



XVI JORNADAS DE ESTUDIO. ALICANTE 17 Y 18 DE JUNIO

***PROFUNDIZANDO EN NOSOTROS,
APREHENDIENDO DE LOS DEMÁS***

INNOVACIÓN EN FORMACIÓN





Antes de nada: ¿Cómo aprendemos?

David KOLB	PNL	Andragogía
EXPERIENCIA CONCRETA Aprenden de la experiencia (propia o ajena)	APRENDIZAJE VISUAL Leen, observan, son capaces de absorber mucha información al mismo tiempo	LOS ADULTOS: Están dispuestos a aprender cuando su situación existencial genera una necesidad de saber: -Quieren ser alumnos exitosos. -Ejercer su voluntad en el aprendizaje. -Aprender cosas de valor para ellos. -Experimentar el aprendizaje como algo placentero.
OBSERVACION REFLEXIVA Observan y escuchan	APRENDIZAJE AUDITIVO. Aprenden oyendo o hablando y explicando	
CONCEPTUALIZACION ABSTRACTA Aprenden pensando	APRENDIZAJE KINESTÉSICO Aprenden asociando la información a sensaciones o movimientos	
EXPERIMENTACION ACTIVA Aprenden haciendo		



Innovación en Formación.

¿En qué aspectos de la Formación?:

Metodologías.

Canales.

Contenidos.

El papel del Formador

...

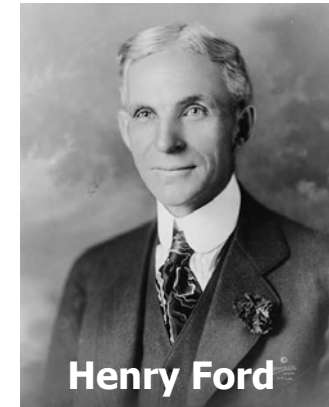


METODOLOGÍAS.

“cualquier cliente puede tener el coche del color que quiera siempre y cuando sea negro” (Henry Ford, refiriéndose al modelo T)

Se ha pasado de programas para todos (clase magistral, cursos transversales) a programas personalizados (coaching, formación a la carta)

La tendencia sigue avanzando hacia la individualización de la formación (redes sociales, autoformación)





CANALES

Cara a cara, con el formador (monitor, coach, ...)

Formación en aula

Formación outdoor

A distancia:

en papel
multimedia
por teléfono
a través de la TV

e-learning





CONTENIDOS

Técnicos.

Operativos.

Habilidades.

Competencias.

Control emocional.



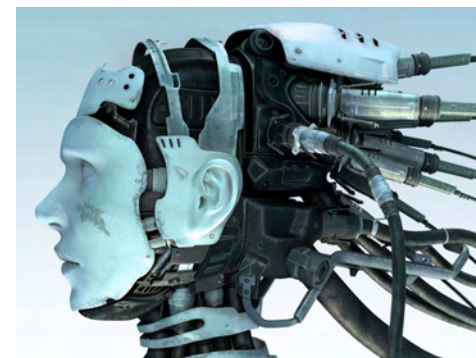


EL ROL DEL FORMADOR

Antes.
Pedagogo
Conocía la docencia.
Preparaba cursos
Impartía formación
Se apoyaba en expertos

Ahora.
Consultor
Identifica necesidades
Busca soluciones
Alinea los esfuerzos
Coordina las actividades

En el futuro.
Gestor del Aprendizaje
Activa, modifica
herramientas.
Introduce contenidos.
Gestiona la participación.
Controla a los proveedores.



NOSOTROS NOS HEMOS CENTRADO EN INNOVACIÓN EN TECNOLOGÍA

Las nuevas necesidades sociales vienen acompañadas de nuevos desarrollos tecnológicos.

