



## **Tendencias 2006:**

***“Rapid e-Learning, Workflow Learning, Voz sobre IP, Simulaciones y m-Learning”***

***Juan Acevedo Miño***

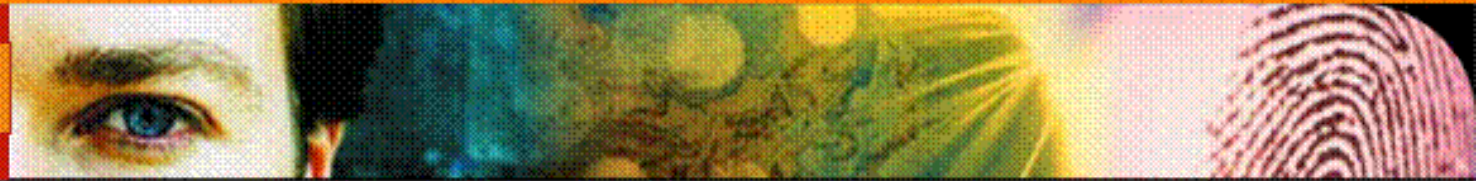
***Director Ejecutivo***

**Learning *Review***



## Tendencia:

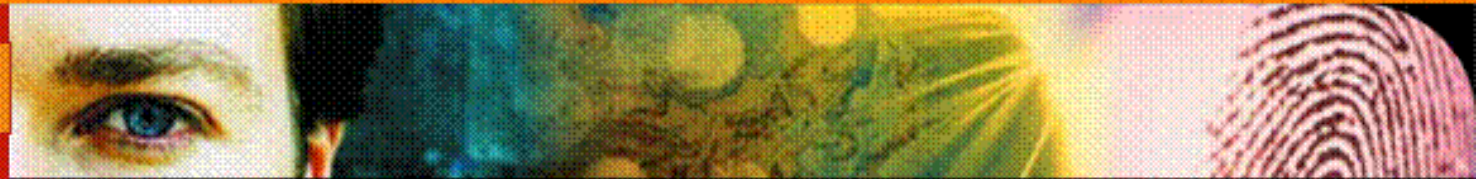
- **Idea o corriente, especialmente de tipo religioso, político o artístico, que se orienta en determinada dirección.**
- **Sinónimos: *Inclinación, propensión, predisposición, preferencia, vocación, instinto.***



## Tendencias:

- **Cuales son las ideas o corrientes orientadas en diversas direcciones que mas se repiten en Learning Review?**
- **Índole de las tendencias:**
  - **Técnicas**
    - Nuevo
    - Uso distinto
  - **Humanas**
    - Nuevo
    - Cambios

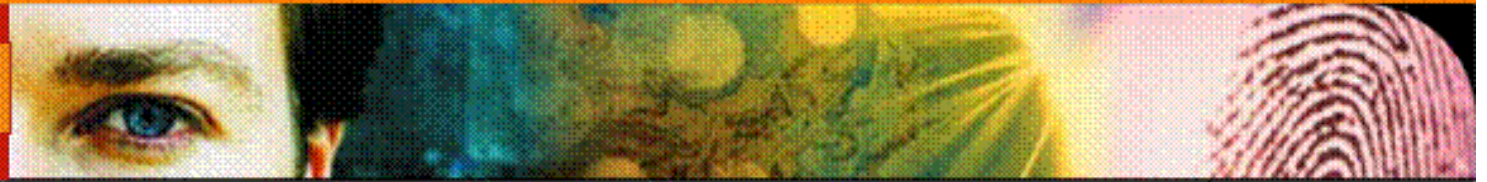




## Tendencias en e-learning:

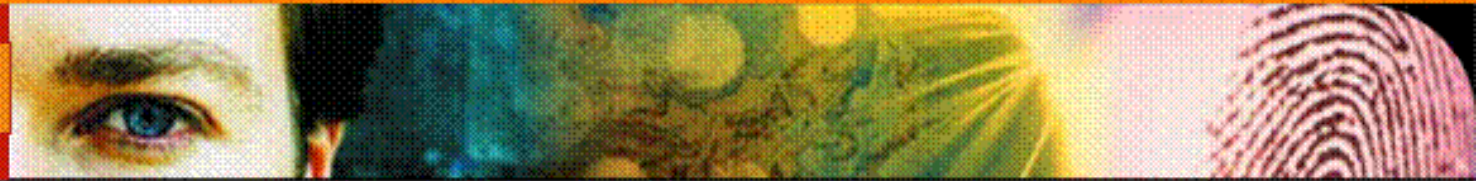
### Gartner Group 2001:

