



7

Tendencias clave 2015 e-Learning

www.itmadrid.com
publicaciones@itmadrid.com

7 tendencias e-Learning para el éxito

Copyright © 2015, 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: www.itmadrid.com/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.

Uno de los dilemas de la sociedad actual, es cómo enseñar a las futuras generaciones, con herramientas del pasado, en un mundo cada vez más digital e interconectado. Bien es cierto, que en los años recientes hemos experimentado un desarrollo tecnológico en el campo de la educación, la formación y capacitación online, que nos invita a pensar en un mejor aprovechamiento de los recursos en pro del desarrollo del talento. No obstante, en muchos centros de enseñanza, esa realidad aún es remota y lejana.

Es que enseñar o preparar personas en las actuales momentos (y los que viene) nos invita a incorporar de alguna manera un componente digital o virtual a nuestra estrategia de enseñanza – aprendizaje. No queremos decir con ello que toda la enseñanza debe ser virtual, faltaría más. En lo que si queremos insistir es en incorporar de manera clara y contundente un componente tecnológico al proceso. O mejor dicho, enseñar a los líderes del mañana en condiciones y situaciones a las que encontrarán una vez acceda al mercado laboral.

La educación online o el e-Learning, avanza a pasos rápidos y cada vez introduce cambios e innovaciones que lo hacen prácticamente poco accesible. Cada año surgen conceptos, ideas, herramientas y tecnologías que contribuyen a una mejora al proceso de enseñar y formar. Un nuevo concepto de ecosistema e-Learning se abre paso e irrumpe con fuerza, y lo hace como elemento integrador de todos los conceptos y tecnologías de un e-Learning cada vez más sólido y robusto.

¡Gracias!

1

e-Learning como ecoSistema

El aprendizaje ha cambiado. El aprender exclusivamente en un salón de clases ya no es el *status quo*. Emergen nuevas manifestaciones de enseñar y transmitir conocimiento. Y buena parte de ello ocurren en la Red. En los últimos años han surgido conceptos, mejores prácticas, tecnologías y estrategias que facilitan y potencian el aprendizaje online. Algunas de ellas lo resumimos en los siguientes:

- LMS cada vez más potentes, incluso en la Nube
- El ecosistema e-Learning como nuevo eje rector
- La estrategia Blended, híbrida o modal se consolida
- El *Flipped Classroom* como flexibilizador del espacio
- La tecnología Mobile (tabletas y teléfonos) es un elemento a tener muy presente
- El aprendizaje social en la Red
- Las aulas virtuales (Máster Class) son de alto valor
- MOOCs y SPOCs públicos y corporativos

Todo ello dan paso al concepto de ecosistema de aprendizaje: “conjunto de recursos, en el aula y fuera de ella que motivan, estimulan y propician el aprendizaje de las personas”.



2 Cloud LMS & CaaS

La tecnología, o mejor dicho, el paradigma Cloud Computing es una realidad. Es obvio que no ha escapado a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Ya no es necesario el disponer de una plataforma, o LMS, exclusivo en la empresa. Existe la posibilidad, cada vez más creciente, de disponer de un LMS propio en la Nube y pagar solo por el uso que le demos. Por ejemplo, pagar una cantidad fija por alumno, nos ayuda en la gestión eficiente de los recursos. .

Las economías de escala, ahorro de gastos y la consecuente productividad, ayudan a una sana y eficiente gestión de los recursos, que como todos sabemos, en el mundo de la educación y formación, son más escasos que en el resto de áreas.

Adicionalmente, y en la misma línea también veremos crecer la oferta de cursos bajo modalidad CaaS (*Content-as-a-Service*), en donde los cursos podrán realizarse, a demanda, y pagar solo por los estudiantes matriculados en ellos. Todo un cambio en la forma como hasta ahora se ha gestionado el proceso de enseñanza – aprendizaje, muy en especial en el mundo corporativo.



m-Learning

3

Mobille learning sigue siendo la apuesta inequívoca de consultores, proveedores y fabricantes e-Learning de todo el mundo. Los LMS se hacen resposive y ofrecen una versión mobile de su herramienta, por su parte, las herramientas de autor facilitan la publicación de contenidos para dispositivos móviles, y prácticamente, cada estudiante o empleado, quiere consultar o disponer de sus contenidos en su dispositivo móvil, no sin mencionar que quiere recibir las notificaciones de cualquier cambio o actividad que ocurra en su entorno de aprendizaje.