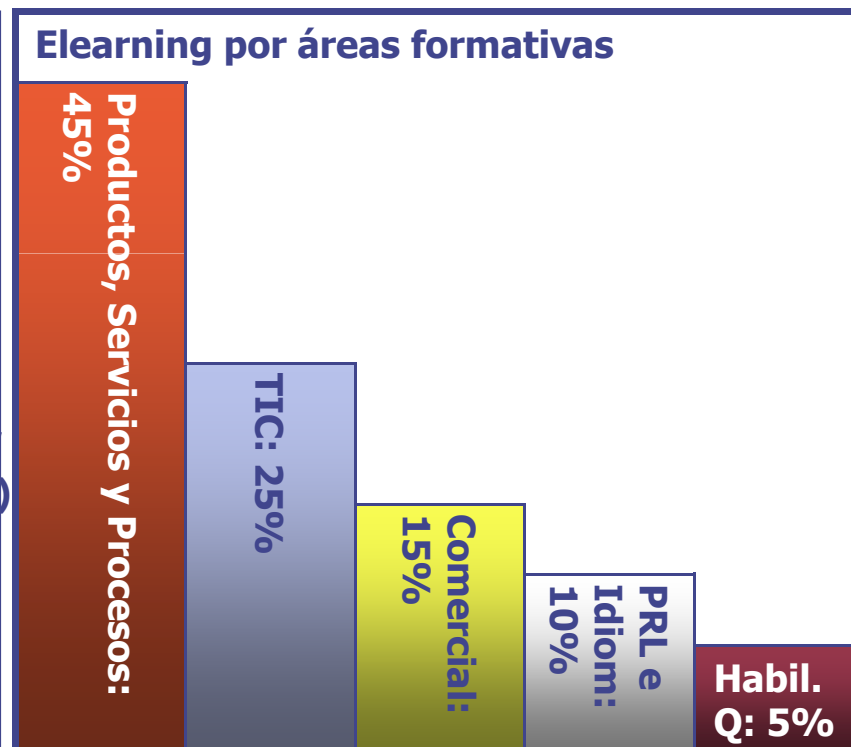
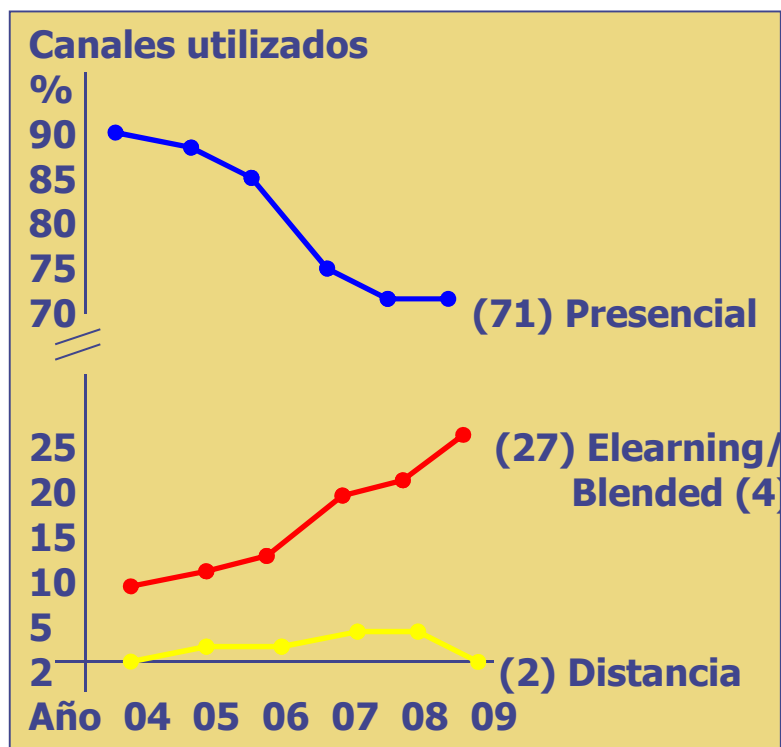
La cultura visual y audiovisual está muy arraigada en generaciones más jóvenes.

La formación (especialmente en tiempos de crisis), debe ser más efectiva.