- **1. La tecnología de e-learning debe ofrecer una implementación simple, costos unitarios más bajos y mejores contenidos**
- **2. El e-learning hospedado ofrece una infraestructura alternativa**
- **3. Las iniciativas business-to-employee (B2E) direccionarán los "derechos" del e-learning**
- **4. El comercio colaborativo y la virtualización expandirán la base de empleados**
- **5. El e-learning se extenderá hacia los clientes**
- **6. La simulación, los juegos y la interactividad enriquecerán al e-learning**
- **7. El e-learning inalámbrico florecerá donde no existan cables**
- **8. Nunca existirán las habilidades "justas" por mucho tiempo**
- **9. El interés global en e-learning está creciendo**
- **10. Los intereses y las inversiones gubernamentales están creciendo**



## **Tendencias en e-learning:**

**5 Años y muchos  
proyectos despues....**



## **Tendencias en e-learning: 2006**

- **Simulaciones**
- **m-Learning**
- **Voz sobre IP**
- **Workflow Learning**
- **Rapid e-Learning**
- **Nuevos Clientes**





## Tendencias: **Simulaciones**

**“Los alumnos retienen el 90% de lo que hacen, el 70% de lo que dicen o escriben, el 50% de lo que ven y un 10% de lo que leen” Nick van Dam.**

**“La educación es una idea muy simple: si algo te sucede no lo olvidarás. Si no lo recuerdas es porque no lo has aprendido” Roger Schank**



## Tendencias: **Simulaciones**

**-Cuando hablamos de simulaciones dentro del ámbito del e-Learning, estamos refiriéndonos a una herramienta interactiva que permite capacitar y entrenar a los participantes en un entorno muy similar al real.**

**-posibilidad de tomar decisiones, analizar opciones, ejecutar procedimientos, y principalmente equivocarse la cantidad de veces que sea necesario para aprender.**

**-aprender de los errores es uno de los aspectos más valorados de las simulaciones.**

**<<< SCREENSHOTS DE SIMULACIONES >>>**





## Tendencias: **Simulaciones**

- **Componentes mas utilizados son:**

**Entorno Grafico Interactivo**

**Nucleo de Inteligencia Artificial**



## Tendencias: **Simulaciones**

- **USA NAVY encargo la construcción de un simulador que le permita desarrollar las habilidades necesarias para el correcto desempeño de sus grupos comando de elite.**
- **Las practicas reales se redujeron a aplicar lo aprendido en el simulador (internalizacion.)**
- **Demo::: Versión Comercial del Software**



## Tendencias: **Simulaciones**

- **problemas o contras de las simulaciones??**

- **Pedagógicos?**
- **Técnicos?**
- **XXXXXX**





## Tendencias: **Simulaciones**

**-Nuevo modelo de simulaciones:**

**El Curriculum basado en historias.**

**-No posee entorno grafico > Si interactivo.**

**-No posee inteligencia artificial > existe un tutor experto.**

**-Esto disminuye considerablemente los costos en comparación a los de las simulaciones “stand-alone”.**

**-DEMO::: APRIL**



# APRIL Air Plume Readiness Interactive Learning



## Course Home

- [Course Description](#)
- [Succeeding in this Course](#)
- [Website Structure](#)
- [Course Help](#)
- [Printing and Downloading](#)

## Course Scenarios

### A: CHEMICAL RELEASE

- [Task 1: Create Action Plan](#)
- [Task 2: Answer Press Questions](#)
- [Task 3: Revise Action Plan](#)
- [Task 4: Answer Press Questions](#)
- [REFLECTION](#)

### B: RADIOLOGICAL RELEASE

## Knowledge Center

## A: CHEMICAL RELEASE

### Your Role:

You (and your teammates, if applicable) will play the role of Special Consultants on Air Toxic Release in the Department of Emergency Services in North Pointe, a small fictional town. In this scenario, you will be responsible for determining how to handle an accidental chemical release within the city by recommending the most effective responses to your boss, the Director of Emergency Services.

