con el único argumento, débil y egoísta, de intentar defender sus intereses laborales particulares.

Independientemente de la opinión que cada uno tenga sobre la actuación del Gobierno en este asunto, al margen de lo que se piense de las reivindicaciones de este colectivo, excesivas o no, resulta obvio que estas personas no demostraron tener valores adecuados, no adoptaron una actitud profesional ni respetaron ninguna norma ética elemental. Actuaron como individuos caprichosos, revolucionando todo un país y produciendo un caos muy peligroso (me temo que bastante más peligroso de lo que ha parecido).

Por tanto, su componente actitudinal estuvo bajo mínimos, algo inaudito en gente con tanta responsabilidad. Es posible que tengan muy presentes los contenidos factuales, conceptuales y procedimentales de su oficio pero los actitudinales, que tan críticos son en éste y otros em-


pleos, brillaron por su ausencia: un ejemplo de formación muy deficiente en este aspecto.

Sabiendo esto, ¿cómo podremos dejar nuestras vidas en manos de estas personas, cada vez que volemos? ¿Puede un enfermo ser operado por un médico que, si no le pagan lo que cree justo, deje al paciente abierto en canal sobre la mesa del quirófano y diga que el tema no es cosa suya? ¿Sería lógico pensar que el conductor de un autocar escolar dejase el vehículo tirado en medio de cualquier carretera secundaria, con los niños dentro, sólo porque quiere reivindicar su salario?

Palabras como ética y honradez, expresiones como prurito profesional o no hacer pagar a justos por pecadores (si es que los hay en este tema, aparte de ellos) y ser mínimamente racional, ¿les sonarán de algo? No entiendo con qué criterios pueden controlar nada importante estos individuos. ¿No han recibido ninguna formación actitudinal o es que se la han dejado en la caja fuerte de su casa, junto a todo el dinero que ganan al mes? ¿Quién les ha dado ejemplo, quién les ha transmitido valores o en qué mundo viven?

Sinceramente, espero que se pongan en marcha mecanismos para capacitar a nuevos controladores aéreos en España, personas serias y consecuentes, que escuchen a sus mentores cuando les transmitan actitudes positivas, que sepan trasladar sus peticiones de forma adecuada y sin perjudicar a inocentes.

Al final, los buenos componentes actitudinales son los que nos explicaron nuestros abuelos, al menos a aquellos que tuvimos la suerte de contar con excelentes abuelos como un servidor, y creo sinceramente que es esencial no olvidarlos jamás, por muy maltratado que uno se sienta laboralmente.

Opino que los controladores aéreos de AENA hubiesen necesitado varios cientos de horas de formación actitudinal antes del 3 de diciembre y espero que alguien piense en ello, y no sólo en los hechos, conceptos y procedimientos, antes de capacitar a los que vengan detrás. 

¿QUIERES OPINAR SOBRE ESTE TEMA?
¿CONOCES ALGÚN EJEMPLO CONCRETO
QUE QUIERAS EXPONER? ¿QUIERES
SUGERIR TEMAS PARA NUEVOS ARTÍCULOS?
Hazlo a: ibabot@ibbmconsultores.com

Entrevista

Entrevista a D. José Antonio Millán, Escritor y Editor Digital

Conocí a José Antonio Millán por medio de una amiga común, que me lo propuso como ponente para un congreso. Por supuesto, ya había oído hablar de él y había leído sus blogs, pero no habíamos conversado personalmente hasta el día que impartió esa conferencia.

Millán es un extraordinario profesional, multidisciplinar y versátil como pocos, y además resulta una persona encantadora. José Antonio es cercano, de trato sencillo y fácil cuando podría presumir todo lo que quisiera. Eso tienen los personajes verdaderamente grandes: se quitan importancia cuando podrían darnos lecciones a todos.

Como escritor (creo que es autor de 29 libros) y editor digital, ha publicado una obra prolífica y brillante. Como articulista, hace tiempo

que colabora con grandes medios de comunicación (como por ejemplo, El País), analizando diversas cuestiones y centrándose especialmente en el impacto del mundo digital. En su faceta de investigador y consultor, participa en muchos grupos de trabajo como experto en el mundo de la cultura, presentada por medio de nuevas tecnologías. Por todo ello, es un intelectual de gran prestigio en ámbitos muy diversos.

Traemos hoy a nuestras páginas a un invitado de lujo y no desaprovecharemos esta oportunidad para preguntarle su opinión sobre los cambios educativos que vivimos en nuestro entorno.

Entrevista

IB: Sr. Millán, sabemos que este ejercicio no es fácil pero, ¿puede

intentar describirnos su enorme actividad profesional, en pocas palabras? ¿Cómo se definiría a sí mismo?

JAM: Lo que ocurre es que soy varias cosas simultáneamente, algunas de las cuales están interrelacionadas. Me considero editor, sobre todo digital, pero esta función de mediador con el público en Internet está tomando constantemente nuevos perfiles. Para publicar un corpus complejo hace 15 años bastaba con crear una interfaz plana de consulta (<http://cvc.cervantes.es/lengua/agle/categorias.asp>). Ahora, sin embargo, es necesario avanzar en sistemas de visualización de la información (http://archivojae.edaddeplata.org/jae_app/JaeMain.html).

Mis trabajos en la edición tradicional y digital me han llevado desde

hace años a consultorías y desarrollos, y con frecuencia las unas conducen a los otros. Eso me ha hecho trabajar para muchas empresas e instituciones y explorar territorios muy variados. Pero en paralelo ha hecho falta una tarea que podríamos llamar "educativa": a través de artículos en medios de comunicación primero, y de mi propia web después he ido explicando al público (que muchas veces incluía a posibles clientes) qué ventajas tenían para el lector o incluso para el editor los procedimientos digitales. Complementaban esta tarea libros, infinidad de conferencias, docencia, etc. Han sido años muy activos, porque estaba prácticamente todo por hacer, y lo mismo intervenía en un Máster sobre Edición que en otro sobre Diseño de Interfaces (por cierto: tengo trabajos sobre señalética y semiótica de los iconos).

Pero al tiempo era, y no he dejado de ser, lingüista, y eso me ha hecho tratar cuestiones relacionadas con la lengua, de nuevo en conferencias, artículos, libros, blogs... Fui pionero en estudios sobre Internet y el español.