Los impactos tecnológicos son muy significativos y nos brindan la oportunidad de provocar procesos de enseñanza – aprendizaje radicalmente distintos del tradicional, pudiendo dar respuesta a las demandas de audiovisualización, de formación especializada orientada al saber hacer y de metodologías participativas de colaboración y co-construcción.



ESTADO ACTUAL DE LA FORMACIÓN. (en las grandes empresas)





¿COMO UTILIZAMOS EL E-LEARNING? (un sondeo entre diez entidades)

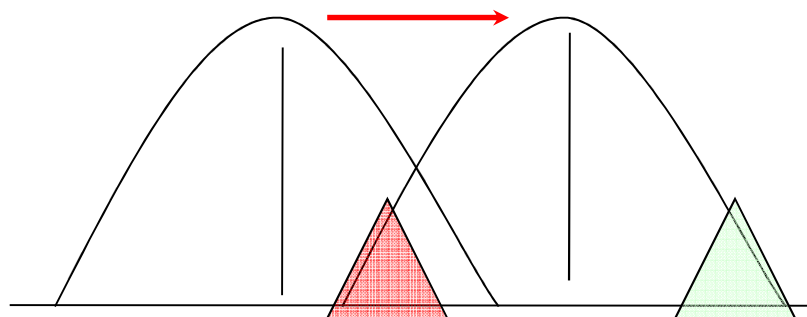
¿Qué contenidos se imparten en e-learning?	Los grandes dicen: De todo tipo Los medianos: Sobre todo técnica y operativa.
¿Son programas lineales? ¿hay interactividad?	Son cursos lineales (no hay interactividad, salvo algunas excepciones)
¿Existen tutores o fórmulas de apoyo al alumno?	Sí, siempre hay un tutor técnico a quien consultar. En algunas ocasiones hay un animador del programa.
¿Quién soporta el coste?	La entidad
¿Qué porcentaje de alumnos finalizan los cursos?	Entre un 60 y un 95%
¿Qué duración media tienen los cursos?	Mínimo 1 hora; lo más habitual es que estén entre 3 y 4 h. aunque hay algunos cursos de 6 o de 8 horas.
¿Qué ventajas reporta el e-learning aparte del coste?	El alcance; la inmediatez; la uniformidad de los mensajes; el control del resultado
Otros comentarios	Los grandes utilizan algo más del 20% de su formación en e-learning. Los medianos alrededor del 10%. Es el futuro.

UNA PROPUESTA INTERESANTE.

Se realiza una acción formativa a partir de una evaluación:

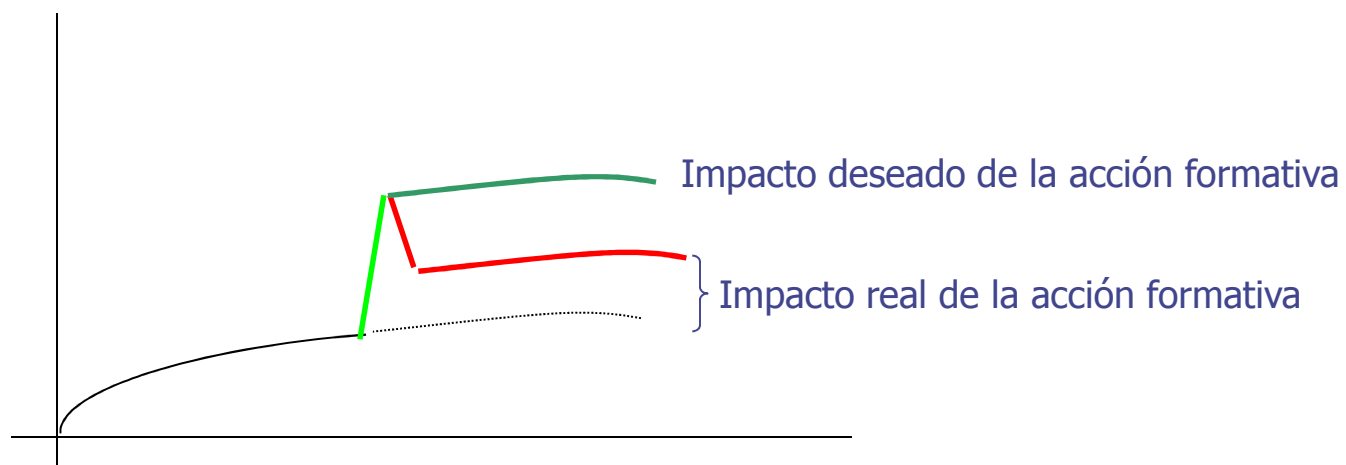
El nivel de desarrollo de los evaluados se puede representar mediante una curva normal.

