



# 7

## Tendencias clave 2018 e-Learning

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

## 7 tendencias e-Learning 2018 para el éxito

Copyright © 2018, 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.

Imagen de la portada Created by Jannoon028 - Freepik.com

El futuro de la enseñanza o educación pasa por adaptar, transformar o convertir al profesor en el docente del siglo 21. Incorporar, inteligentemente, nuevas pedagogías digitales y tecnologías al aula es una tarea impostergable. Existe una inmensa brecha entre como trabajamos y como estudiamos, y quizás lo peor, como trabajarán los estudiantes dentro de 10 años (por decir algo). Es como si la universidad o los centros de formación profesional, se han quedado en el pasado y preparan a las personas para un mundo que ya no existe. Hay un divorcio total entre lo que se enseña y lo que se necesita o se practica.

El cambio de los centros de enseñanza, es nuestra creencia, debe venir de la mano de una nueva generación de profesores y gestores, quienes innoven e impulsen los cambios que demanda la sociedad de unos de los sectores clave del mundo contemporáneo. No hay excusas. Existen herramientas, tecnologías y métodos para avanzar a la próxima generación de centros del saber, que inexorablemente debe incorporar el concepto digital para modernizar y potenciar la forma en la cual aprenderán las futuras generaciones.

La incorporación del elemento virtual, en los procesos de enseñanza – aprendizaje es inaplazable. Las tendencias presentadas son muestra de lo rápido que avanza la tecnología y su aplicación en el aprendizaje.

¡Gracias!

# 1

## e-Learning Agile

Una de las más claras tendencias en el panorama de los negocios y la tecnología en general es el concepto de agilidad (Agile). Se trata de un principio basado en métodos empíricos, en donde la adaptación a los cambios se hace de manera natural y sin traumas. Aplicado al mundo e-Learning se trata de desarrollar de forma incremental e iterativa los cursos o contenidos que demandan las instituciones.



Las ventajas de aplicar Agile al e-Learning son:

- Contenidos desarrollados incrementalmente
- Un diseño iterativo que va evolucionando de acuerdo a las necesidades de la organización.
- Se van implementando los resultados en forma modular una vez comienza el desarrollo de un nuevo curso
- Resultados inmediatos. Los estudiantes pueden comenzar los cursos sin tener que esperar que TODO el curso este elaborado.
- En pequeños *Sprints* se van incorporando nuevos módulos o tópicos de contenidos desarrollados.

El movimiento Agile es una clara técnica para incrementar la efectividad y productiva en la organización y las personas.

# 2 Gamificación

Uno de los conceptos clave del e-Learning, que ha emergido con fuerza, para evitar el abandono (*Attrition*) de los cursos online es la Gamificación.

Se trata de incorporar juegos o elementos lúdicos a los cursos virtuales para evitar su aburrimiento. Aun cuando el concepto que subyace es el diseño instruccional, los juegos y retos añadidos a los cursos Online viene cobrando fuerza en el mundo e-Learning.

Ya aplicaciones m-Learning se han adelantado, y en algunas audiencias han incorporado este concepto para “engancha” a los alumnos en los cursos.

Aun cuando creemos que un sano diseño instruccional, utilizando técnicas de gamificación, videos, micro-contenidos y otros retos, son suficientes para mantener enganchados a los estudiantes en los cursos virtuales.

En nuestro [Programa e-Learning](#) los estudiantes quedan asombrados de la aplicación de esta técnica en el desarrollo de los cursos virtuales.



# Diseño Instruccional 3.0

## 3

Aunque es el concepto más importante del e-Learning, sigue siendo el gran desconocido. Dice Cathy Moore “*no más cursos e-Learning aburridos*”. Diseñar buenos cursos, redundará en máxima productividad y efectividad del aprendizaje, a la vez que evita el abandono y la mala reputación del concepto.

Algunos de los retos de los cursos virtuales para el 2018 son:

- Incorporar técnicas y/o metodologías ágiles
- Incorporación de conceptos de Micro-Contenido
- Inclusión de elementos de gamificación
- Retar o enganchar al estudiante es clave
- Reducir la carga cognitiva es fundamental
- Aplicar la teorías del 7 +- 2
- Aplicar conceptos de *Design Thinking* para diseñar nuevos cursos online
- Utilizar técnicas de *Mind Mapping*
- Diseñar la interactividad de los cursos
- Entre otras



# 4 Video Learning

Definitivamente el video se ha venido imponiendo en el mundo de la educación virtual y el e-Learning. El “efecto” YouTube cobra fuerza y se ha afianzado en los diseñadores instruccionales.

Algunas de las tendencias que veremos cada vez en los contenidos y/o cursos virtuales son los siguientes:

- Interactividad
- Evaluaciones interactivas
- Video o contenidos creados por los usuarios
- Videos cortos (micro contenido)
- Videos Streaming
- Videos multi-modales, es decir, para todo tipo de dispositivo
- Mejor producción de videos (HD)



# 5 Realidad Virtual

Re-crear ambientes o entorno azarosos o de riesgo facilita la inmersión o capacitación de las personas. El visualizar elementos en 3D “casi reales” facilita la capacitación de las personas, a la vez que la innovación “engancha” al estudiante en esta nueva tecnología. Cada vez más se verán aplicaciones para tecnologías tales como Google Cardboard y Samsung Gear VR.

Algunas aplicaciones de VR en la capacitación son:



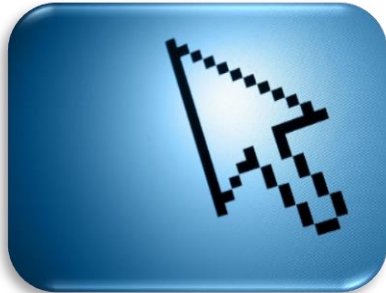
- Probar con seguridad nuevas técnicas
- Practicar en ambientes peligrosos
- Cómo reaccionar ante situaciones de emergencia
- Aplicar técnicas de ensayo y error
- Simular situaciones complejas
- Crear o generar el sentido de presencia
- Narrativas de situaciones particulares
- Recrear y/o aprender arte
- Recrear escenarios de alto presupuesto
- Entre otras



# 6 Transformación Digital

Somos de los que creemos que la Transformación Digital debe comenzar por las personas. Primero las personas y luego la tecnología. En una interesante charla en la conferencia de la empresa DELL, se definieron, cuatro (4) perfiles básicos de trabajadores:

- 1) El trabajador remoto,
- 2) El profesional Móvil
- 3) El trabajador “móvil” dentro de la oficina y
- 4) El trabajador tradicional



Según Dell-EMC, a cada uno de ellos se le debe proporcionar una solución tecnológica basada en el Hardware y Software necesario para ser productivos. Permítanos añadir la **formación y capacitación** de acorde a su perfil y su necesidad profesional.

El aprendizaje digital, para el 2018 y más allá, se irá diseñando y amoldando a las necesidades específicas de esos perfiles. La Transformación Digital no tendrá ÉXITO sino se capacitan primero a las personas.

# 7 Modelo ecoSistema

El tradicional LMS ya no es el epicentro del aprendizaje. Aun cuando sigue jugando un rol importante, cada vez más los empleados y los estudiantes acceden a “canales” alternos para aprender y/o descubrir nuevos conceptos y técnicas. Hablamos de YouTube, Vimeo, Blogs, Moocs, Wikipedia, etc.

La educación virtual y el e-Learning corporativo deben diseñarse en función de una serie de elementos que son parte de un gran ecosistema de aprendizaje. Que incluya, dentro del proceso de aprendizaje, elementos propios del entorno digital y Web. Se deben tener en cuenta elementos tales como

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