

7

Tendencias e-Learning para el 2021



7 tendencias e-Learning claves para el éxito 2021

Copyright © 2021, ITMadrid – IT Business School

Todas las marcas y productos mencionados en la obra son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Todas las precauciones y correcciones posibles han sido tomadas en la elaboración de este eBook, el autor y el editor no asumen responsabilidad por errores, omisiones o daños causados como consecuencia en el uso del contenido presentado.

Página Web del eBook:

<https://www.itmadrid.com/servicios/publicaciones/>

El propietario del Copyright licencia este eBook bajo Creative Commons License, Attribution 3.0

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Por favor siente libertad de publicar este eBook en tu Blog, enviarlo por eMail, o enlazarlo siempre que los creas conveniente.

El 2020 fue un año complejo. Lo que hemos vivido no tiene precedentes para la humanidad. Dos (2) términos se pusieron en boca de todos: teletrabajar y estudiar online (e-Learning). La tecnología fue un importante aliado durante los meses difíciles y duros, instituciones sin experiencia en e-Learning, se vieron forzadas a enseñar de forma remota repentinamente. Docentes, gestores, alumnos y padres pasaron a un modelo de enseñanza tradicional a online sin margen de tiempo. Pero como todo, con mucho éxito y entusiasmo. Un gran logro para todos.

Superada la conexión, las instituciones se percataron que necesitan un plan para avanzar en el concepto, en especial con los cursos online. Una de las carencias es cómo gestionar, diseñar y desarrollar (virtualizar) cursos y/o materiales multimedia de aprendizaje. Bill Gate una vez comentó: “*El contenido es el Rey*”. Es por ello el 2021 se plantea con dos (2) desafíos: *Reskilling* y *Upskilling*, es decir, hay que “reciclar” al profesorado. Tienen que conocer conceptos propios del e-Learning: Diseño Instruccional, técnicas, estrategias, Microlearning, Gamificación, evaluación, videos, podcast, infografías, y en definitiva, conocer el argot digital de sus alumnos.

El 2021 se plantea como ese año, que, una vez superada la pandemia, debemos avanzar en la digitalización de los contenidos. Más allá de las grandes tendencias tecnológicas, debemos centrarnos en capacitar al profesorado y en la digitalización de los contenidos, paso previo para abrir paso a la Inteligencia Artificial, Machine Learning, Chatbots, Blockchain, entre otros.

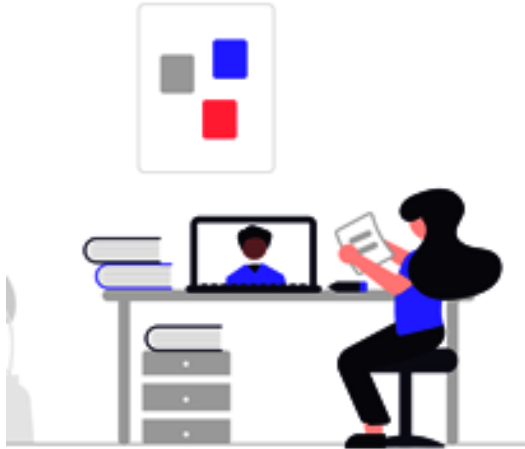
¡Gracias!

1

Upskilling & Reskilling

Decíamos que la pandemia evidenció la falta de preparación de los *Stakeholders* de la educación y capacitación en el área del e-Learning. *Reskilling* (reciclar) y *Upskilling* (rendimiento) son 2 términos hermanos de capacitación, los cuales redundan en la educación virtual en las siguientes áreas:

- Transformación digital de la educación, y en particular de los profesores y maestros.
- Convertir materiales de enseñanza tradicional a online. Es imperativo virtualizar muchos contenidos para ser enseñados de manera online.
- Desarrollar una estrategia de digitalización de la educación/capacitación, el cual debe incluir a la tecnología como herramienta central.
- Capacitar (*Reskilling*) a profesores, maestros y gestores en las nuevas formas de enseñar.
- Motivar y/o empoderar a los profesores es clave en esta era digital, si quieren “hablar” el mismo lenguaje que sus estudiantes.
- Proporcionar oportunidades de crecimiento a los profesores en el desarrollo de su carrera.



2 Diseño Instruccional

“Ese profesor no tiene pedagogía” suele ser una etiqueta para denotar al profesor o capacitador sin las competencias para curar, estructurar, organizar y enseñar un contenido. Y eso en la educación online cobra fuerza, en un modelo centrado en el estudiante como lo es el e-Learning.

El 2021 veremos ingesta de virtualización de contenidos a todos los niveles, tanto académico como corporativo. Y es claro que concepto como el diseño instruccional e-Learning es clave para diseñar y desarrollar buenos contenidos multimedia.