La sola participación el curso hará que esa curva se desplace hacia la derecha.

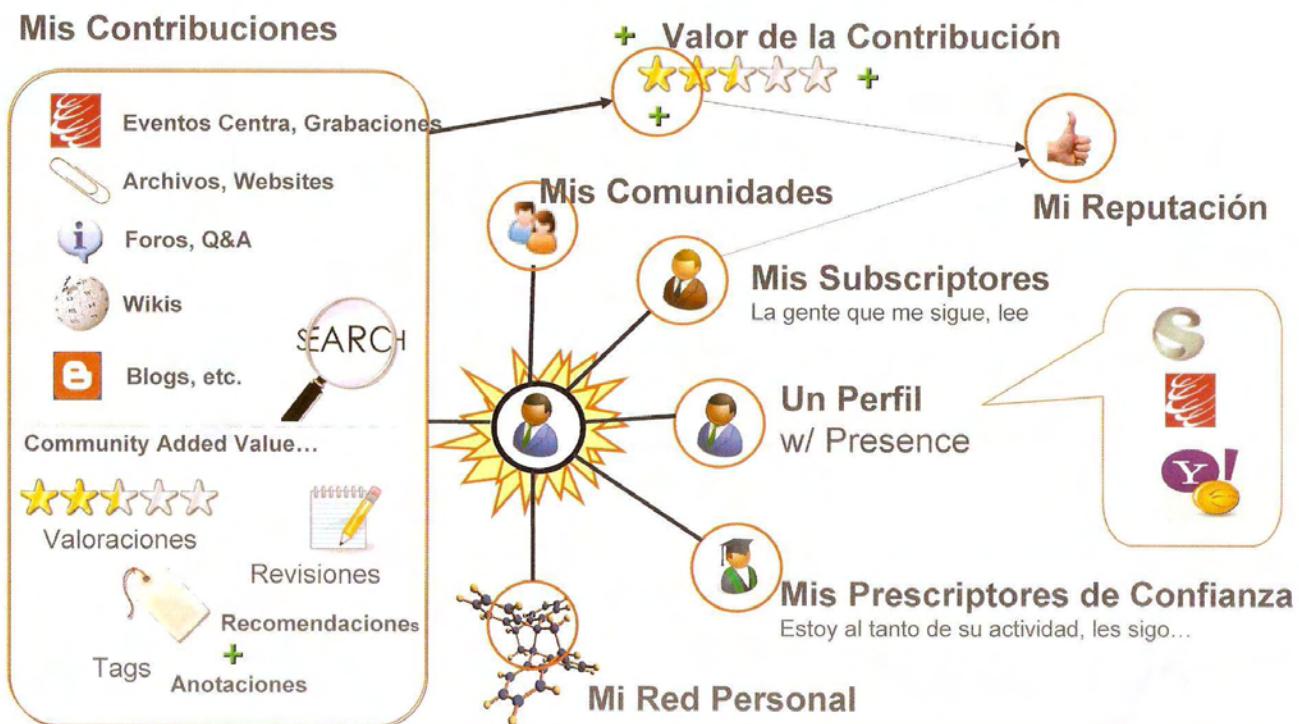




EL 70% DE LO APRENDIDO EN UNA ACCIÓN FORMATIVA SE OLVIDA EN LOS 9 DIAS SIGUIENTES.



Saba Social: Conceptos Clave





EL USO DEL MOVIL PARA FORMACIÓN.