### Your Co-Workers:

*Maria Vazquez*, Director of Emergency Services  
*Grady Jones*, Chief of Incident Response  
*James Lipscomb*, Press Secretary for the Mayor of North Pointe

### Length of Scenario:

This scenario is organized into 4 tasks plus a reflection activity (which you can access from the left side of the screen). The scenario is intended to take around 3 hours to complete. While some tasks may take you longer to complete than others, it is up to you to complete the scenario on time, so make sure you manage your time as you work through the tasks.

When you're ready to begin, click "Task 1" and read the emails in your inbox.

# APRIL Air Plume Readiness Interactive Learning



## Course Home

- [Course Description](#)
- [Succeeding in this Course](#)
- [Website Structure](#)
- [Course Help](#)
- [Printing and Downloading](#)

## Course Scenarios

### A: CHEMICAL RELEASE

- [Task 1: Create Action Plan](#)**
- [Task 2: Answer Press Questions](#)
- [Task 3: Revise Action Plan](#)
- [Task 4: Answer Press Questions](#)

### REFLECTION

### B: RADIOLOGICAL RELEASE

## Knowledge Center

## Task 1: Create Action Plan

**Project requirements**

**Getting help**

**Submitting your work**

**Reflecting on what you learned**

[Printable version](#)

Select a message by clicking on it below:

From	Subject
0 Maria Vazquez	Hydrogen Fluoride Leak at Chemical Plant
0 Grady Jones	update from site

**From:** Maria Vazquez  
**Subject:** Hydrogen Fluoride Leak at Chemical Plant  
**Attachment:** [Action Plan](#)  
**Attachment:** [Plume Model Checklist](#)

Thank you for making it down to the emergency response center so quickly. We got a call about 20 minutes ago... a construction accident has damaged a tank at the chemical plant on Delaware St. by the river. So far the tank is holding, but the people on the site believe that the tank damage is extensive enough that it won't hold forever. While the plant manager works to find a solution, we need to prepare for the possibility of a potentially-hazardous release of hydrogen fluoride at any time. Current best estimate is that we have about 2-3 hours to minimize the potential harm to people in the area before the tank fails.

Here's what we've done to this point:

- Grady is the incident commander - he arrived at the scene about 10 minutes ago. He'll run a NOAA ALOHA model and get an initial plot to predict the areas affected by the plume. You should be getting an email update from him with details from the scene, including a predictive plot, if you haven't already.
- Grady has established an initial exclusion zone of 250 yards around the plant and has ordered an evacuation of everyone in this zone.
- I just spoke with the mayor's office. They're getting inundated with calls from concerned citizens who have seen our emergency vehicles or heard about the tank from the evacuated plant workers. Jim Lipscomb, the mayor's press secretary, will most likely be contacting you. I need you to help him get accurate information out to the public.



# APRIL Air Plume Readiness Interactive Learning



## Course Home

- Course Description
- Succeeding in this Course
- Website Structure
- Course Help
- Printing and Downloading

## Task 1: Create Action Plan

Project requirements

Getting help

Submitting your work

Reflecting on what you learned

Printable version

Select a message by clicking on it below:

Microsoft Internet Explorer window showing a download of an action plan template.

Address bar: <http://epa.engines4ed.org/downloads/ERActionPlanTemplate.dot>

File Editi3n Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Go To Favorites Help

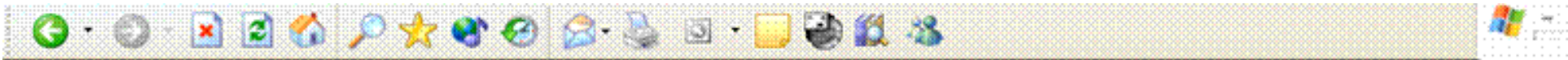
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites Media

Marcas mostradas finales Mgstrar

Town of North Pointe  
Emergency Response Action Plan

Prepared by: \_\_\_\_\_ Date & Time: \_\_\_\_\_

Adequacy of Initial Exclusion Zone	Is the current exclusion zone established by the incident commander adequate?
Decision	



### Course Home

- Course Description
- Succeeding in this Course
- Website Structure
- Course Help
- Printing and Downloading

### Course Scenarios

#### A: CHEMICAL RELEASE

- Task 1: Create Action Plan**
- Task 2: Answer Press Questions
- Task 3: Revise Action Plan
- Task 4: Answer Press Questions

