

# eLearning2.0

Las nuevas  
tendencias en  
el aprendizaje  
en línea

Ing. Victor Heredia  
San Fco, CA  
eLearningInstitute

# Objetivo

---

## Sesión introductoria a nuestro congreso

**EduOnline** ■ ■ ■  
■ ■ ■ **2007**  
(26 feb al 2 marzo 2007)

**Bienvenidos especialmente los que están aquí por primera vez**

**Preguntar  
y Discutir  
en chat**

**Mensajes  
Privados**

**Proyector  
Virtual**

**Controles  
Audio**

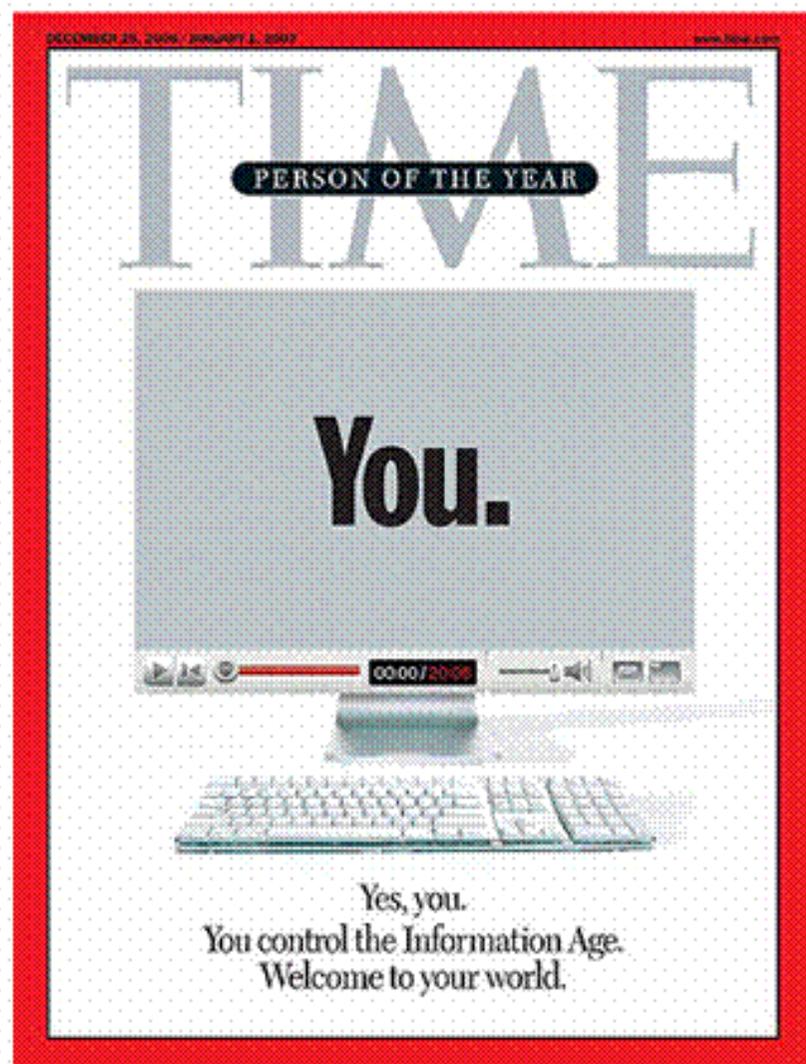
The screenshot shows a web browser window titled "Sala de Conferencias de CanalInteractivo". The interface includes a chat area at the top left with a "Bienvenido VictorHeredia" message and a "Type here. Press ENTER to send." input field. Below the chat is a list of participants: "VictorHeredia (m)" and "Angelica ()". At the bottom left, there are icons for audio and video controls. The main content area displays a crossword puzzle with a "Check" button and an "Index" link. The browser's taskbar at the bottom shows the Windows Start button, a clock at 12:46 p.m., and various system icons.

# La web 2.0





# Cómo formar estudiantes para el siglo XXI



## El personaje del año

---

# TU

Tu ahora tienes control de la era de la información.

**Bienvenido a tu mundo.**



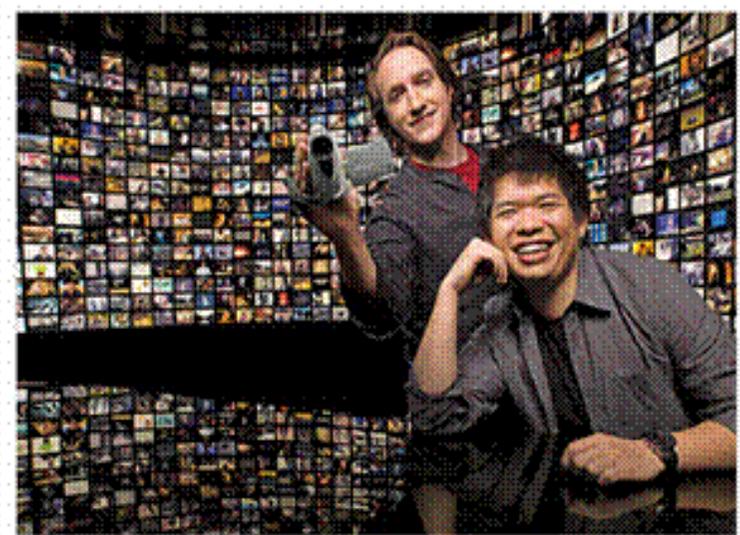
# The Gurus of YouTube

By JOHN CLOUD

Saturday, Dec. 16, 2006

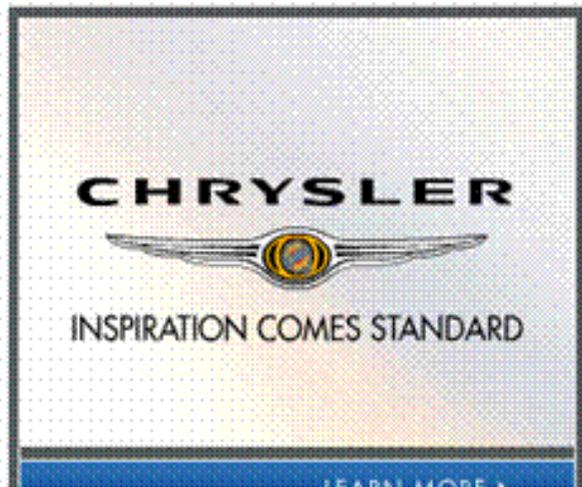
### TOP STORIES

- [Obama Shakes Up the Race](#)
- [Get Ready for an Orange Crunch](#)
- [A Taliban Spokesman's Confession](#)



Chad Hurley, Steve Chen and hundreds of the videos that helped turn YouTube into a sensation.

