



# 7

## Tendencias clave 2014 e-Learning

## 7 tendencias e-Learning para el éxito

Copyright © 2014, 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](http://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.

La educación online o virtual está de moda. La oferta de cursos, programas y máster inundan la Red. La proliferación de MOOCs es cuasi-infinita. Miles de estudiantes alrededor del mundo se dan de alta con la misma facilidad que se dan de baja. No obstante, los fundamentos y principios permanecen los mismos. La falta de pedagogías y diseño instruccional sigue siendo pobre y escasa. Hace falta mucho tiempo, que no hay, para desarrollar buenos contenidos e-Learning. Pese a todo ello, la tecnología sigue su curso, de forma avasallante, el mobile learning es una necesidad insalvable. Qué hacemos con un dispositivo inteligente, si no tiene contenido de valor, se preguntan muchos.

El TIN CAN API se abre paso como estándar, jubilando al viejo SCORM. El HTML5 se está encargando de poner en su sitio al viejo Flash, y las fábricas de contenido trabajan contra reloj para incrementar su producción. El Gamificación se abre paso como medio para aprender.

Lo que si es seguro es que un nuevo modelo de distribuir el conocimiento se abre paso. No importa cómo, pero la demanda así lo exige, desarrollar MOOCs, videos, y todo tipo de objeto digital de aprendizaje masivo se mantiene para frenar la jauría consumista de todo tipo de contenido. En especial el educativo. Algunas tendencias adicionales: Social Learning, Aprendizaje informal, Personnal Learning Enviroment (PLE), entre otras.

¡Gracias!

# 1 MOOCs

Imagina un **curso** con 40.000 estudiantes inscritos (**masivo**), totalmente gratuito (**Open**) impartido vía Internet (**Online**) y principalmente impartido a través de videos como medio de distribuir el conocimiento. Precisamente esos son los MOOCs. Aun cuando no son una tendencia en 2014, ya que su año estelar fue el 2012. Su popularidad ha encandilado a universidades de fama mundial, emprendedores, empresarios y estudiantes a nivel global. Su penetración es tal, que se han expandido a prácticamente todo tipo de temática: Idiomas, ciencias, filosofía, ingeniería, por mencionar algunas de ellas. Los MOOCs tienen sus detractores y benefactores, entre los retos que deben afrontar podemos destacar los siguientes:

- Altas tasas de Drop-outs, Attrition o abandonos de los cursos
- Diseño instruccional de los contenidos, el reemplazar el aula de clase por un video no motiva al estudiante
- Imposibilidad de una personalización en la atención al estudiante
- Evaluación o cuestionarios difícil de evaluar por su masividad
- Validez de los MOOCs ante potenciales empleadores.

# 2 Estrategia Edu Online

Decíamos que la educación y la formación virtual u online está de moda. Después de años de dudas y escepticismos en estudiar o aprender está alcance de todos, y en muchos casos, de forma gratuita.

Todo ello ha puesto a pensar a muchas casas de estudios, centros de formación y en general a toda una comunidad, que por muchos años no ha entendido, o no ha querido, aceptar el reto de proponer soluciones educativas basadas en la Red.

Créanme que hemos visto inversiones fallidas, y pobres. El acceder a la educación virtual no solo es una cuestión tecnológica, se deben abordar otros elementos que son tan o más importante que la tecnología per sé.

Hoy día, en muchos centros de estudios, se encargan proyectos de educación online, tratando de recuperar el tiempo perdido, y no perder uno de los trenes del siglo XXI., De no hacerlo se corre el riesgo de quedarse desfasado y hasta cierto punto, enviar un mensaje de obsolescencia a sus estudiantes.

Entonces a que esperas para definir tu estrategia!

# m-Learning

## 3

Mobile learning ha sido, es y seguirá siendo tendencia los próximos años. Está en plena efervescencia. Y simplemente, por la vasta expansión de la tecnología mobile a nivel mundial lo hace un tópico digno de no dejarse de lado. Aunado a la proliferación de teléfonos inteligentes y Tablets de todo tipo, podemos señalar que unos anchos de banda más accesibles, Wifi expandida en muchos países, movilidad de los recursos humanos, la globalización de la economía, y las economías de escalas la hacen una tecnología, en donde el proporcionar contenido o conocimiento oportuno la convierte literalmente en una ventaja competitiva para muchas organizaciones.

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 Learning analytics

Un concepto interesante y controversial al mismo tiempo. Con el respaldo de Analytics de la Web, muchos creen que con un pequeño trozo de código se puede “seguir” el comportamiento de los alumnos durante aprenden online. Muchos se resisten a la idea de “espiar” a los estudiantes, no obstante el atractivo académico de poder determinar el comportamiento de un estudiante durante sus estudios online, puede ser utilizado para mejorar el e-Learning, y por ende, enriquece y fortalecer un concepto que por año ha estado lastrado por dudas y prejuicios por muchos colectivos.

Sigue estando en boca de todos, pero en la práctica muy poco implementado.

# 5 Gestión Ágil

El desarrollo de contenido siempre ha sido costoso y largo en el tiempo. Con metodologías ágiles aplicado al desarrollo de contenido online se pueden obtener verdaderos ahorros y tiempos de entrega en tiempo. El tradicional ADDIE abre paso al SAM (*Successive Approximation Methodology*), lo cual implica una marcada tendencia en el tradicional mundo del desarrollo de contenido.

Algunas de las bondades de SAM son:

- Errores detectado en etapas tempranas del proyecto
- Reunión frecuentes corrigen cualquier desviación
- Resultados rápidos de acuerdo a necesidades
- Trabajo colaborativo con el equipo del proyecto
- Definición de etapas claras y alcanzables en el tiempo.





# 6 Cloud Computing

La Escuela en la Nube o el Hueco en la pared de Sugata Mitra son claro ejemplo de ello. Con barreras de entrada cada vez más bajas, el acceder a tecnología de última generación a precios realmente accesibles, hace del Cloud Computing una tecnología ideal para el sector educativo y formativo, todo ello, tanto para el mundo corporativo como el universitario. Almacenar plataformas y contenidos en la nube, apoyado en un buen marco legal, potenciará la nube en muchos países, en especial el acceso a aquellos países en vía de desarrollo. La nube y el contenido se dan la mano para democratizar el conocimiento y minimizar la eterna brecha entre ricos y pobres. Algunas ideas de ello son:

- TaaS (*Traning-as-a-Service*)
- Cursos On Demand
- Plataformas LMS en la Nube.



# 7 HTML5

Con la proliferación de dispositivos de todo tipo y de variadas tecnologías, el desarrollo de contenido se convierte en un reto. Es que el contenido sigue y seguirá siendo el Rey en el mundo del e-Learning. Contenido de calidad es un activo muy preciado. Bien. Para ello necesitamos herramientas de desarrollo de contenido que sea compatible con la fauna tecnológica existente hoy día. HTML5 es esa herramienta que se vislumbra como un estándar natural para crear contenido. El viejo Flash, y su incompatibilidad con algunos dispositivos lo hace inoperante. Un lenguaje nativo a los navegadores existente, lo hace claramente una clara opción para elegir. Especialmente si deseamos crear contenido *Responsive Design* compatible con los dispositivos móviles modernos.



Algunas características y ventajas de HTML5 son:

- Distribución global
- Contenidos mostrados de forma nativa
- Agradables interface de usuario
- Adaptable a múltiples plataformas
- No requiere instalar Plugins



[www.itmadrid.com](http://www.itmadrid.com)  
[publicaciones@itmadrid.com](mailto:publicaciones@itmadrid.com)  
Google Search: itmadrid