Entre otras cosas demanda:

- Una metodología clara para desarrollar esos contenidos.
- Diferentes competencias (pedagogía, vocalización, tecnología, gestión de proyectos, diseño, innovación y creatividad, etc.)
- Un departamento/equipo de trabajo con diferentes perfiles
- Técnicas y estrategias de aprendizaje, lo cual pasa por conocer las teorías de aprendizaje en entornos virtuales.
- Tendencias en tecnologías educativas
- Entre otras.



+Vídeos

3

Investigaciones de la *Social Science Research Network* nos dice que somos aprendices visuales por naturaleza, más del 65% así lo confirmas dicho trabajo. El video ha sido uno de los elementos multimedia más utilizados y efectivos en los últimos años.



Es por lo que introducir el video en la estrategia de aprendizaje virtual es una de las claves. El curso online a través vídeos se intensifica, y por supuesto, en el aprendizaje ha venido para quedarse y avanzar. Su creación, curación y distribución a través de multiplataformas, especialmente el teléfono inteligente, crecerá en los próximos años. Su creación y consumo crece a ritmos exponenciales, veremos contenidos de cualquier temática, sucumbir a sus encantos.

Algunas de las tendencias del video-aprendizaje:

- Adaptados a teléfonos inteligentes
- La interactividad estará presente en muchos videos
- Cortos y orientados a objetivos concretos
- Quiz incrustados en ellos para captar la atención del estudiante
- Múltiples plataformas para que la experiencia *streaming* sea total

4

++Microlearning

Un estudio de *The Guardian* nos dice “que la generación actual de consumidores de Internet vive en un mundo de gratificación instantánea y soluciones rápidas que conduce a una pérdida de paciencia y falta de pensamiento profundo”.

Y eso precisamente no escapa a la educación y capacitación. En los últimos años hemos sido testigo de la aparición de conceptos como el *nanodegree*, cursos pildorizados al estilo YouTube, y programas totalmente estructurados en contenidos cortos. Clara tendencia que irá a más.

El concepto de Microlearning nos plantea el desarrollo de materiales multimedia de aprendizaje, en piezas o elementos de corta duración: menor a 5”. También se impone desarrollar un curso, “*desmenuzando*” el temario en Microlearning de aprendizaje. Formatos:

- Vídeo interactivo
- Infografía
- Podcast
- *White Paper* (Artículo)
- Un juego
- Entre otros



5 +Mobile

El estudiante de un curso lleva un PC en el bolsillo. Con esa realidad en mente debemos diseñar y desarrollar contenidos. El teléfono inteligente se ha convertido con los años en el “*mando a distancia*” de la vida de muchas personas. No solo para comunicarse, trabajar, gestionar las tareas, sino también como herramienta de aprendizaje.

No es una tendencia nueva, pero si se consolida y se alerta a tomarse en cuenta en cualquier desarrollo o proyecto e-Learning debe contar con el Mobile y más a las puertas de la implantación de la tecnología 5G.

Algunas de las características:

- Plataformas LMS Mobile y *Responsive*
- Microcontenidos fácilmente Asequibles
- Acceso a contenidos de todo tipo al más puro estilo “YouTube®”
- Diseñar y desarrollar cursos online con el “teléfono” en mente. Es decir, como si fuese a desplegarse en el teléfono.
- Entre otras



6

++Gamificación

El estudiante de esta era digital tiene características muy peculiares: rápidamente cambia de dispositivo, utiliza más aplicaciones y sistemas que nunca, está saturado de información y cursos, olvida las cosas con facilidad, se distrae muy rápido, entre muchas otras. A su vez se apunta a cursos con la misma velocidad que los abandona.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje excelente. Competir con múltiples distracciones necesita estrategias que “enganche” al estudiante, sin la unimos con retos y “picar” a los estudiantes, podemos hacer que el estudiante complete ciclos de aprendizaje, que junto al Microlearning son puntales de éxito.

Algunas ideas para su uso son:

- Evaluaciones retadoras y ludificadas
- App Mobile con sanas competencias, juegos y retos aportan una nueva dimensión del aprendizaje
- Bancos y empresas lo utilizan para enganchan clientes y empleados.
- Combinar el concepto con Microlearning
- Etc.



7 Curación de contenidos

Curar contenidos es fundamental y prioritario en la educación virtual, con la hiperinformación existente, ubicar, seleccionar, analizar y filtrar el contenido apropiado para los cursos online es estratégico.

La curación es un proceso, que utilizado en combinación con el Diseño Instruccional e-Learning, es parte del éxito o fracaso de un curso virtual.

El 2021 y venideros será relevante el curar contenidos para ser expuestos a los estudiantes. El proceso incluye:

- Empatizar con los estudiantes
- Ubicar fuentes confiables
- Definir una metodología para curar contenidos
- Focalizar en tu audiencia, que es relevante para ella
- Incorporar casos prácticos ejercicios
- Contextualizar el contenido, en especial para audiencias heterogéneas
- Documentar el proceso





www.itmadrid.com
publicaciones@itmadrid.com
Google Search: itmadrid