MICHAEL GRECCO FOR TIME



---

# **¡ALTO!**

**Tomen una hoja de papel**

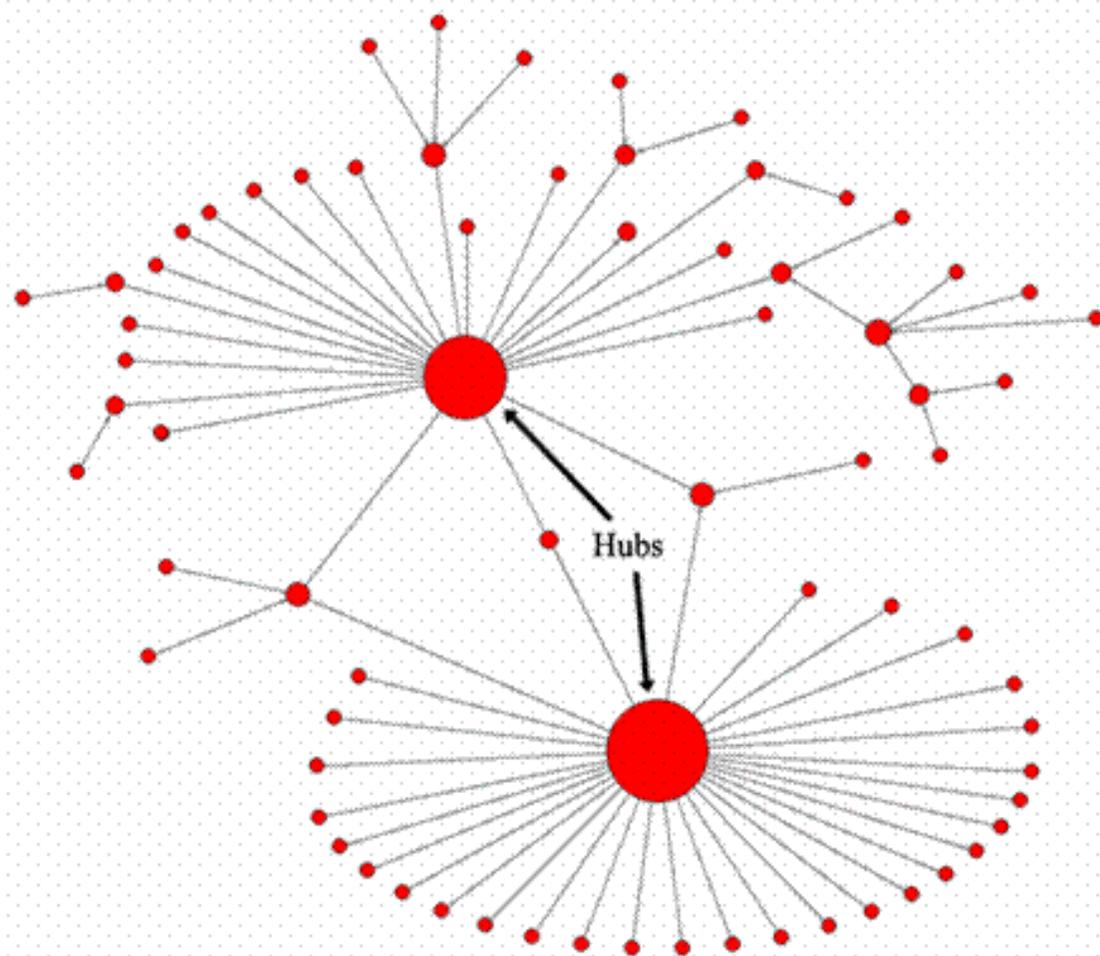
FOLDING A PAPER 50 TIMES

FOLD #	LAYERS OF PAPER	PAPER THICKNESS	# INCHES THICK AFTER 50 FOLDS	INCHES PER MILE	NUMBER MILES THICK	Number Kilometers Thick
1	2					
2	4					
3	8					
4	16					
5	32					
6	64					
7	128					
8	256					
9	512					
10	1,024					
11	2,048					
12	4,096					
13	8,192					
14	16,384					
15	32,768					
16	65,536					
17	131,072					
18	262,144					
19	524,288					
20	1,048,576					
21	2,097,152					
22	4,194,304					
23	8,388,608					
24	16,777,216					
25	33,554,432					
26	67,108,864					
27	134,217,728					
28	268,435,456					
29	536,870,912					
30	1,073,741,824					
31	2,147,483,648					
32	4,294,967,296					
33	8,589,934,592					
34	17,179,869,184					
35	34,359,738,368					
36	68,719,476,736					
37	137,438,953,472					
38	274,877,906,944					
39	549,755,813,888					
40	1,099,511,627,776					
41	2,199,023,255,552					
42	4,398,046,511,104					
43	8,796,093,022,208					
44	17,592,186,044,416					
45	35,184,372,088,832					
46	70,368,744,177,664					
47	140,737,488,355,328					
48	281,474,976,710,656					
49	562,949,953,421,312					
50	1,125,899,906,842,620	0.00523696	5,896,293,000,000	63.401	93,000,000	149,666,992

**El problema de  
nuestras creencias  
(equivocadas)  
y de no ver una  
realidad que no es  
tangibile**

# Punto 1. El poder de la red

---



Punto 2.

Hoy

se crea valor

con

conocimiento

***"La ciencia y la tecnología permiten a la gente multiplicar su productividad más rápido que los que no cuentan con los instrumentos o conocimientos...  
A mitad de siglo un japonés producía 5 veces lo que un latinoamericano. Ahora la diferencia entre lo que produce una persona en el país más rico y el más pobre no es 5 a 1..."***

# Ahora es de 427 a 1

(Tomado del libro "Mientras el Futuro te Alcanza" de Juan Enríquez Cabot, autor mexicano, director del Proyecto de Ciencias Naturales de la Escuela de Negocios de Harvard).

Poder de la Red +  
Conocimiento =

**Posibilidades** que hasta  
hace poco eran  
**IMPOSIBLES**

---

# YouTube

En enero del 2006 habia 10 millones de descargas en enero del 2007...???

La noticia es que ...

**El Mundo está  
cambiando  
brutalmente...  
y no solo eso...**

La noticia ahora es que ...