Soy narrador también, y he realizado incursiones en el cuento, en la novela, y en obras infantiles, que, por cierto, me han dado muchas satisfacciones.

IB: ¿Cómo ve los cambios que está produciendo la Web 2.0 a nuestro alrededor? ¿Cómo impactan en el mundo de la cultura?

JAM: La irrupción de la voz de los usuarios en el mundo de la Web ha sido revolucionaria, pero también multiforme: desde un artículo de la Wikipedia hasta una observación sobre la calidad de un hotel, desde un comentario en un periódico digital hasta un blog, un tweet o una nota en una red social.

Todo ello ha generado una rica constelación de contenidos y metacontenidos, donde se dan interacciones muy variadas: privadas, privadas pero al alcance de cientos de "amigos" (el caso de Facebook), profesionales, institucionales... Hay mucho ruido, lo que obliga a usar herramientas de cribado (alertas, analizadores de la actividad en Twitter...), pero al tiempo es una situación apasionante.



IB: ¿Qué aplicaciones digitales resultan, a su juicio, más importantes para el sector educativo?

JAM: Yo creo que hay dos tendencias: la "industrial" y la del "bricolaje". Las instituciones que quieren rentabilizar materiales y profesores recurren a plataformas estándar donde, con poco esfuerzo, pueden ofrecer "e-learning", o lo que ellos anuncian como tal. Pero a mí me ha gustado, para la enseñanza escolar, presentar soluciones creativas y baratas que echan mano de la infinidad de recursos que hay en la Red; en mi libro *Hacia la escuela 2.0. Proyectos con programas gratuitos para formar ciudadanos de la sociedad del conocimiento* (<http://previewlibros.grupo-sm.com/09D0B5F7-6F42-43B9-9126-F58E50C376B4.html>).

IB: ¿Qué evolución podemos esperar, en este sector, durante los próximos años?


JAM: Creo que se ahondarán en estas dos vertientes: la estandarización y la invención. En el primer aspecto, es posible que aumente la calidad de los e-cursos, a medida que sus clientes vayan sabiendo más y rechacen contenidos de baja calidad y plataformas mal gestionadas.

Pero a mí me interesa más el segundo aspecto: para muchas disciplinas el profesor atento puede descubrir una infinidad de materiales y recursos disponibles. Su misión sería evaluarlos, orientar a los estudiantes

para que los usen, plantear tareas con ellos y luego hacer el seguimiento. Es una labor delicada y que consume tiempo, y es utópico pensar que sea la forma estándar de trabajo en el medio educativo, pero sí que estoy convencido de su riqueza y de los beneficios que supone no sólo para la transmisión de los contenidos, sino para la formación digital de los estudiantes, en muy distintos niveles.

IB: Por último, ¿cree usted que un autor debería proteger sus derechos en Internet, o un creador debe poner su obra a disposición de los internautas de forma gratuita?

JAM: Por fortuna, ésta es una decisión que compete a cada autor: quien quiera puede publicar su obra, en la web o en papel, protegida por el copyright, y quien lo desee puede publicarla con permiso de copia o incluso de reutilización comercial. En este último caso, hay un sistema bastante depurado de licencias (Creative Commons: <http://es.creativecommons.org/licencia/>) que permiten enunciar de forma inequívoca y con valor legal o que cada autor quiere que se haga con su obra.

La sorpresa para muchos profesionales y creadores es que lo que les beneficia más es dar difusión gratuita a sus obras. Como dijo Kevin Kelly: "Mientras un puñado de autores de best-sellers le temen a la piratería, cada autor teme la oscuridad". 

Panel de expertos

Durante 2011, ¿cree que muchas organizaciones congelarán o reducirán sus presupuestos de formación? ¿Cómo ve el sector, durante el próximo año? (Segunda parte)



JOSÉ LOZANO. Presidente de AEFOL y Presidente de EXPO-ELEARNING

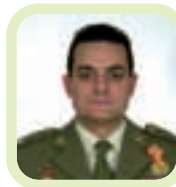
No, al contrario: las empresas que no mantengan o aumenten sus presupuestos de inversión en formación tienen riesgo de desaparecer del mercado en los próximos cinco años. En 2011 seguiremos con la expansión mundial del e-learning, que sigue siendo un medio imprescindible de formación en las empresas, pero hay que estar atento a la transformación que está sufriendo gracias al uso y enorme auge de las redes sociales y web 2.0. Aumentará el desarrollo de contenidos digitales, se experimentará con la adaptación a nuevos soportes (i-pad, e-book, etc.), más canales de difusión para la formación online, aumentará la concentración y alianzas de empresas y la expansión de las empresas españolas en un mercado común de 500 millones de personas que hablan y se forman en español. Comenzará la introducción y asentamiento de Universidades y empresas latinoamericanas en España.



PABLO GIL. Director de Recursos de ATLL - Aigües Ter Llobregat

Pienso que las organizaciones tienen la obligación de optimizar sus costes de formación en momentos de reajuste de mercados como el actual, de la misma forma que se ajustan el resto de partidas presupuestarias, pero las organizaciones auténticamente líderes deben compatibilizar ese reajuste con el mantenimiento, e incluso intensificación, de los planes de formación y de los indicadores que hayan ido manteniendo durante los años de bonanza económica. En este sentido, la implementación de planes de formación corporativos de duración superior al año que incorporen herramientas sólidas de formación a distancia, permitirán alcanzar este doble objetivo. La implantación de

una "escuela virtual corporativa" se constituye en elemento cohesionador de valor añadido para las organizaciones que, a corto plazo resultará indispensable.



CAPITÁN JOSÉ ANTONIO MAYORAL. Profesor de la Subdirección de Enseñanza a Distancia de la Academia de Logística, Ejército de Tierra de España

Previsiblemente, sí. Asumir que el capital humano es el principal activo de una organización, máxime en una institución como las Fuerzas Armadas, y que fomentar el desarrollo de sus miembros con la finalidad de que estén mejor capacitados profesionalmente es prioritario, comporta, en tiempos de bonanza, adoptar decisiones y acometer inversiones que permitirán congelar el presupuesto formativo sin impacto para la organización.