Imagínese que abre la pantalla de su teléfono móvil y una serie de iconos le marcan diferentes accesos y que allí se despliega un menú de alternativas:

Formación: productos, argumentos, ejemplos.

Información: datos, noticias actualidad,, iCRM!

Capacidad de decisión: poder cerrar un tipo de interés concreto, enviar la póliza para su firma.





TODO ESTO YA LO TENEMOS
(o, al menos, algunas entidades ya lo tienen)

¿QUÉ NOS DEPARA EL FUTURO?

“Lo nuevo no es bueno porque sea nuevo sino porque sea útil”

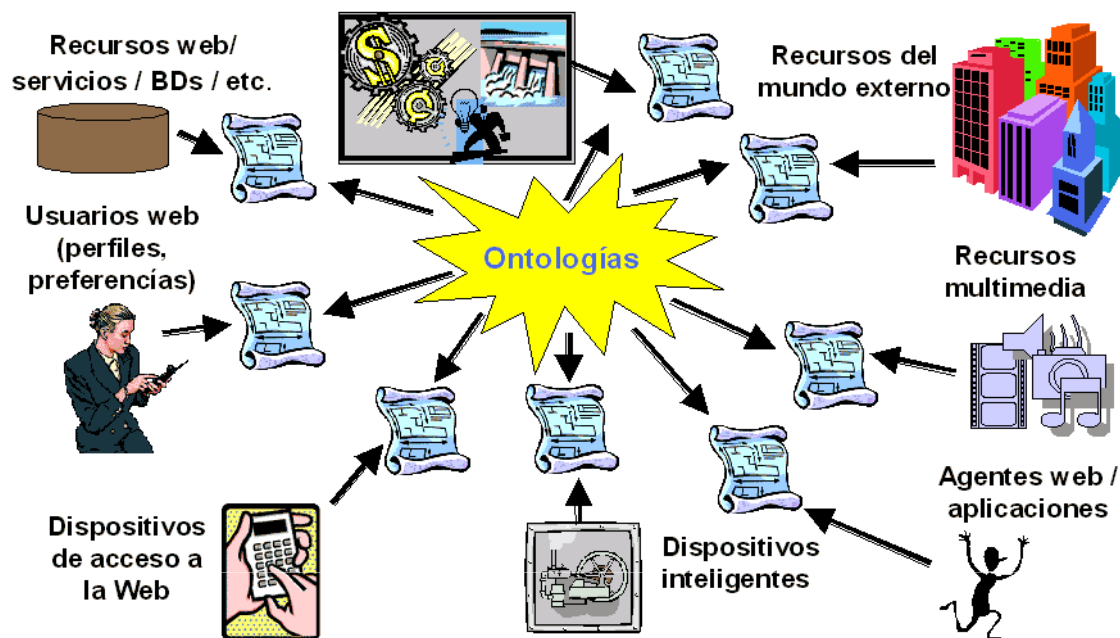
Se aprecian dos tendencias en cuanto al desarrollo de la tecnología online:

“**Relacional**”, donde lo que se pretende es incrementar los contactos entre usuarios, ponerlos en conexión con el universo que hay online (web 3.0 o web semántica).

“**Emocional**”, relacionada con el impacto que puede causar el canal en el usuario (storytelling, mundos virtuales, realidad aumentada, Mobile learning);



Ontologías y la web semántica



Web 3.0, o web semántica es la "Web de los datos". Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la *World Wide Web*. Esas informaciones adicionales (que describen el contenido, el significado y la relación de los datos) se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente.

Un ejemplo: HTML permite alinear datos: producto - batería de cocina - PVP 200 €
Pero los datos por sí solos no tienen sentido. Los lenguajes de ontologías aportan información y se pueden relacionar entre sí.



LOS MUNDOS VIRTUALES.

Varias Universidades españolas tienen programas de formación en mundos virtuales, que están obteniendo un gran éxito debido a que ofrecen:

- Visualización en 3d y utilización intuitiva
- Presencia colectiva de residentes e interacción en tiempo real con otros avatares, incluyendo espacio para proximidad y distancia.
- Comunicación con voz, que es tridimensional y direccional.
- El efecto avatar, imagen personificada del residente.
- Persistencia, la duración y el inmediato impacto visual de la acción



REALIDAD AUMENTADA.