#### REFLECTION

#### B: RADIOLOGICAL RELEASE

### Knowledge Center

### Task 1: Create Action Plan

#### Project requirements

#### Getting help

#### Submitting your work

#### Reflecting on what you learned

[Printable version](#)

Select a message by clicking on it below:

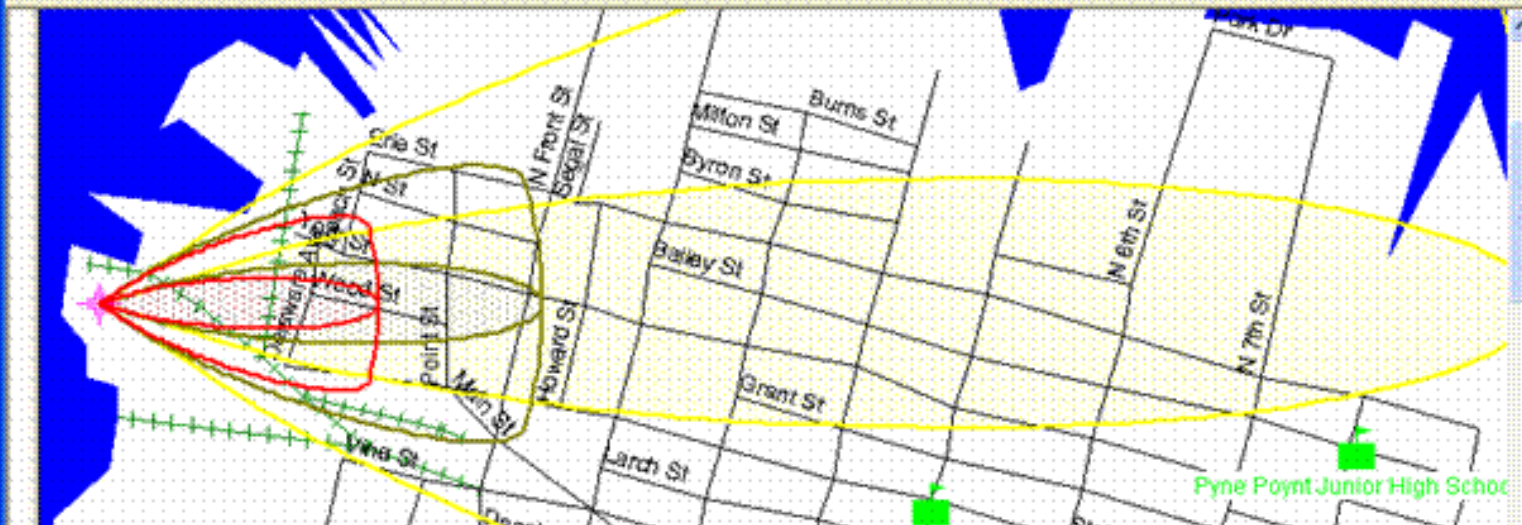
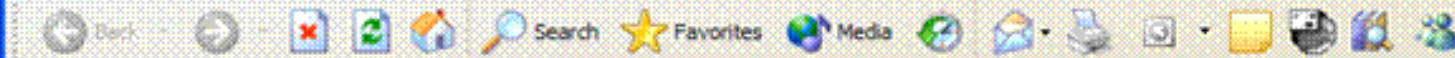
From	Subject
<a href="#">Maria Vazquez</a>	<a href="#">Hydrogen Fluoride Leak at Chemical Plant</a>
<a href="#">Grady Jones</a>	update from site

From: Grady Jones  
 Subject: update from site  
 Attachment: [NOAA ALOHA plot](#)  
 Attachment: [Population density maps](#)

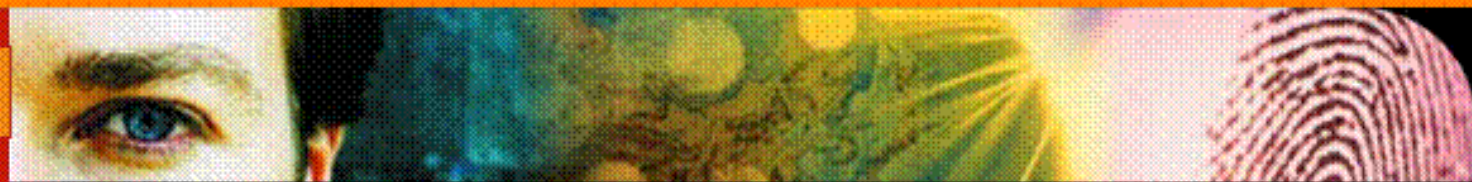
Maria told me you'll be helping out with air release events. Glad