... sino que están  
surgiendo nuevos  
mundos

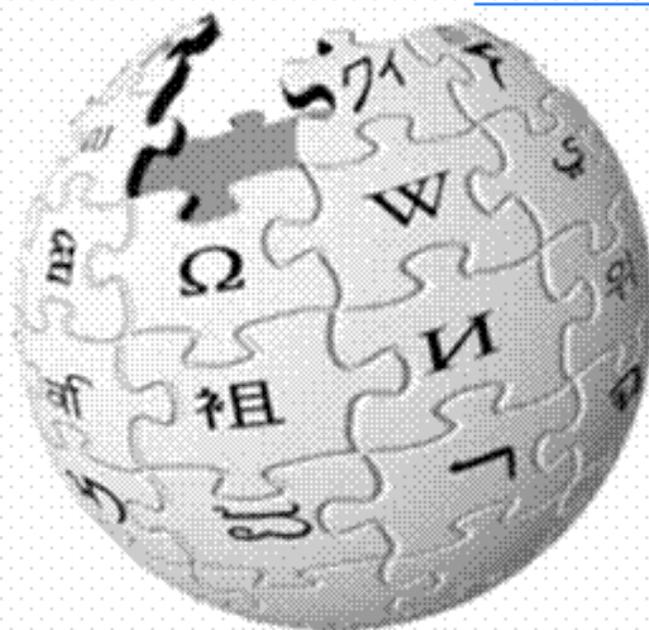
**El desafío real consiste en**

**Desarrollar la capacidad  
de crear  
cantidades infinitas  
de VALOR**

**con lo que tenemos a  
nuestro alcance**

# Caso Wikipedia

**El repositorio de  
conocimiento  
más grande...  
con acceso libre  
y gratuito**



# En EduOnline2007 tendremos...

Tour guiado a  
**Second Life**

**“Second Life is  
un mundo  
digital de 3  
dimensiones,  
imaginado,  
creado y en  
posesión de  
SUS  
RESIDENTES”**

**SECOND LIFE**  
Your World. Your Imagination.

WHAT IS SECOND LIFE? | SHOWCASE | BUSINESS & EDUCATION | DEVELOPERS | COMMUNITY

**JOIN NOW**  
MEMBERSHIP IS FREE

SECOND LIFE IS A 3D  
ONLINE DIGITAL WORLD  
IMAGINED, CREATED, & OWNED  
BY ITS RESIDENTS.

# Feb 7 a las 11:12AM

**Total Residents:**

**3,361,268**

**Logged In Last 60 Days:**

**1,136,702**

**Online Now:**

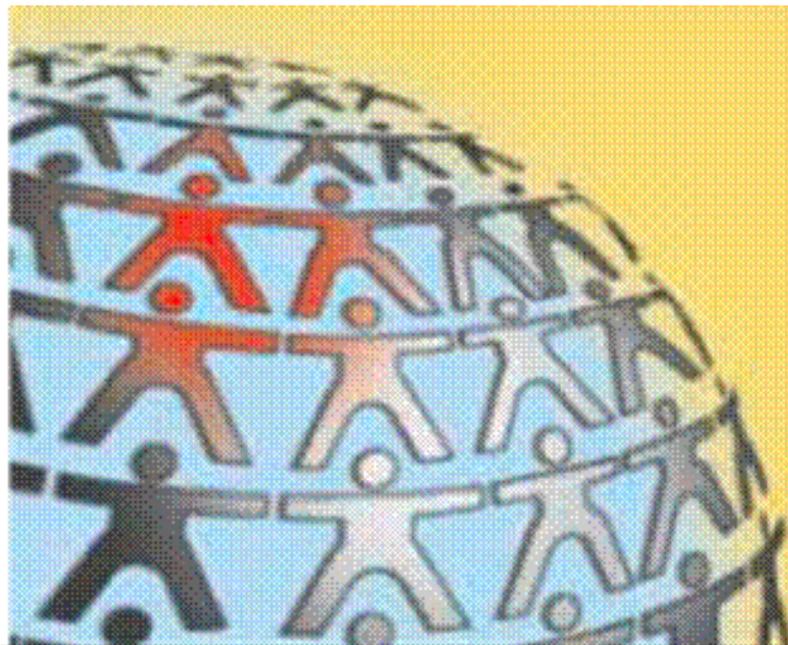
**22,371**

**US\$ Spent Last 24h:**

**\$788,435**

**LindeX Activity Last 24h:**

**\$172,880**



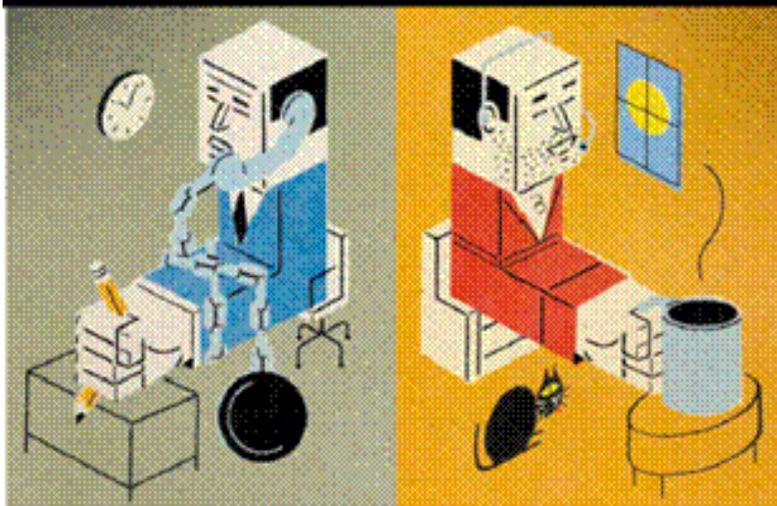
## Internet sigue crecimiento aceleradamente

**20 a 30,000,000,000**  
treinta mil millones de páginas

**Se crea un BLOG cada 2 segundos**

# Todo el mundo: En Cualquier Lugar

THE FUTURE OF TECH



MOBILE COMPUTING

## WHEREVER YOU GO, YOU'RE ON THE JOB

The dramatic shift toward mobility is changing the way we work—and shaking up the status quo among tech titans