Algunos de los retos del m-Learning:

- Aplicación vs. Web
- Pedagogía
- Diseño instruccional
- Herramienta de diseño
- Y lo más importante, la estrategia a seguir



4 Contenido Multi-Modal

El contenido es uno solo, lo que cambia es la forma en la cual lo distribuimos y/o lo publicamos. Independientemente que sea un video, SCORM, HTML5, mobile, o simplemente, un aula virtual, debemos pensar en el desarrollo de los contenidos de manera que pueda ser “consumido” de múltiples modo.

Muchos contenidos desarrollados en años recientes, ya no son adaptables a las nuevas realidades. Como un ejemplo podemos mencionar a la tecnología Flash (muchos cursos fueron desarrollados con esta herramienta), no se pueden desplegar en dispositivos Apple, solo por mencionar un ejemplo. Es por ello que cualquier nuevo desarrollo de contenido sea:

- Responsive
- Multi-dispositivo
- Multi-plataforma
- Interactivo
- No aburrido
- Fácil de mantener y/o modificar

5 Aulas Virtuales 2.0

El sentir el “calor humano” es humano. Muchas personas se sienten cómodas con el contacto de su profesor o instructor. El realizar Máster Class está de moda para distribuir conocimiento. El consumir un conocimiento empaquetado en un SCORM ya no es motivador para nadie. El interactuar con compañeros y profesores vía aulas virtuales, lo hace una apuesta ganadora para muchos proyectos de educación o capacitación online.

Algunas de las bondades de las aulas virtuales 2.0 son:



- Herramientas de nueva generación
- Son más económicas
- Mayores ancho de banda
- Tecnología streaming facilita el proceso
- Facilidad de grabar clases
- Compartir “pantalla” es una facilidad de nueva generación
- Facilidad de acceso desde dispositivos móviles
- Estudiantes pueden realizar presentaciones de casos prácticos de forma remota
- Clases presenciales pueden seguirse online

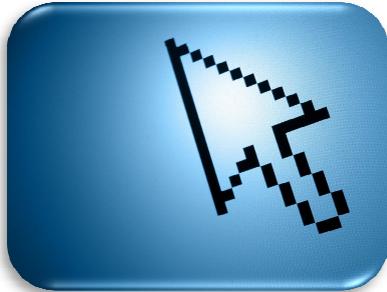
6 ROI y Performance

Quizás ha sido el más relegado de los procesos del aprendizaje. Medir la rentabilidad del dinero invertido en capacitación o formación. Toda una caja negra para muchos departamentos responsables del e-Learning.

Por qué, el invertir cuantiosos recursos en tecnología, gestión, desarrollo de contenido y servicio que demanda el e-Learning, no lleva asociada una mediación del rendimiento y el ROI del dinero invertido.

A partir del 2015, se comenzaran a ver, mediciones en este sentido, que imponga criterios a medir tales como:

- ROI (Retorno sobre la inversión)
- Indicadores de satisfacción de formación
- Indicado de impacto de la formación en un proyecto



7 Calidad e-Learning

Definitivamente uno de los lastres del e-Learning, y por lo que muchos estudiantes lo han rechazado, ha sido gracias a la mala calidad de los contenidos, plataformas deficientes y tecnologías que no funcionan. Todo ello, sin contar con la pésima experiencia de usuario en la gestión.

Muchos proveedores han comenzado apostar por revertir esta situación, es por ello que se busca a toda costa, mejorar la experiencia del usuario, y en definitiva, en una mejora sustancial de la calidad del e-Learning.



Algunas iniciativas:

- Uso de herramientas antiplagio
- Tecnología responsive
- Uso de tecnología streaming para videos
- Mejores Interfaces Gráficas de usuario
- Profundizar en el análisis de procesos
- Mejorar en el general la experiencia de los usuarios, no solo con la tecnología, sino más bien con el concepto en si



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