ALOHA Plot - Microsoft Internet Explorer

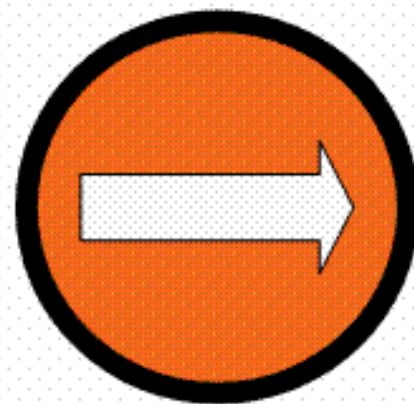
File Edit View Favorites Tools Help







## Tendencias: **Simulaciones**



**Consolidación**





## Tendencias: **Mobile Learning**

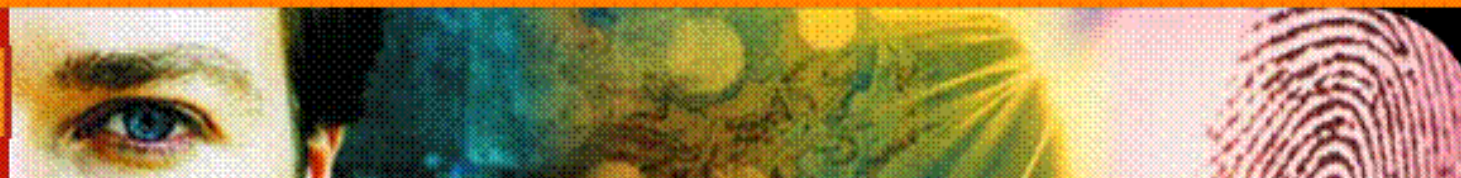
- En 1977, Ken Olson, presidente de DEC, afirmaba: **"there is no reason anyone would want a computer in their home"**.
  
- En los últimos tres meses, **150 millones** de personas **se conectaron a Internet**. Y sólo ayer **300 millones** de personas utilizaron el **teléfono móvil (2005)**.



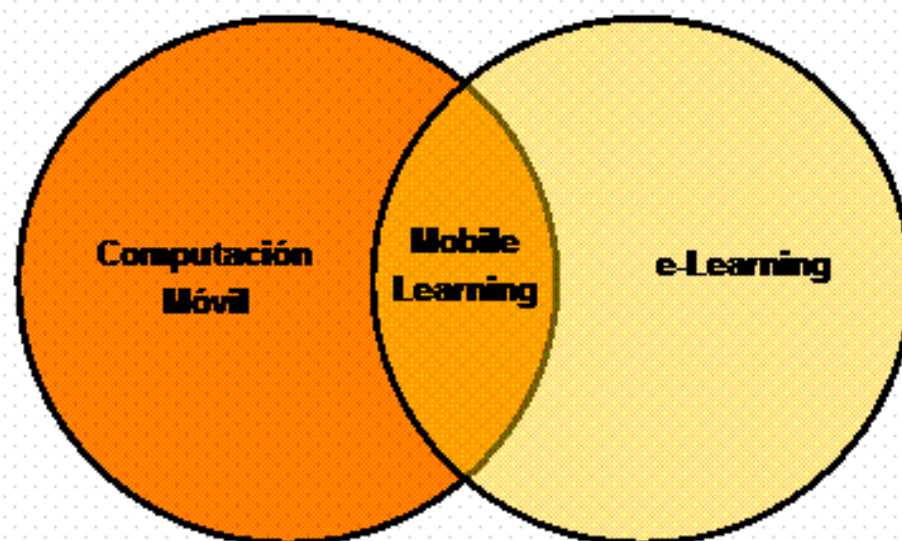
## Mobile Learning: **Qué es?**

Es un nuevo enfoque para llevar el e-learning a los **dispositivos móviles** comunes que usamos a diario: nuestros asistentes digitales personales (PDAs) y nuestros teléfonos celulares, además de algún otro dispositivo digital de mano.