EduOnline  
2007

Entremos a nuestro tema \_\_\_\_\_

# eLearning

# ¿2.0?

**Antes que nada ubiquemos...**

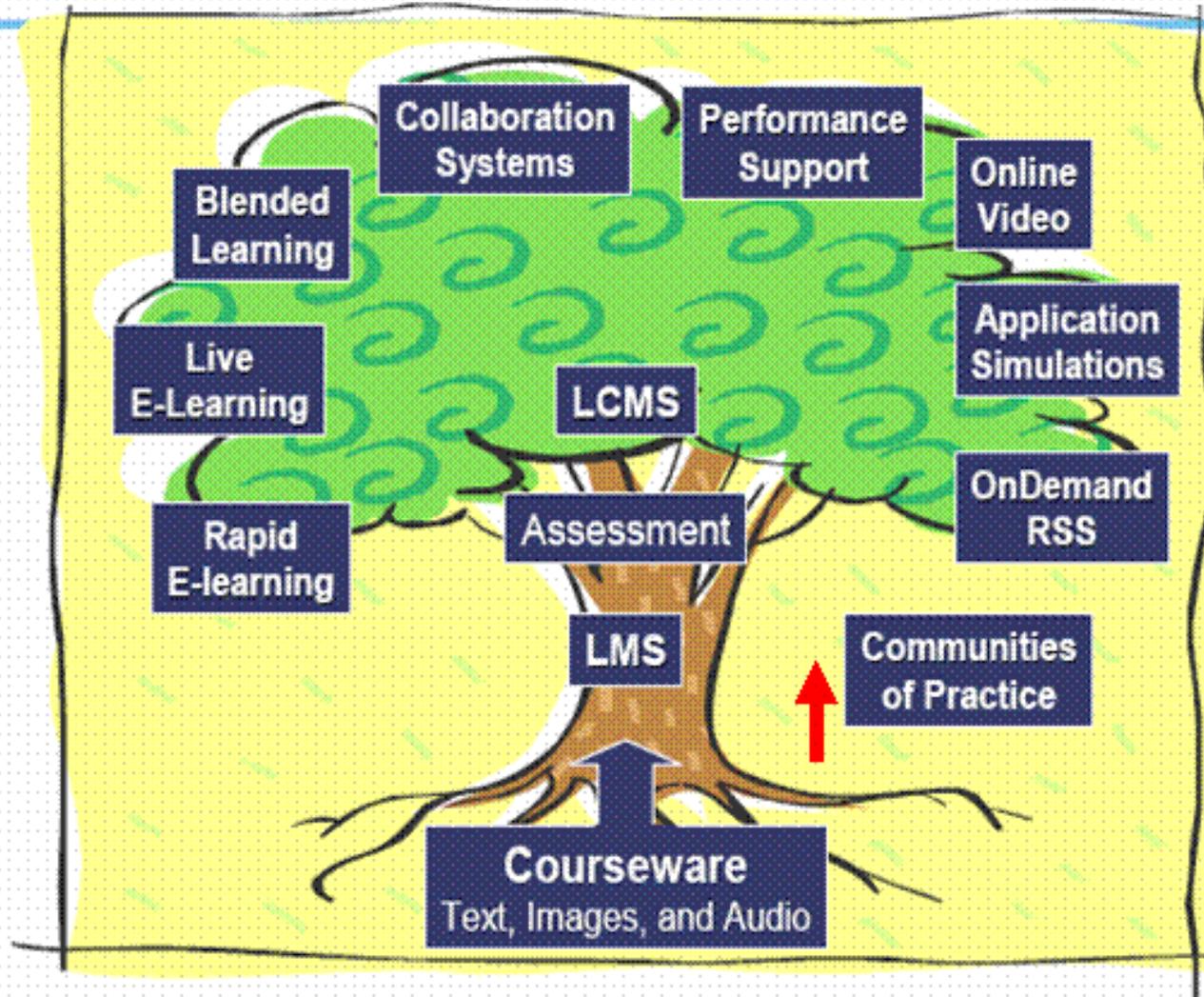
**¿Qué es el  
eLearning?**

# El eLearning

---

El aprendizaje que se da con el apoyo de plataformas tecnológicas de la información **en línea** (plataformas cerradas)

# E-Learning Evolution



# Tendencias del eLearning

---

1. eLearning se convierte en parte de la Administración del Conocimiento
2. Outsourcing de servicios
3. Ecología del Aprendizaje
4. Explosión del Rapid eLearning
5. Tendencia al... MicroContenido

# Tendencias del eLearning

---

6. **Explota el eLearning en VIVO (Webconferencing)**
7. **Enfoque al Desempeño**
8. **mLearning**

## 9. eLearning 2.0 - Social Learning

# 9. Social Learning... eLearning2.0

- Aulas Virtuales
- Foros de discusión
- Wiki
- Blogs
- Plataformas para el desarrollo de redes sociales

Hacia las redes de aprendizaje, las comunidades de colaboración



# Características del eLearning2.0

1. El acento está en el proceso en vez del contenido
2. Las experiencias de aprendizaje tienden a la apertura, presentan menor nivel de estructuración
3. Se basa en modelo educativo constructivista, donde los participantes adquieren aprendizajes practicando e interactuando entre sí y con los facilitadores y docentes.
4. La red vuelve a sus orígenes, a la sociedad (comunidad de aprendizaje).

# Características del eLearning2.0

---

5. **El centro de interés está en la capacidad de los sujetos de producir conocimientos fruto de la participación social**
6. **Implica alta dosis de interactividad, práctica grupal y libertad para producir y recibir contenidos formativos.**

# Las Nuevas Habilidades y Competencias

# Facilitación y docencia virtual







Están listas las grabaciones de EduOnline2006  
Primer Congreso Interactivo  
de Educación y Capacitación en Línea (eLearning)  
Más de 50 sesiones, objetos de aprendizaje, cursos demo y toda la  
riqueza de este evento realizado en línea  
entre el 24 y el 28 de julio 2006.

Ya está abierta la convocatoria para las ponencias y el registro para EduOnline2007.

Inicio de Sesión

Ligas Importantes

- » Aula de Soporte
- » Registro a Grabaciones EduOnline2006
- » Inscripciones EduOnline2007

Lo Nuevo

- » Boletín Resultados Congreso
- » Reporte final

Testimonios EduOnline2006

- » Escuchar comentarios en audio de los participantes en la sesión de clausura. Formato wma Formato MP3
- » Comentarios (chat) de los participantes en la sesión de clausura.

Network Science: La Llave para el Éxito en el Siglo XXI  
Marshall Thurber (Inglés/Español)



Capacitación Informal. La joya perdida de las organizaciones.  
Filipe Carrera Prestin IASTD Portugal/SEG, Portugal



Incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación  
Graciela Pasquini  
RedFenSurRES, Argentina



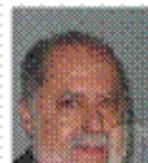
Propiedad Intelectual y Delitos Informáticos  
Alberto Enrique Nava Garcés  
México  
Autor del Libro Delitos Informáticos. Ed Porrúa



Formación de los profesores para la educación en línea.  
Adriana Vázquez Lamas  
Universidad de Guadalajara, México



Importancia del aprendizaje autorregulado en la educación virtual.  
Irma Aída Torres Fermán y Javier Beltrán  
Universidad Veracruzana, México



Order & Delivery required

Copyright © 2006 EduOnline2006.com

Internet

# Estructura de EduOnline2006

---

- **Una Semana** de Aprendizaje e Intercambio (24 al 28 de julio del 2006)
- **+69 sesiones** (Incluyendo Demostración de Software y Cursos en Línea)
- **ExpoVirtual**
- **Encuesta- Investigación del Estado Actual del eLearning**
- **Herramientas**
  - Aulas virtuales, Blog, Wiki, LMS

# Algunos puntos relevantes

- Toda la participación e interacción fue en línea (desde varios países)
- Prácticamente el 100% participantes y ponentes eran **nuevos\*** en esta modalidad (cambio de cultura)
- Usaron **herramientas diversas** (blog, wiki, aulas virtuales, LMS)
- Se sortearon **aspectos culturales y logísticos diversos** (tipos de conexión, tipos de equipo, horarios e idiomas)
- **Traducción simultánea** en aulas paralelas
- **Memoria digital** de todo lo sucedido