Prueba de ello es que la implantación del Campus Virtual Corporativo del Ministerio de Defensa, el disponer de un modelo tecnológico, pedagógico y organizativo para implementar acciones formativas online y haber instruido a casi 200 docentes para realizar su cometido en entornos virtuales de aprendizaje, permite a las Fuerzas Armadas acometer más planes formativos, con la misma o mejor calidad.

El sector crecerá en 2011.



MIQUEL ÀNGEL PRATS. Doctor en Pedagogía, Director del Centro de Tecnologías Ituar-te (CETEI) de la Fundación Joan XXIII y Profesor de tecnología educativa (Universidad Ramon Llull)

A primera vista, este año puede parecer complicado. De todas formas, si tomamos la adecuada distancia para analizar lo que está


ocurriendo, es necesario remarcar que el momento que nos ha tocado vivir es realmente apasionante: pide reinventarse a cada instante, estar atento a las propias necesidades del sector, tener espíritu emprendedor y capacidades visionarias para inventar el futuro. En este sentido, la formación y el acompañamiento del personal son indispensables y básicos pero no suficientes.

Me explicaré: eso significa no sólo dedicar esfuerzos a la formación, sino tener también una hoja de ruta clara, conducida con un firme liderazgo estratégico. En conclusión, veo un sector empresarial tecnológico de servicios a la educación preparado y maduro, con enormes posibilidades de expansión internacional y de encontrar complicidades entre sí.



MARCELLO RINALDI. Social Learning Manager, Avanzo Learning Progress

Los presupuestos de formación se reducirán sin duda, para hacer frente a la crisis, pero también es cierto que NO se recortarán los presupuestos destinados a formación estratégica para la empresa. Quizás antes se hacía demasiada formación no siempre basada en requerimientos reales y objetivos de la organización y ahora se intenta que cada acción formativa tenga un efecto concreto y que se pueda medir. Es decir, noto más pragmatismo y esto es bueno.

Por otro lado, noto que por fin la formación on-line cobra más peso no sólo por ser en muchos casos más "económica" que la presencial, sino porque destacan sus cualidades, como la posibilidad de no abandonar el puesto de trabajo, de formarse a distancia colaborando con compañeros de otras oficinas, de formarse en los momentos más adecuados para cada uno. Una formación más "social" y por esto más efectiva, si consideramos que una de las premisas del aprendizaje humano es la necesidad de compartir conocimientos y experiencias. 

La importancia del alumno en la formación continua

LEARNING REVIEW entrevistó a Damián Fernández de Centro de Formación SN, quien habla del crecimiento que ha tenido el Centro este año tanto en la cantidad de alumnos inscriptos como en la instalación de oficinas en distintos puntos de Argentina y el mundo.



Reportaje a
Damián E. Fernández

Director Centro de Formación de SN

Learning Review: En el último tiempo SN ha experimentado un crecimiento tanto a nivel nacional como internacional. ¿Cómo han afrontado este desafío?

DEF: Realmente fue un desafío, un trabajo arduo y constante, pero es nuestra filosofía empresarial, en equipo y coordinados, en pos de la formación profesional de nuestros alumnos para actualizarlos e insertarlos al mercado laboral cada vez más competitivo y demandante.

LR: ¿A qué creen que se debe el aumento en la cantidad de alumnos inscriptos?

DEF: A la calidad de nuestros cursos y de los docentes que imparten los mismos, reconocidos profesionales de alto perfil académico y pedagógico, y por el prestigio que adquirió el Centro de Formación, no solo a nivel nacional sino internacional.

Nuestros proyectos y sistemas están reconocidos y permanentemente auditados y aprobados por las más prestigiosas Entidades de Certificación a nivel nacional e internacional con las que mantenemos una colaboración activa, que se plasma en actuaciones y proyectos conjuntos. Más de 20.000 empresas clientes son el mejor testigo y aval de nuestras capacidades y niveles de excelencia y servicio.

En SN apostamos por la formación continua de los valores humanos. Fruto de esta apuesta nace

nuestro afán por transmitir nuestras habilidades profesionales a las futuras y presentes generaciones que deseen, como nosotros, crecer de manera continuada hacia el máximo techo profesional.

Nuestros cursos están creados y tutorizados por profesionales de cada una de las materias impartidas, los cuales, no sólo dan cobertura a las inquietudes de nuestros alumnos, sino que continúan día a día desarrollando sus propias aptitudes profesionales. Eso hace que en nuestros cursos los alumnos puedan resolver

con un gran número de alumnos que han compartido con nosotros la experiencia de crecer en su formación y en su carrera profesional.

Los contenidos de todos nuestros posgrados y cursos son actualizados de manera continuada con el fin de que en todo momento los mismos se ajusten a las demandas de mercado más exigentes. Dentro de nuestras formaciones, informamos y mostramos a los alumnos las tendencias futuras en el sector en el que se está desarrollando con noticias, aparición de nuevos programas formativos y recomendaciones didácticas.

“El alumno es la parte más importante de cada uno de nuestros cursos y le ofrecemos en cada momento la solución formativa que más se adapte a todas las condiciones que le rodean.”

sus dudas adquiriendo los conocimientos más avanzados y de mayor presencia en el mercado actual.

La diversidad de situaciones profesionales y personales de nuestros alumnos hace que las metodologías utilizadas para formarlos sean múltiples y variadas en cuanto a la forma, la dedicación y la flexibilidad de las mismas. Para nosotros el alumno es la parte más importante de cada uno de nuestros cursos y le ofrecemos en cada momento la solución formativa que más se adapte a todas las condiciones que le rodean.

Fruto de este afán por satisfacer cada necesidad individual hemos establecido distintas soluciones formativas, todas de eficacia probada y

LR: ¿Qué expectativas tienen de cara al 2011?

DEF: Seguir creciendo y continuar posicionándonos fuerte en toda América. Actualmente contamos con 20 oficinas en todo el país y con 13 más a abrir el año entrante, es decir un total de 33. En América nos pueden encontrar en Argentina, México, Uruguay, Chile y EEUU, y próximamente estaremos abriendo en Colombia y en Brasil. En Europa, hay sede en España, Portugal y Polonia, y ya estamos incursionando en Asia. Además, seguiremos trabajando en conjunto con las principales Universidades e Institutos del país y del exterior. 