## Mobile Learning: **Intersección**



**Un e-Learning independiente del lugar, del tiempo y del espacio.**





## Mobile Learning: **Independencia**

**e-Learning Independiente del Lugar, Tiempo y Espacio??**

**De qué depende el e-Learning??**



- 1- Del acceso a una computadora.**
- 2- De conexión a la red (con o sin Internet).**

**Independencia del dispositivo de acceso.**



## Dispositivos Móviles:

**Computadoras Portátiles:** son cada vez más asequibles, más potentes y cuentan con mayor conectividad.

**PDA o Handheld:** originalmente diseñado como agenda electrónica.

**Teléfonos móviles:** orientados a la transmisión/recepción de datos.

**Nuevos Dispositivos:** Tablet PC



## Dispositivos Móviles: **Smartphones**

- **Teléfonos Celulares:** Dispositivos de Telefonía móvil. 12 botones. Permiten enviar y recibir mensajes de texto.
- **Teléfonos Inteligentes:** Corren aplicaciones y son programables.

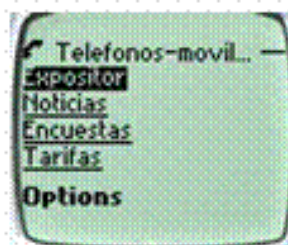
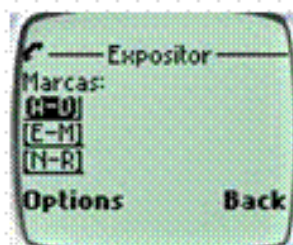


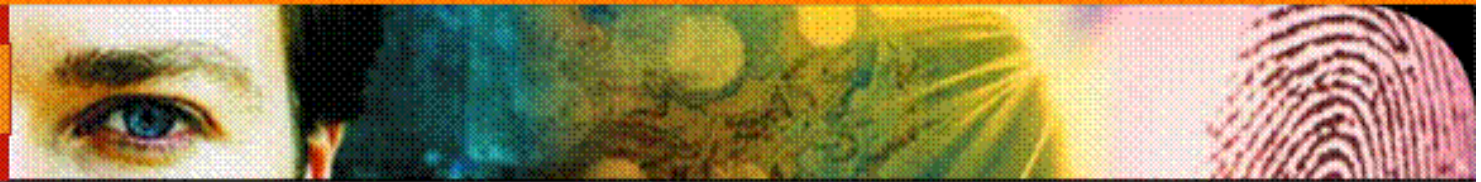




## Tecnología: **WAP**

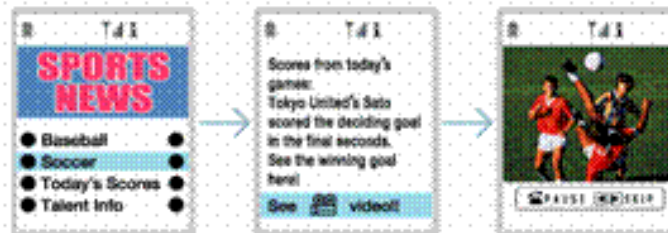
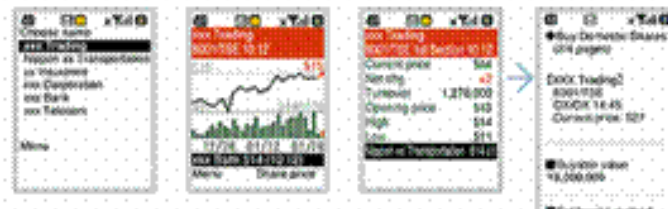
- **Dominios WAP:** <http://xxxxxx.xx>
- **Sitios:**
  - **Universidad Nacional de Educación a Distancia:**
    - <http://campuswap.com/>
  - **Sitio sobre soluciones móviles:**
    - <http://wap.telefonos-moviles.com/>
- **Browser WAP:** <http://winwap.org/>





# Tecnología: i-mode

## ● Pantallas:







## Desafíos del m-Learning:

- **Físicos:** con la excepción de los Tablet PCs y las notebooks, son menos cómodos para trabajar que el monitor de una computadora personal.
- **Humanos:** ¿Hasta qué punto alguien estaría dispuesto a aprender en un parque, una cafetería o dentro de un avión? (campusred)
- “El gran reto actualmente continúa siendo ‘el cambio de hábitos’ o el contacto hombre-máquina. Todavía estos dispositivos se observan como elementos con limitaciones”, Mario C. Robles, director de UOC Empresa.