# Estadísticas

---

- Participantes en Congreso **359**
- Visitantes registrados en Portal EduOnline2006 **1066**
- Total de **69** ponencias y trabajos
  - 28 sesiones en vivo
  - 16 sesiones grabadas
  - LMS 10
  - Demo Software 11

# Países EduOnline2006

- Argentina
- Chile
- Canadá
- Colombia
- Costa Rica
- España
- Estados Unidos
- Ecuador
- México

- Perú
- Portugal
- Sudáfrica
- Venezuela

## PreCongreso

- Brasil
- Guatemala
- Francia
- Panamá

**En EduOnline2007  
SudAfrica, Angola,  
Mozambique and Cabo Verde**

# Universidades Participantes en 2006

- Instituto Politécnico Nacional, México
- Universidad Pedagógica de Durango, México
- Universidad Nacional Autónoma de México, México
- Universidad Autónoma de Nayarit, México
- Universidad de Victoria, Canadá
- Universidad de Guadalajara, México
- Universidad Veracruzana, México.
- Universidad Nacional de San Juan.
- Universidad Autónoma de Tamaulipas, México.
- Universidad Autónoma Metropolitana, México
- Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- Universidad Autónoma de Nayarit, México.
- Universidad de Costa Rica, Costa Rica
- Universidad del Mayab, Tabasco, México
- Universidad Nacional de Misiones Oberá, Misiones Argentina.

# Organizaciones

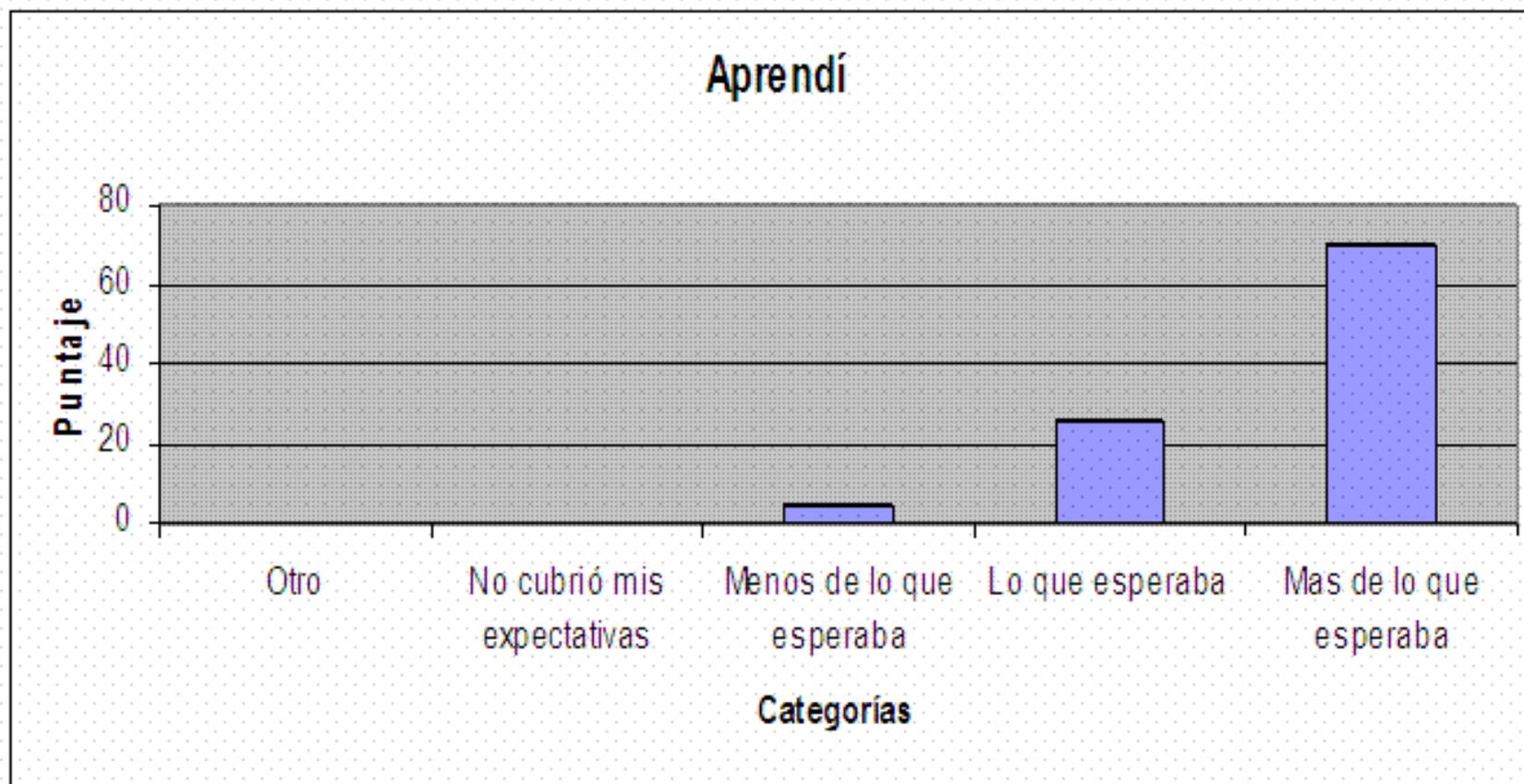
- AMECAP
- Aqualinteractiva
- ASTD Global Network México
- Asociación Oaxaqueña de Psicología, México.
- Aula Virtual, Perú.
- Avilar Technologies
- Canalinteractivo
- Comisión Federal de Electricidad, México
- Consultoría y Servicios eLearning
- eLearning Institute, EU, México
- eLearning Review
- Empresas Consultoras y Capacitadoras
- Facilitadores Virtuales
- Fondo de Empresas de la Universidad Veracruzana A.C
- Global Networks Technologies, Puebla
- Human Capital International
- Instituto Mexicano del Seguro Social, México.
- Learning Review, Argentina
- Ministerios de Educación Perú
- Net-learning, Argentina
- PCOs Internacional (Venezuela)
- RedFenSur, Argentina.
- SBS Facilitadores
- Secretaría de Educación de Guanajuato, México
- Secretaría de Educación del Estado de Jalisco, México
- Secretaría de Educación del Estado de Tamaulipas, México
- Secretaría de Educación del Estado de Veracruz, México
- Secretaría de Educación Pública del Estado de Puebla, México
- Tecnonexo, Argentina, EU
- Web Educativa Perú

# Inquietudes y desafío

- ¿Puedes ser **más efectivo el aprendizaje** en línea que el aprendizaje presencial?
- ¿Es posible hacer **más contactos** en un congreso en línea que en uno presencial?
- ¿**Pueden participar más personas** en un congreso virtual que en uno presencial?
- ¿Puede ser **más económico y accesible** un congreso virtual?