Es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a tiempo real.

<http://www.youtube.com/watch?v=NnMFqhLYtwg>



<http://www.youtube.com/watch?v=P9KPJIA5yds>





REALIDAD VIRTUAL.

Es un sistema tecnológico, basado en el empleo de ordenadores y otros dispositivos, cuyo fin es producir una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella. Se consigue mediante la generación por ordenador de un conjunto de imágenes que son contempladas por el usuario a través de un casco provisto de un visor especial. Algunos equipos se completan con trajes y guantes equipados con sensores diseñados para simular la percepción de diferentes estímulos, que intensifican la sensación de realidad. Su aplicación, aunque centrada inicialmente en el terreno de los videojuegos, se ha extendido a otros muchos campos, como la medicina, simulaciones de vuelo, etc



Los entornos 3D proporcionan una experiencia que resulta grata y se recuerda con mayor facilidad.

La formación online ha pasado, o está pasando por diferentes estados:

- Aprendizaje distribuido: e-learning.
- Aprendizaje compartido: redes sociales.
- Aprendizaje emotivo: 3D
- Aprendizaje personalizado: web 3.0



Y MÁS:

Storytelling son historias contadas (una experiencia, una buena práctica, una advertencia, una descripción, etc), que debido a la variedad y portabilidad de los utensilios que llevamos pueden ser transportadas con facilidad y permitir que mejoremos el desempeño en un momento determinado. Pueden ser de voz de imagen: video, comics, 3d, ... y estar situadas en el MP3/4, el iPod, el Móvil, el PC.

Cloud Computing. Las aplicaciones ya no tienen que consumirnos espacio, ni tenemos que pagar por una aplicación que no sabemos el uso que va a tener. Los recursos están en la red. Incluso los servidores están en la Red. Una infraestructura 100 % Cloud Computing no necesita ningún tipo de Hardware y se paga por el uso que se le da. Google, Amazon o Joyent, son empresas que ofrecen esta posibilidad; el nivel de privacidad de los servidores lo elige el usuario y, además, no se necesita ser un experto en informática para manejarlas.

El móvil. Ya hemos hablado antes de "Mobile learning", pero es que todo lo que hemos comentado con posterioridad es susceptible de ser canalizado a través del móvil. El móvil, debido a su gran portabilidad y a la vinculación que nos ha generado se ha convertido en la gran expectativa del futuro.

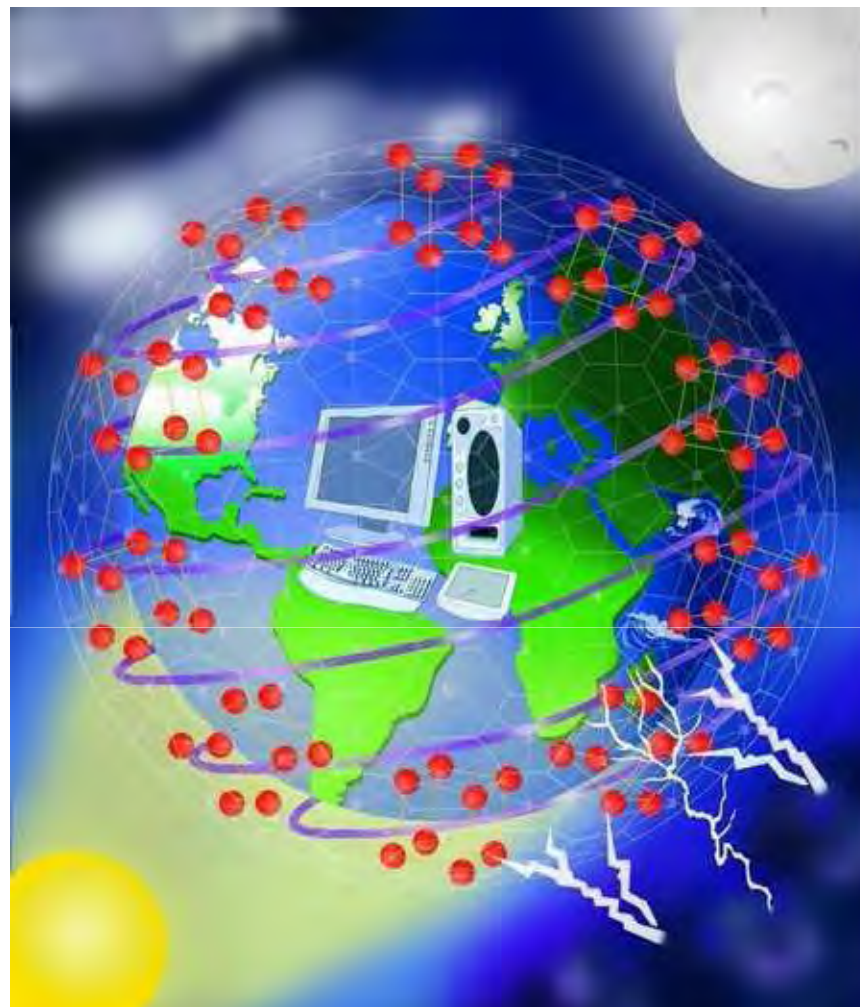
Como ejemplo ver:

<http://es.sevenload.com/videos/x8DEfyk-Holograma-para-IPHONE>

o http://www.youtube.com/watch?v=rgXzdUb_fug



LO QUE AÚN NO TENEMOS.





El 70% de lo que aprendemos lo hacemos de manera informal: Preguntamos a otros cómo lo hacen (experiencias concretas); discutimos sobre cual es la mejor manera de hacer algo (observación reflexiva); leemos manuales o documentos técnicos (conceptualización abstracta); o ponemos en práctica lo que creemos que se debe hacer y actuamos según los resultados de prueba – error (experimentación activa). (Utilizamos los estilos identificados por Kolb). **Todo esto lo hacemos dentro del marco de nuestras relaciones, ya sea en la empresa o fuera de ella; en contacto directo con otras personas o en contacto a distancia. También a través de Internet.**

¿Y por qué a través de Internet? Porque **a los adultos les motiva ejercer su voluntad en el aprendizaje** (y en general en su vida); **les motiva aprender cosas que tengan valor para ellos, que les ayude a solucionar problemas inmediatos y concretos; y les motiva sentir el aprendizaje como algo placentero.** (Son características identificadas por la Andragogía). E Internet ofrece todas estas posibilidades.

Sin embargo, aún muchas entidades tienen vetado el acceso de sus empleados a Internet, argumentando ¡peligro! de ser infectados cuando en realidad la razón es miedo a la “pérdida de tiempo” (el peligro es fácilmente controlable)



Vista la oportunidad de difusión y alcance que ofrecen los sistemas LMS e Internet, las empresas han decidido que este es el mejor momento para "virtualizar" todo su conocimiento a la red.

Pero no se han parado a pensar que este cambio no solo implica un cambio en el formato, sino que los materiales por si solos no hacen que se aprenda, **se necesita un desarrollo didáctico que favorezca el aprendizaje a distancia**, El "boom" de herramientas "Rapid Learning" han favorecido el "hazlo tú mismo", pero tal y como pasa en IKEA, siempre necesitas de un manual de instrucciones y eso es lo primero que se han olvidado de poner en la "cajita" del mueble al que llamamos e-learning.

España es el 2º país del mundo que más utiliza las redes sociales (3 horas diarias) sólo detrás de Brasil. Y lo hacemos en horario laboral. El 45% de los usuarios lo hace todos los días. Tenemos entre un 70 a un 80% de dependencia de Google en nuestro uso de Internet, y no sabemos los compromisos que adquirimos.

Utilizamos mal el correo electrónico.

HAY QUE REGULAR Y FORMAR EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS.

Φ GR€F



ΦGR€F



Φ GR€F



ΦGR€F



Φ GR€F