## Conclusión:

- **Afirmación: e-Learning desplazara al aula.**
- **Hechos: e-Learning complementa al aula = (mix o blended).**
  - **La utilización de 100% e-Learning se limita a cuestiones puntuales.**





## Conclusión:

- **Afirmación: m-Learning desplazara a e-Learning.**
- **Futuro:**
  - **m-Learning complementará los planes de capacitación presenciales, de e-Learning o blended**
    - **(mix = ILT + eL + mL).**
  - **Es la herramienta adecuada para desarrollar pastillas de conocimiento (Learning Objects).**



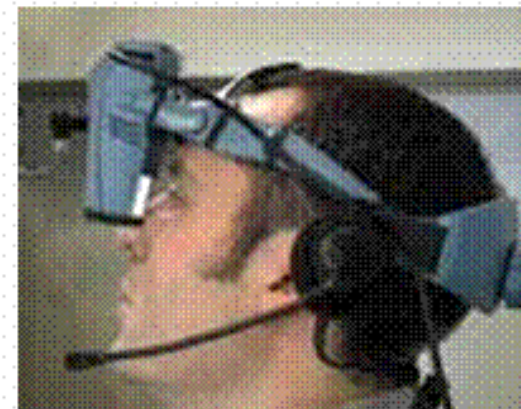
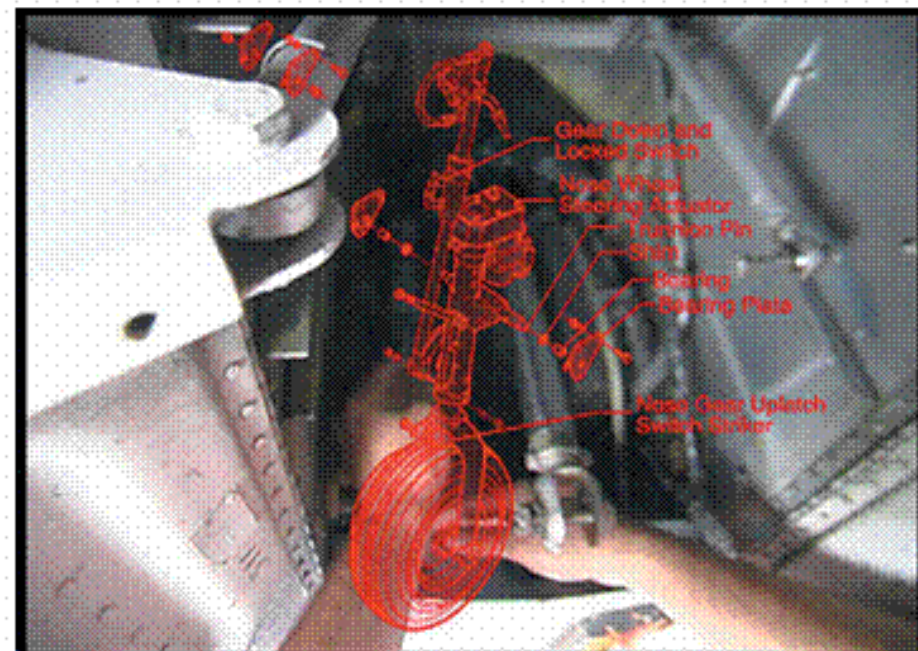
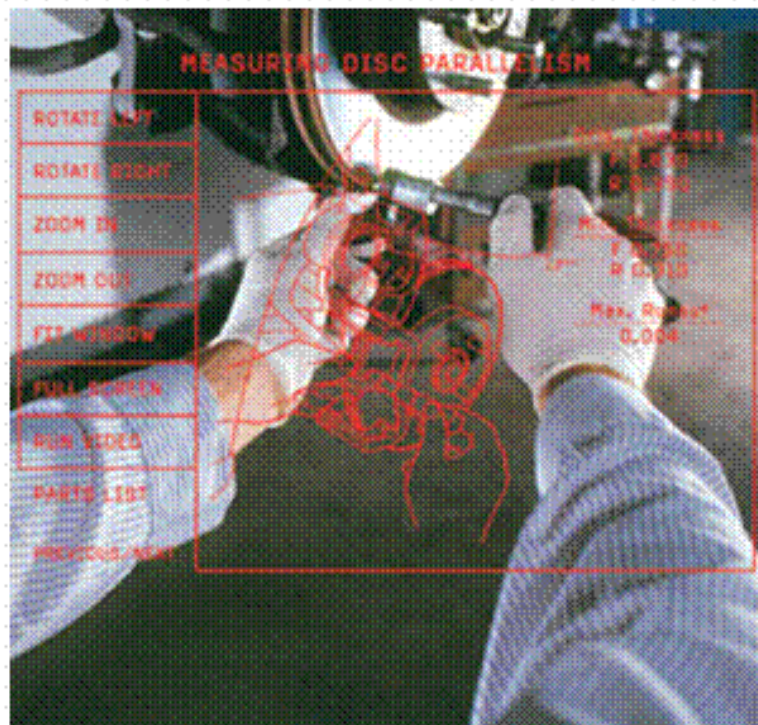