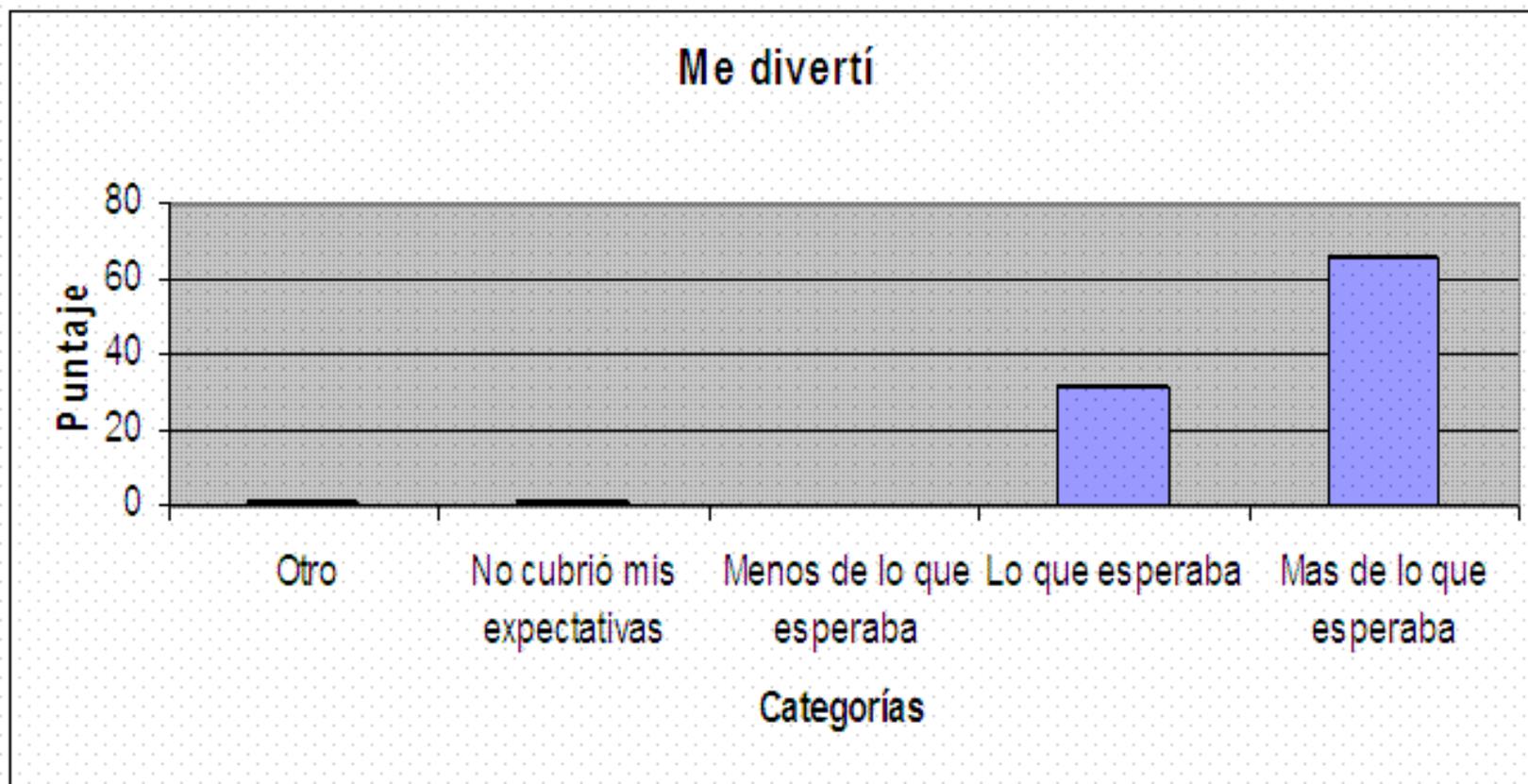


# Aprendizaje



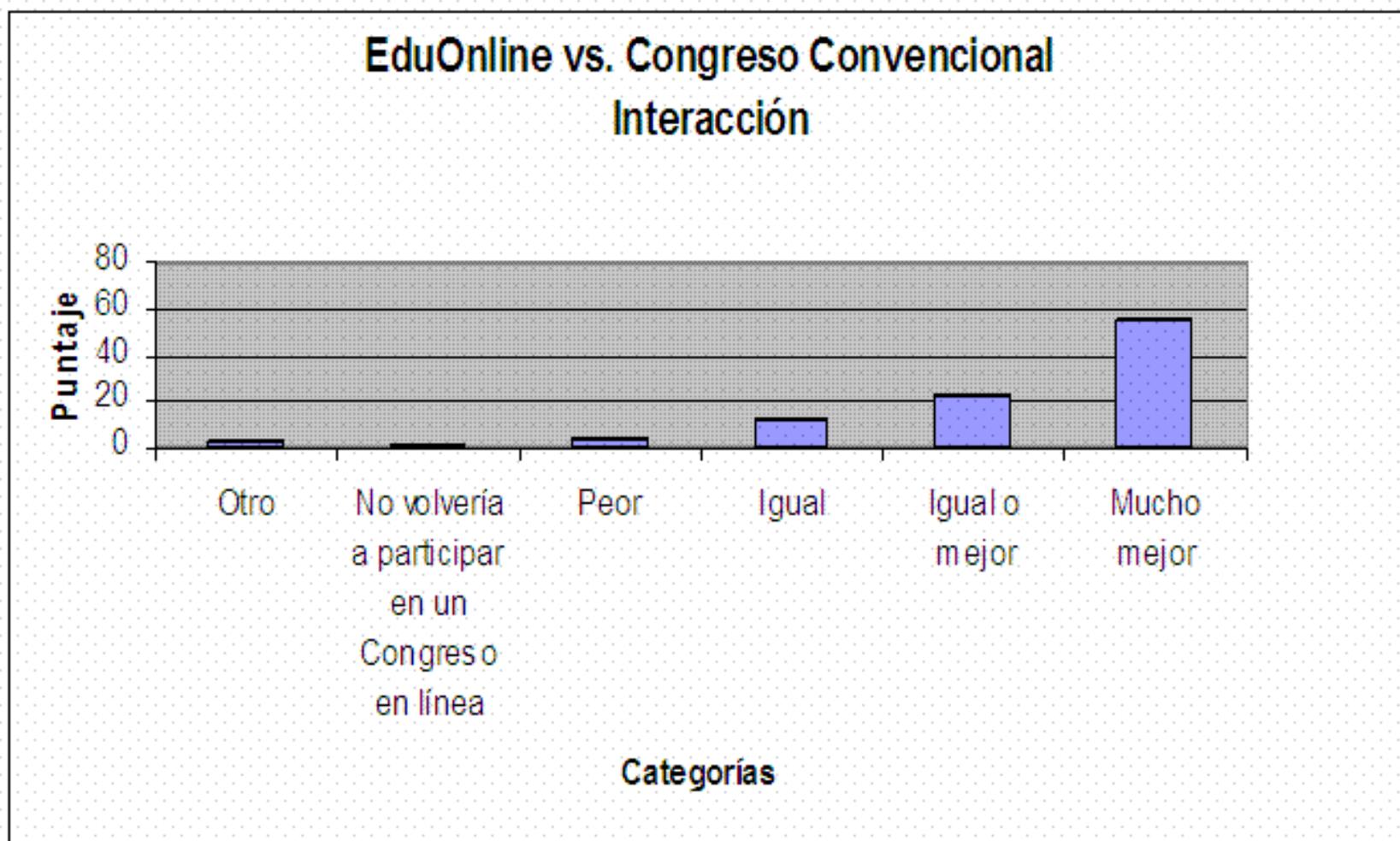
Reporte completo en [www.eduonline2006.com](http://www.eduonline2006.com)