5 usuarios de Twitter que vale la pena seguir

1 @AlejandroPiscitelli



Ex gerente de Educar, ex director de Edu-tic, docente de grado y posgrado, filósofo, coordinador del proyecto Facebook, entusiasta tecnológico. Todos estos adjetivos y más se ven reflejados en el timeline de Piscitelli, que abarca desde updates de estados de ánimo, agenda diaria e itinerarios de viajes, hasta twitteos de conferencias y congresos en vivo y directo. [LR](#)

2 @SocialLearning



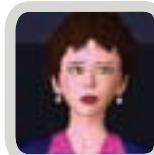
Social marketing. Social Learning. Informal Learning. Esta es la descripción en 140 caracteres que la empresa de consultoría nos presenta en Twitter, donde encontramos un popurrí de artículos extraídos de diversas fuentes sobre temas como aprendizaje social y colaborativo, la empresa 2.0, los social media en la educación, las comunidades de práctica y básicamente all that is social. [LR](#)

3 @eLearningGuild



La comunidad de profesionales del e-Learning es una fuente constante de información en la red social del pajarito. Con varias actualizaciones diarias, el timeline se llena con noticias, actualidad, informes técnicos, rankings y listados, reseñas de hardware, anticipos de eventos y todo sobre el panorama del #eLearning a nivel global. [LR](#)

4 @DolorsCapdet



Con estudios superiores en formación online, e-Learning 2.0, conectivismo y open ed, Dolores utiliza la red social de microblogging principalmente para compartir los links a los posts de su blog personal (<http://dolorscapdet.blogspot.com>) dedicado a formación virtual, además de interactuar con otros usuarios, retwittear información relevante y responder consultas. [LR](#)

5 @ASTD



La Asociación Americana para la Capacitación y el Desarrollo (ASTD por sus siglas en inglés) comparte diariamente artículos, entrevistas, reportes y otro tipo de recursos dedicados al aprendizaje en el ámbito laboral, el capital intelectual, la gestión de talentos y la mejora del desempeño. [LR](#)



UNIVERSIDAD CAECE

**EN EDUCACIÓN A DISTANCIA
UNIVERSIDAD CAECE ESTÁ CERCA**
Cursos por e-learning y clases virtuales

- Licenciaturas para profesores. ● Diploma en Programación Java.
- Diploma en Higiene y Seguridad Industrial, del Agro y el Medio Ambiente.
- Postgrado en Planificación, Administración y Evaluación de la Educación a Distancia.
- Postgrado en Planeamiento Estratégico de la Salud Pública.
- Further Certificate for Teachers of Business English.

Exitosas I Jornadas de Tecnologías Educativas "Retos de la Educación 2.0"

Con más de 250 asistentes presenciales y unos 200 online, se llevaron a cabo de manera exitosa las Jornadas en UTN-FRBA los días 1 y 2 de diciembre pasados.

Las I Jornadas de Tecnologías Educativas - "Retos de la educación 2.0", se realizaron exitosamente el 1 y 2 de diciembre en el Aula Magna de la Facultad Regional Buenos Aires de la UTN, ante unas 250 personas que se hicieron presentes, y más de 200 que participaron on-line desde 12 países diferentes (Uruguay, México, Ecuador, España, Portugal, Perú, Colombia, Argentina, Bolivia, Chile, Puerto Rico y El Salvador).

Vale recordar que la Licenciatura en Tecnología Educativa pertenece a la Secretaría de Extensión Universitaria de la UTN-FRBA, y que con el apoyo del Centro de e-Learning de la UTN-FRBA, del Portal Educ.ar, el Programa Conectar Igualdad, el Canal Encuentro, Ediciones Santillana y BGH llevaron a cabo este evento destinado a docentes de todos los niveles educativos.

Estas Jornadas se propusieron acercar a los profesionales de la educación, las herramientas, recursos, metodologías y experiencias de uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) a la práctica educativa, de cara a la Educación del Futuro.

Entre las ponencias y paneles que se presentaron durante los dos días de evento podemos destacar el Panel de Educ.ar con TICs a cargo de representantes del portal educativo argentino, en el que mostraron todas las actividades y experiencias que están llevando a cabo desde hace más de 10 años.

Asimismo, el Canal educativo



Apertura de las I Jornadas en Tecnologías Educativas - "Retos de la Educación 2.0", a cargo de Juan Acevedo Miño; Director de la Licenciatura en Tecnología Educativa de SCEU-FRBA-UTN.



Panel "Canal Encuentro, Televisión Educativa y Cultural", presentado por Carolina Masci y Jesica Tritten.



Sala colmada de participantes durante los dos días de las Jornadas.

Encuentro presentó los diversos desarrollos que están llevando a cabo a través de documentales y de otros proyectos especiales que están a su cargo, y anunciaron la creación próxima de un canal de ciencia y tecnología.

Tanto el panel del Plan Ceibal (de Uruguay) como el del Programa Conectar Igualdad (de Argentina) expusieron sendos modelos 1 a 1. El Plan Ceibal presentó toda su experiencia, resultados y proyecciones, dado que hace más de 3 años que está en marcha y ha sido pionero en esta región. Asimismo, Conectar Igualdad (impulsado en agosto de este año) dio a conocer todo lo que están realizando actualmente, así como la planifica-

Educ.ar, BGH y Ediciones Santillana realizaron donaciones para la Licenciatura en Tecnología Educativa

La Licenciatura en Tecnología Educativa perteneciente a la Secretaría de Extensión Universitaria de la UTN-FRBA ha recibido por parte del Programa de Reciclado del Portal Educ.ar la donación de 10 computadoras y un servidor para la creación de su Laboratorio de Informática, y de material digital para la Biblioteca de tecnología educativa. En virtud de esto, el Ing. Javier Ona, Secretario de Cultura y Extensión Universitaria de la UTN-FRBA entregó un diploma a Educ.ar S.E. luego de realizado el Panel "Educ.ar y TICs".