- Mobile Learning-*wear* in the Workflow





# Mobile Learning-*Wear* in the Workflow





## Tendencias: **Mobile Learning**

### **Motivos por los cuales se consolida:**

#### **•Evolución de desarrolladores:**

- por un lado los juegos para celulares y las competencias y torneos organizados en torno a ellos, han sentado las bases tecnológicas que indirectamente potencian el desarrollo del m-Learning;**
- y por otro han surgido numerosas empresas dedicadas a estos desarrollos, quienes seguramente deberán explorar nuevos mercados además de los juegos.**

**•Buena conectividad (si bien todavía quedan sectores rurales sin conexión, en general el territorio latinoamericano está bien cubierto).**

**•Bajo precio de los dispositivos: por 100 dólares se puede adquirir un teléfono con GPRS (banda ancha para celulares) en cualquier país de Latinoamérica.**







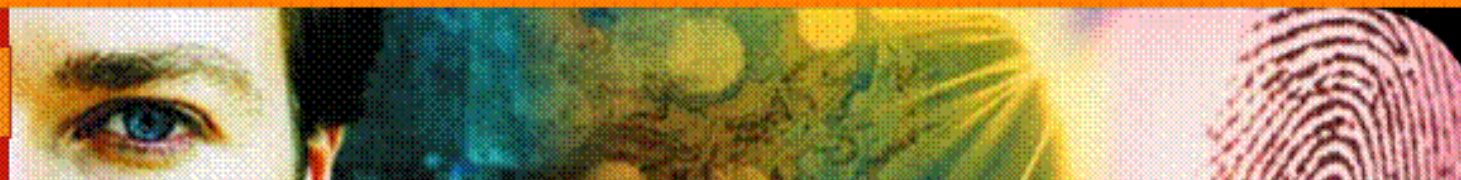
## Tendencias: **Mobile Learning**

**Relacionados a los prestadores de servicios de telefonía celular:**

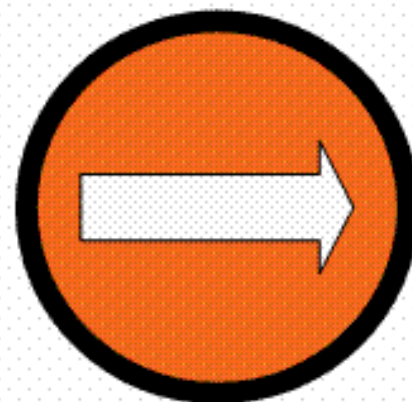
- La fuerte competencia hace que mes a mes necesiten más recursos para fidelizar y retener a sus clientes; una opción económica de fidelización es entregar contenidos educativos, sean éstos sobre cómo utilizar el celular, o sobre cualquier temática corta tratable con este medio.
- La necesidad de incrementar el tráfico de paquetes de información: la oferta de contenidos actualmente es muy pobre, y está dirigida a un público muy joven interesados en el chat, el horóscopo, los ringtones y demás aplicaciones similares. Es muy probable que un amplio porcentaje de la población que no está dispuesta a pagar por un ringtone, en cambio sí esté dispuesta a hacerlo por un contenido que realmente le sirva.







## Tendencias: **m-Learning**



**Consolidación**