# Diversión

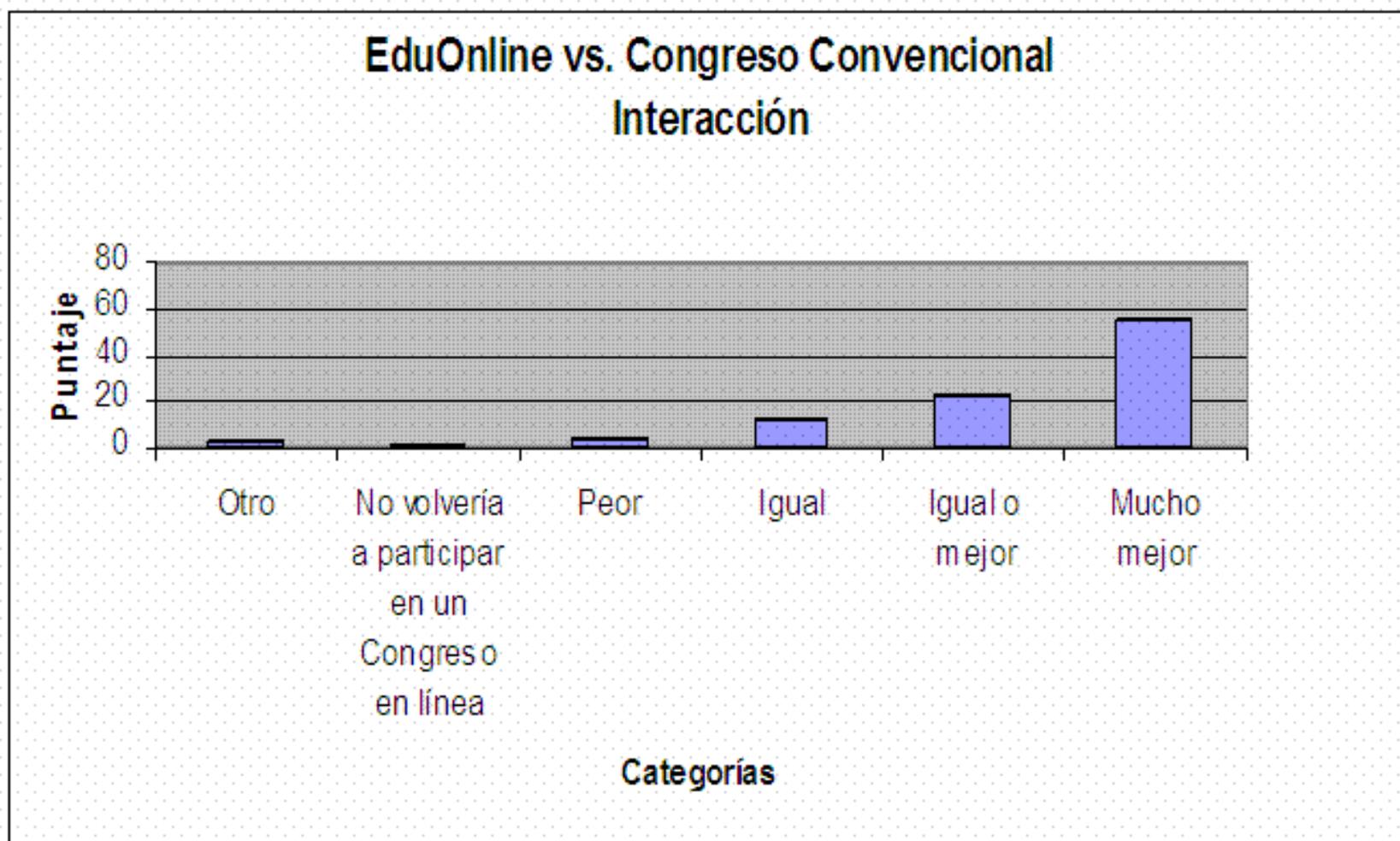


Reporte completo en [www.eduonline2006.com](http://www.eduonline2006.com)