Asimismo, la empresa BGH ha donado 20 notebooks y 2 classmate a la Licenciatura, permitiendo así la creación del Laboratorio de tecnología educativa de dicha carrera. Durante el acto de clausura de las Jornadas, el Vicedecano de la Facultad Regional Buenos Aires de la UTN, Ing. Raúl Sack, hizo entrega de un diploma a la mencionada empresa, representada por Claudio Goldfarb, Gerente de Negocios de la División Informática de BGH e-Nova.

También durante el cierre del evento -llevado a cabo 1 y 2 de diciembre-, el Ing. Sack agradeció entregando un diploma a Ediciones Santillana, representada por Marcelo Fraire, en virtud

de la donación de libros para la Biblioteca de tecnología educativa de la Licenciatura.

De esta forma, los alumnos, graduados y docentes de la Licenciatura en Tecnología Educativa gozarán de los beneficios de contar con un Laboratorio de tecnología educativa, un Laboratorio de Informática y una Biblioteca especializada en tecnologías educativas a partir del ciclo 2011.

Más información sobre la Licenciatura:

Sitio web: www.tecnologiaseducativas.info

E-mail: teducativas@sceu.frba.utn.edu.ar

Tel. (011) 4867-7589 / 7605



Entrega de diploma por parte del Ing. Javier Ona a representantes del Portal Educ.ar por la donación de PCs y materiales para la Licenciatura en Tecnología Educativa.



Entrega de diplomas a las empresas BGH e-Nova y Ediciones Santillana por sus aportes para la creación del Laboratorio en Tecnología Educativa y la Biblioteca en Tecnología Educativa de la Licenciatura.



El Panel de Conectar Igualdad mostró los avances del programa.



"Plan Ceibal: un nuevo espacio educativo", presentado por Graciela Rabajoli.

ción de aquí a 2012.

También se presentaron disertaciones acerca de podcasting como recurso educativo, el panel de inclusión y usabilidad, un simulador y laboratorio virtual de química, las redes sociales en el ámbito educativo, y mucho más.

Fueron dos jornadas muy intensas en las cuales se reflexionó acer-


ca del uso de las TICs en las aulas de los diferentes niveles educativos.

Transmisión online

Las Jornadas en Tecnologías Educativas fueron íntegramente transmitidas online, permitiendo que más de 200 asistentes participaran de las mismas desde 12 países iberoamericanos: Uruguay, Ar-

gentina, México, Ecuador, España, Portugal, Perú, Colombia, Bolivia, Chile, Puerto Rico y El Salvador.

Material del evento

Todo el material de estas Jornadas (las presentaciones de los disertantes, los videos de las ponencias, la fotogalería y más), está disponible en el sitio web www.tecnologiaseducativas.info. 

LIBROS



LIBROS

"Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras"

De Ana Landeta Etxeberria (coordinadora) - Ediciones CEF

La vanguardia en e-Learning

El libro "Nuevas tendencias de e-learning y actividades didácticas innovadoras" ha sido coordinado por la Directora de Innovación del CEF (Centro de Estudios Financieros) y de la UDIMA (Universidad a Distancia de Madrid), Ana Landeta. En su elaboración han participado 93 autores de 55 Universidades, escuelas de negocios e instituciones de diversos ámbitos de un total de 22 países.


En la obra colaboran la ANEI y la ANCED, donde se examinan las principales tendencias de e-learning actuales, una relación de actividades didácticas documentadas realizadas por profesores expertos en el diseño instruccional de última generación, y un resumen del Proyecto Europeo Learnovation (políticas de e-learning e innovación), que cuenta con el apoyo institucional de la Unión Europea.

Aquí también se han argumentado varias actividades didácticas que han sido desarrolladas y evaluadas utilizando estas nuevas tecnologías. Entre las conclusiones más sobresalientes figura la que comienza a vislumbrarse en el futuro con la utilización de los e-Portfolios. También aparece el desarrollo de las primeras actividades didácticas en Second Life. Tanto una como otra son dos campos por explorar con fines educativos y que están llamados a vivir una evolución tecnológico-pedagógica importante en años venideros.

El libro está compuesto por tres partes: Nuevas tendencias de e-learning, de 23 capítulos, en los cuales se detalla la gran cantidad de innovaciones que posee el tema. La segunda parte presenta actividades didácticas innovadoras como: Wikis, Blogs, Second Life, Foros, e-portfolios, Formación del Profesorado, Trabajo colaborativo, Recur-



sos on-line varios y Webquest. Y finalmente en el último apartado aparece el Proyecto Europeo Learnovation.

La coordinadora editorial del libro, Ana Landeta, ha dicho al respecto: "La creatividad y la innovación están cobrando una importancia decisiva en el ámbito de la enseñanza, y gracias a estas dos premisas los docentes están viendo una oportunidad única para el desarrollo de la educación a distancia. Como ejemplo de este desarrollo, me gustaría señalar la realidad que supone el hecho de que hoy por hoy, si se hace bien y gracias a una serie de herramientas tecnológicas como las que se exploran en este libro, ya es posible crear para el alumno a distancia proximidad y sentido de pertenencia." 

BLOG

Para que sepan

<http://www.paraqueseban.blogspot.com/>

Gustavo Damian Cucuzza, profesor de Informática y Educación Física, lleva adelante este blog educativo, ganador en la categoría homónima del premio "Publicando de Internet 2010", que realizan Educ.ar e Intel para estimular la producción de contenidos digitales por los docentes.

El mismo autor nos describe el por qué de "Para que Sepan": en el aula me sirve para explicar algún tema o toda la clase mediante las etiquetas, que me permiten tener los recursos clasificados y ordenados. En algunas oportunidades utilizo los tutoriales multimedia, con las ventajas que ello supone: video, sonido, animación, etc. En otras puedo mostrar un artículo que seleccioné de algún medio periodístico. También me sirve de ejemplo para usarlo en clase con mis alumnos-docentes en los cursos de capacitación, ya que tiene los links para acceder a mis otros proyectos: El blog de blogs educativos recomendados: Educación y blogs; y el Blog de recursos para el aula: Aprendo en la web".

Además de frecuentes posts sobre la actualidad educativa a nivel nacional y mundial, reflexiones sobre la sociedad 2.0, referencias a programas o proyectos educativos y otros temas, el blog incluye un listado con tutoriales de diversas herramientas online. LR



WEB

Los mejores videos educativos

<http://utubersidad.com/>

El sitio web nació inspirado en el modelo YouTube, cuando sus responsables notaron que el popular portal de videos online tenía un gran potencial para compartir material educativo, pero que se hacía difícil rastrearlo entre tanto contenido.

Bajo esta premisa de la clasificación nació Utubersidad, que recopila contenido audiovisual de naturaleza académica agrupado por materia y presentado de manera organizada y sencilla.

A la fecha ya cuenta con más de 7.000 videos, de temas tan variados como economía, geografía, arte, matemáticas, idiomas, física y oceanografía. El material es seleccionado en base a su calidad y contenido didáctico, así como las recomendaciones y votos de la comunidad.

En palabras de los desarrolladores, "nuestro propósito fundamental es apoyar el esfuerzo de los centros educativos presentando de manera actualizada la inmensa y creciente cantidad de excelentes videos disponibles en forma de cursos, documentales y conferencias." LR



WHITE PAPER

Pizarras digitales

<http://ow.ly/3c3Xf> y <http://ow.ly/3c4sX>

Dado que las pizarras digitales interactivas son un instrumento tecnológico que se está integrando progresivamente en los centros educativos, este documento (dividido en parte 1 y parte 2) se propone dar a conocer a los docentes las funcionalidades básicas de estas herramientas.

La primera parte del documento comienza con la definición formal de las pizarras digitales interactivas, los elementos que la integran, los tipos y sus características principales, y las ventajas y desventajas. Luego se abordan distintas herramientas concretas como Smart Board, Notebook, Promethean, Starboard FX 77, PDI eBeam, y Smart. No se trata de una comparación, sino de una descripción de los aspectos básicos en cuanto a la utilización de cada una de las pizarras.

La segunda parte del documento profundiza sobre aspectos mucho más técnicos, como los principios detrás de las pizarras, los tipos de PDI y sus beneficios, o las diferencias entre PDI y PDI+. Finalmente, desarrolla las diferentes herramientas multimedia para pizarras (para tratamiento de imágenes, audio y video), y cierra con una reflexión sobre el papel del profesor en el contexto de pizarras digitales en el aula. LR



Feria de Madrid - 3 al 5 de marzo 2011
Previsión total de las cuatro ferias 230 stands y 15.000 visitantes

**PASIÓN
POR LAS
PERSONAS**

Organiza:
10º aniversario
aefol.com

Medios sponsor:



Edición América Latina: Medellín (Colombia) 6 al 8 de julio 2011

Patrocinadores:



Coincidiendo con:



En:



País invitado:
COLOMBIA



Inscripciones y más información en info@aefol.com - Tel. 936 743 344
Todo sobre e-learning: www.aefol.com - La Televisión del e-learning: www.aefol.tv



Se viene el Congreso EXPOEARNING 2011

Del 3 al 5 de marzo de 2011 en la Feria de Madrid se realizará la 10ª edición del evento Expoelearning. Su segunda versión se hará en Medellín, Colombia, del 6 al 8 de julio.

A inicios de 2011 el Congreso Internacional y Feria Profesional EXPOEARNING contará con diferentes actividades como un Congreso Internacional de e-learning, II Jornada Administraciones Públicas, Seminarios Prácticos de e-learning con Javier Martínez y Joaquín Caronell, Moodleparty, y finalmente una Educaparty el sábado 5 de marzo con entrada libre y gratuita, previa inscripción.

Educ@party 2011, es una actividad promovida por AEFOL en el marco de EXPOEARNING cuya primera edición tuvo lugar en el año 2005, donde profesores de toda España comparten sus experiencias de uso de las TIC tanto en el aula. Esta vez, en el marco de la X edición de EXPOEARNING, tendrán lugar actividades diferentes dirigidas al profesorado y a mos-

trar la actualidad en el uso de las TIC en ese contexto.

También tendrá lugar una Ronda de Negocios, la zona de exposiciones y demostración de productos en la cual se presentan importantes empresas proveedoras de e-Learning y con instituciones que brindan oferta académica online.

A su vez, el evento Expoelearning cuenta con un programa que incluye conferencias internacionales, y posibilita el debate sobre todos los temas relacionados al e-Learning en el ámbito corporativo y académico.

Feria Profesional y Congreso Internacional de Dirección de Personas

Este evento se realizará entre



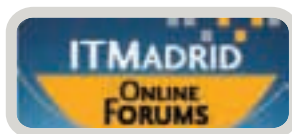
el 3 y el 5 de marzo. Es un nuevo concepto de Feria y servicios profesionales para empresas de RRHH que nace con la experiencia de los diez años de trabajo de AEFOL, y que se celebrará en paralelo y en coincidencia a las ferias Postgrado e Interdidac.

El evento tendrá diferentes sesiones de conferencias donde se estudian casos reales y figuran las mejores prácticas y técnicas. Puede personalizar el programa para sacarle el máximo beneficio, eligiendo a cuál de las sesiones existentes participar y qué talleres asistir.

Sitios web: www.expolearning.com y www.expo-dp.com

AGENDA

II Conferencia Web sobre e-Learning 2011



Después del éxito de la primera edición, se abrió la convocatoria para la II Conferencia Internacional e-Learning, de carácter online que se celebrará los días **15 y 16 de marzo**. Se podrá escuchar en español a líderes mundiales en temas de e-Learning, tanto en lo académico como en lo corporativo.

La próxima generación de e-Learning está en plena gestación, por lo que se contarán cuáles son las tendencias, técnicas y tecnologías más relevantes en la materia.

Sitio web: www.itmadrid.com/pags/itmadrid-conferencia-elearning-2011.htm

XIV Congreso Internacional de Informática en la Educación



El evento tendrá lugar del **9 al 13 de febrero**, en Casa de las Américas, El Vedado, Cuba. Está dirigido a satisfacer las necesidades de intercambio académico entre los maestros, profesores, investigadores, profesionales de las TIC, directivos, bibliotecarios,

editores, y gestores de información que se relacionan con la educación. Algunos de los temas a trabajar son: Aplicaciones Web de Avanzada en la Educación, Informatización de la gestión y actividad académica, y Gestión de Contenidos y de Conocimientos.