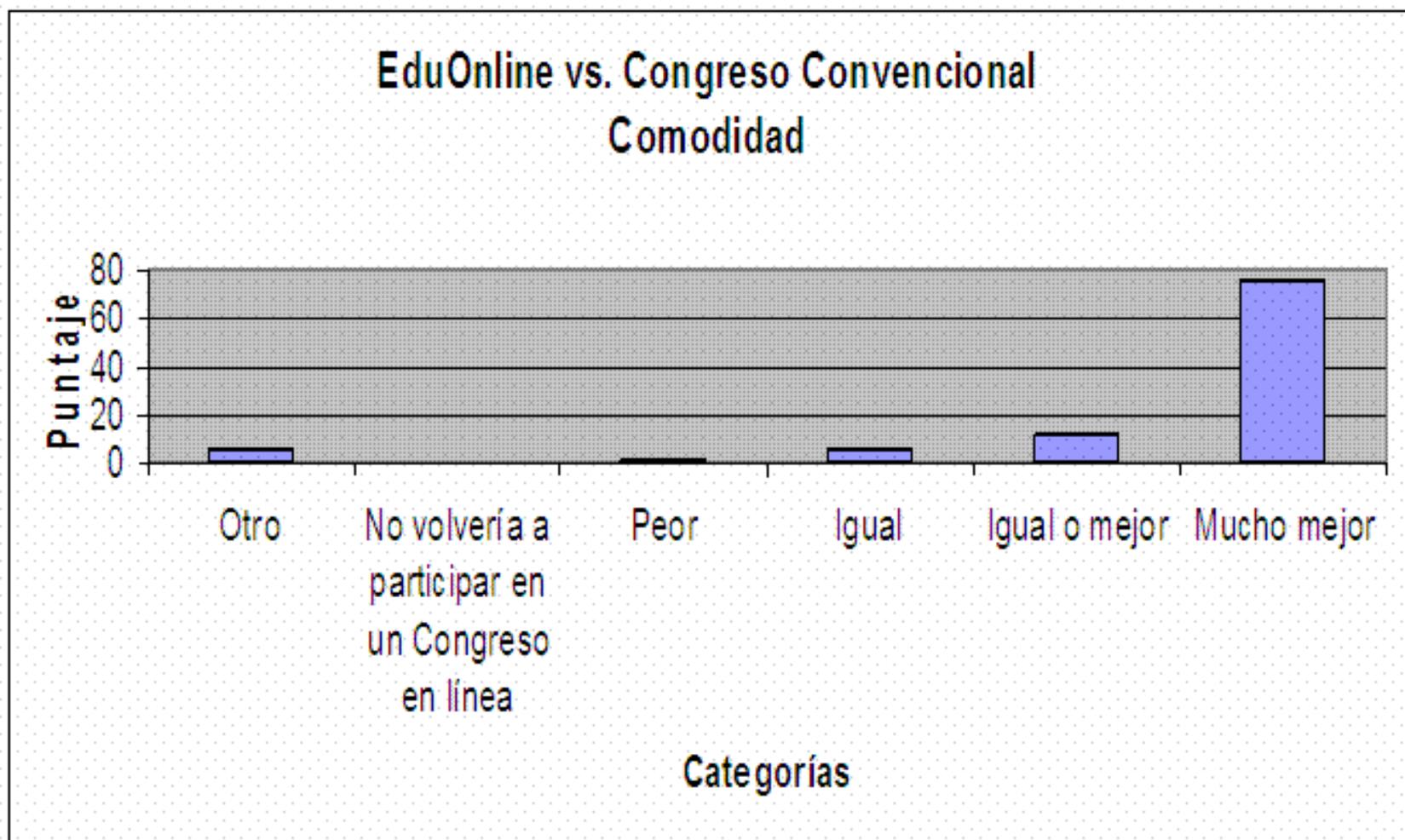
# Interacción\*



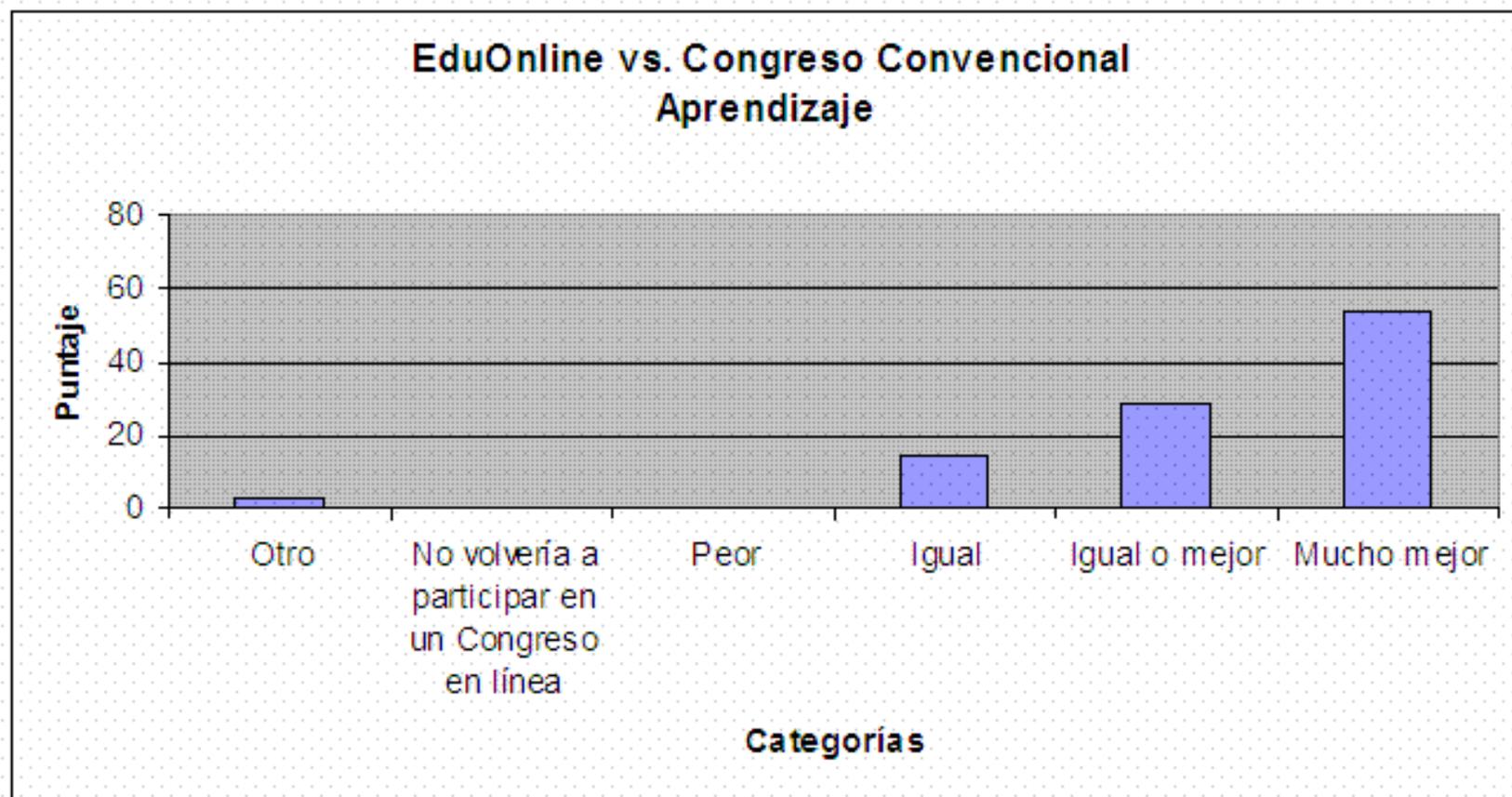
# Interacción\*



# Comodidad\*



# EduOnline vs Congreso Tradicional



# Nuevo paradigma\*

---

**Un mundo de posibilidades donde...**

- **Los participantes pueden tener un rol protagonista**
- **Las posibilidades de aprendizaje y colaboración se expanden**
- **Las posibilidades de masificación se abren**
- **Existen muchas posibilidades por explorar**

# Novedades !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Más ponentes internacionales...

EduOnline  
2007

**Nancy White (Full Circle), Peter Thoeny (structured wikis), Konstantin Guericke (jaxtr), Tony Carr, Alex Pisanty, Mark Oehiert (Buzz Allen)...**

**Conexión a eLearning Forum en San José CA**

**Ponencia con el autor de Wikinomics—**

**How The Smartest Companies Create Value in the Age of Mass Collaboration ... y más!!!!!!**