Sitio web: www.inforedu.cu

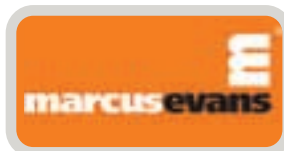
Community Manager Summit 2011



El **12 de abril** en México D.F. tendrá lugar este evento de capacitación. El objetivo es convertir las Redes Sociales en elemento clave para sus procesos de negocio. Algunos de los temas a tratar son: Social Media Marketing: nuevas conexiones para el despliegue de la marca online y El Community Manager; Constructor de la marca 2.0 y Conversaciones en tiempos de Crisis; La gestión de las crisis en el ámbito 2.0, donde se hablará de las Implicaciones de participar en las redes sociales; ¿Qué es una crisis de comunicación? De tradicional a digital, ¿cómo evoluciona una crisis? Semejanzas y Diferencias, entre otros.

Sitio web: www.iirspain.com/Producto/

II Conferencia Anual: Estrategias de Retención del Talento



Los días **7 y 8 de abril** tendrá lugar en Bogotá, Colombia esta segunda Conferencia Anual organizada por marcus Evans. Se presentarán 20 casos prácticos, 40 empresas multinacionales y 60 líderes de RRHH.

La conferencia ofrece una oportunidad única para evaluar estrategias relacionadas con la identificación y selección de talento, los programas de formación y capacitación y las medidas de la compensación y los beneficios.

Sitio web: http://www.marcusevansassets.com/doc/pdfs/Ep_17537.pdf

CURSOS Y POSGRADOS A DISTANCIA



Calidad

Auditoría
Normas ISO
Control de Procesos
OHSAS
Six Sigma

Comunicación y Medios

Medios Digitales
Redacción
Comunicaciones Móviles
Televisión Digital
Productos y Servicios
Multimediales

e-Learning

Diseño Instruccional
Moodle y Recursos
Open Source
E-Learning 2.0
Implementación de Proyectos
Formación de Tutores
Tecnologías

Educación y Capacitación

Capacitación Corporativa
Transformación Educativa
Capacitación Docente
No-Violencia
Gestión Educativa

Estadística Aplicada

Probabilidad
Muestreo
Estadística Inferencial
Estadística no paramétrica

Gobierno

Gestión Legislativa
Gestión Municipal
Gestión de Servicios Públicos

Informática

Linux
Redes
Operador de PC
Ofimática

Management y Empresas

Comercio Exterior
Administración
Marketing
Ventas
Marketing Digital
Desarrollo de Pymes
Balanced Scorecard

Project Management

Metodología PMI
Preparación de Examen PMI
Gestión de Proyectos

Diseño

Diseño Web
Diseño Multimedial

Recursos Humanos

Mejora del desempeño Humano
Gestión Estratégica
Búsqueda y Selección
Mercado de empleo
Motivación y Fidelización

Salud y Medicina

Seguridad Laboral
Calidad en Instituciones
de Salud
Auditoría Médica

Sectoriales

Productor de seguros
Turismo y Hotelería

www.sceu.frba.utn.edu.ar/e-learning

Adelantamos el XII Encuentro Internacional Virtual Educa México 2011

Bajo el lema “Innovación educativa para un desarrollo sin fronteras”, se realizará la doceava edición del evento más importante para Iberoamérica en material de educación, formación e innovación. Tendrá lugar entre el **20 y el 24 de junio** de 2011 en la Ciudad de México.

Durante la tercera semana de junio de 2011, el Campus del Tecnológico de Monterrey será sede del **XII Encuentro Internacional Virtual Educa**. En este encuentro convergen los sectores académico, corporativo, gubernamental y sociedad civil, todos en pos de debatir, trabajar y mejorar la educación y la formación a través de iniciativas innovadoras.

México será sede de un Encuentro Internacional Virtual Educa por segunda vez, ya que en 2005 la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) albergó el VI Encuentro con una amplia convocatoria nacional e internacional que, se estima, volverá a repetirse en esta oportunidad.

Call for papers

Desde el 1 de setiembre se encuentra abierta la convocatoria de presentación de ponencias, siendo la fecha límite el 30 de abril de 2011. Las áreas temáticas para este encuentro serán:

- Iniciativas multilaterales y gubernamentales para la innov@ción en educación y formación.
- Una escuela para el futuro.
- La universidad en la sociedad del conocimiento.
- Form@ción continua, profesional y corporativa.
- Modelos, recursos tecnológicos y mecanismos de gestión del conocimiento en educación y formación.
- Las industrias culturales de la era digital: propuestas educativas.
- Medidas para la inclusión digital, la cohesión social y el desarrollo sostenible

Puntos focales (énfasis especial):

- Las universidades virtuales: modelos, experiencias, perspectivas.
- La transferencia del conocimiento universidad – empresa.
- La escuela SXXI.
- La tecnología educativa, eje de la innovación.

Adelanto de Foros y Seminarios

• **Foro UE - EEUU - Latinoamérica y Caribe.** El éxito del I Foro Multilateral de Educ@ción para el Desarrollo Humano, que tuvo lugar en el marco de Virtual Educa Santo Domingo 2010 (y cuya frecuencia será bienal) impulsa la convocatoria del I Foro Unión Europea – Estados Unidos – América Latina y el Caribe sobre políticas y prácticas en Educ@ción y Form@ción, que tendrá lugar en Virtual Educa México 2011.

• **Seminario sobre e-maturity digital, coordinado por RELPE.** La Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) organizará en Virtual Educa México 2011 un seminario sobre e-maturity digital en los centros escolares.

• **Modelos de éxito de universidades virtuales.** La Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey coordinará una sección del programa en la que se analizarán diversos modelos de universidades virtuales a nivel mundial, con el propósito de que la experiencia adquirida pueda implementarse en las Américas.

Área de exposición

El XII Encuentro contará también –como todos los años– con una amplia Sala de Exposiciones donde se reunirán las principales instituciones y empresas del sector educativo, de formación e innovación.

Inscripciones

A partir del 1 de enero de 2011 estará abierta la inscripción para todos los interesados a asistir al evento y a los talleres que se llevarán a cabo en la jornada del lunes 20 de junio.

Sitio web: www.virtualeduca.info/mexico2011 



Directorio de Cursos y Posgrados

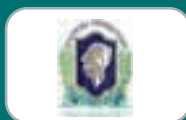
de Learning **Review**



“La guía de oferta formativa a distancia más completa de Latinoamérica”

- Idiomas
- Salud y nutrición
- Audiovisual y Multimedia
- Energía y Medio Ambiente
- Turismo
- Aire libre
- Esparcimiento
- Informática y Telecomunicaciones
- e-Learning y Formación a Distancia
- Gestión de Recursos Humanos
- Formación y Capacitación
- Gestión de Calidad
- Gestión y Dirección de Proyectos
- Calidad
- Ingeniería
- Proyectos
- Producción e I+D
- Administración de empresas y economía

Las mejores instituciones de educación a distancia están aquí...



Análisis de la Licenciatura en Tecnología Educativa

El Lab de **LEARNING REVIEW** presenta el informe del trayecto formativo analizado.

↓ Ficha Técnica:

Nombre: Licenciatura en Tecnología Educativa (LTE).

Desarrollador: Secretaría de Cultura y Extensión Universitaria de la Facultad Regional Buenos Aires de la Universidad Tecnológica Nacional.

Modalidad: presencial (Ciudad de Buenos Aires, Argentina)

Director de la carrera: Lic. Juan Acevedo Miño.

Duración: 18 meses (1188 horas).

Inicio: 5 de abril (cursada días martes y jueves) y 9 de abril (cursada día sábado).

↓ Objetivos generales:

La carrera tiene como objetivo el desarrollo de aspectos conceptuales teóricos, metodológicos y prácticos para la creación, elaboración, transmisión y utilización de contenidos de carácter educativo relacionados con la tecnología. Pero asimismo, se orienta a crear, sistematizar y fortalecer la formación de profesionales en general y docentes en particular, respecto de las capacidades de utilización y aprovechamiento de las TIC y los recursos que brinda la Tecnología Educativa.

La LTE se propone formar profesionales capacitados para:

- Integrar en forma exitosa las TICs, en el marco de sus contextos de desempeño, a sus experiencias y prácticas pedagógicas.
- Abordar las problemáticas de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas y el ámbito universitario, a partir de la utilización funcional de la Tecnología Educativa.
- Integrar herramientas informáticas y procesos de simulación en los principales enfoques y paradigmas de las Ciencias de la Educación.
- Elaborar, desarrollar y evaluar proyectos de Tecnología Educativa en el contexto de las instituciones educativas

y universitarias.

- Intervenir en los proyectos y programas encuadrados en políticas públicas vinculadas a las problemáticas y acciones de incorporación de las TICs a la educación.
- Formar profesionales de la educación con capacidad para investigar científicamente y producir desarrollos tecnológicos en sus contextos de desempeño y áreas profesionales específicas.
- Analizar y resolver los problemas vinculados a la incorporación de las TICs a la gestión académica.

↓ Destinatarios:

Todas aquellas personas que, cumpliendo con los requisitos de admisión, se desempeñen como:

- Profesores de los diferentes niveles educativos.

- Directores y funcionarios de instituciones de educación inicial y media.
- Responsables de proyectos de TICs aplicadas a la educación.
- Profesionales involucrados en inicia-

tivas de educación.

- Pedagogos, diseñadores didácticos, diseñadores instruccionales.

↓ Temario cubierto:

Área de Fundamentos teórico-prácticos:

1. Epistemología: Conocimientos y herramientas para pensar las prácticas pedagógicas.

2. Práctica Docente Universitaria: La incorporación de las TICs al proceso educativo

Área de Procesos Tecnológicos:

3. Tecnología y Desarrollo: Análisis crítico de las relaciones sociedad-tec-

nología

4. Metodología de la Investigación Tecnológica: Fundamentos y herramientas para la investigación en tecnología educativa.

Área de Integración:

5. Tecnología Educativa I: Las TICs en las estrategias de enseñanza-aprendizaje

6. Tecnología Educativa II: Las TICs en una educación de calidad.

7. Tecnología Educativa III: El impacto transformador de las TICs en la educación a distancia.

Área Complementaria:

8. Gestión Académica: La implementación de TICs en la gestión académica


9. Idioma Extranjero I y II: Lectura y comprensión de textos de tecnología y educación

Taller y elaboración de Tesis.

↓ Conclusión:

Esta Licenciatura es un trayecto educativo ideal para formarse en el ámbito de las tecnologías educativas e integrar las mismas en las actividades docentes.

Learning Review Lab agradece a la SCEU-FRBA-UTN por permitirnos evaluar este trayecto formativo. Los lectores interesados en disponer de información adicional, pueden contactar con ellos

a través de la web: www.tecnologiaseducativas.info, email: teducativas@sceu.frba.utn.edu.ar o comunicarse al teléfono +54 11 4867-7589. 

México DF
Centro Banamex
12 y 13 de Abril de 2011

iiR México

Know-how. People. Results.



LearningMEX

Executive Training & e-Learning Forum

- Estructure planes de sucesión exitosos y capacite líderes para posiciones estratégicas

- Lleve a cabo con éxito el proceso de implantación del e-Learning

- Utilice soluciones tecnológicas innovadoras de capacitación online

El encuentro imprescindible para analizar los últimos avances en el desarrollo de planes de capacitación

2 días | **10** Oradores de primer nivel | **10** Experiencias prácticas

BAXTER MEXICO
GRUPO ICA
GRUPO INDUSTRIAL SALTILLO
GRUPO SCOTIABANK
KPMG

LEVI STRAUSS & CO
LIVERPOOL
NISSAN MEXICANA
PEPSICO
UNILEVER

¡Llame gratis y reserve su plaza!
(00) 1 877 8614721
www.iirmexico.com

Media Partner

Learning **Review**
Latinoamérica

Gold Sponsors



Formación e-learning con Tutores Expertos en Argentina

Diplomaturas y cursos
de posgrado en las áreas de:

- Calidad
- Medio Ambiente
- Prevención de Riesgos Laborales
- Calidad Alimentaria
- Recursos Humanos
- Marketing

Con nuestra capacitación a distancia podrás optimizar tus tiempos estudiando con el respaldo de la empresa líder en la Unión Europea. Realizá una apuesta segura por tu futuro profesional.