

7

Tendencias clave 2019 e-Learning

7 tendencias e-Learning para el éxito 2019

Copyright © 2019, 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.

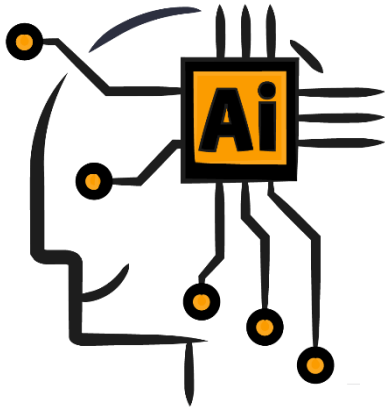
Imagen: <https://pixabay.com/>

El concepto de educación virtual, en línea o el e-Learning siempre ha estado entre 2 aguas, por un lado la e de tecnología (electrónico) y por el otro la pedagogía (aprendizaje), ambas luchan por lograr el espacio que le corresponde. Los impulsores de la tecnología innovan y desarrollan nuevas propuestas tecnológicas, y los pedagogos o educadores, intentan normar las reglas y cimientos teóricos que sustentan el aprendizaje a través de canales digitales. Ambos con sus aciertos y sus errores intentan lo mejor para el concepto. Pero claramente para el año 2019, sobresalen o se imponen los tecnólogos, con apuestas asimiladas del concepto de Transformación Digital (TD) y sus tecnologías asociadas. Se persigue adaptar y asumir en medio de un escenario cada vez más VUCAD (Volátil, Incierto, Complejo, Ambiguo y Digital), el liderazgo de las tendencias de TD para los próximos años. La Inteligencia Artificial, Machine Learning y los Chatbots cada son más usados en MOOCs, la realidad aumentada y la realidad virtual impulsan inversiones en el área, se buscan ideas para aplicar el Blockchain en el e-Learning, solo por mencionar algunas de ellas. Otra tendencia clara es la mejora en la gestión de los proyectos e-Learning, utilizando metodologías ágiles tales como Agile-Scrum. Los cursos online o e-Learning, que al fin y al cabo conectan al estudiante con los profesores e instituciones, incorporan nuevas formas o métodos de diseño, como son el Design Thinking y la creatividad, las cuales sin duda mejoran el diseño y desarrollo de contenidos multimedia de aprendizaje. Y por último, los pedagogos nos proponen el Microlearning, la nueva manera de hacer a la educación y capacitación virtual más llevadera y robusta. Veremos.

¡Gracias!

1 Inteligencia Artificial (AI)

Los MOOCs han masificado el conocimiento a través de cursos de todo tipo. Concepto interesante pero que en la práctica y gestión diaria se hace difícil de manejar. El responder a los mensajes de foros, por ejemplo, requiere de un asistente dedicado. El conectivismo el cimiento pedagógico de estos cursos, se basa en foros y elementos colaborativos para potenciar y fortalecer el aprendizaje. La realidad requiere de elementos que van más allá de las intenciones. Algunas aplicaciones que se vienen experimentando y trabajando son:



- Text-To-Speech (TTS), tecnología de AI para darle voz a los cursos, en varios idiomas y con un lenguaje propio, el SSML (*Speech Synthesis Markup Language*).
- Chatbots asistentes. Programa de AI para dar respuestas a preguntas realizadas por los estudiantes.
- Traducción, su uso extendido en cursos e-Learning cada vez cobra fuerza y empuje.
- Big Data, Analytics e historial de los estudiantes para proponer un plan de capacitación a las personas.

2 AR/VR

La Realidad Virtual y Realidad Aumentada cobran fuerza para “enganchar” a los estudiantes en contenidos digitales. Con los teléfonos inteligentes y Gadgets de todo tipo buscan mejorar la calidad de los contenidos online.

El poder “visualizar” y experimentar la realidad a través de dispositivos, sin duda alguna captura el interés de los estudiantes, en especial el de las nuevas generaciones. Es un avance más en la carrera con impulsar el concepto, veremos cómo integrarlo al ecosistema e-Learning existente. Es una tecnología más recurrente en foros, conferencias y seminarios en la materia.



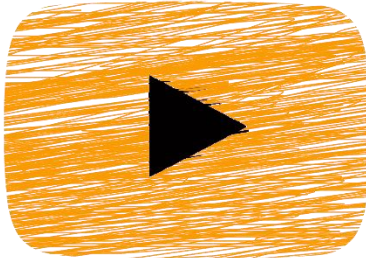
+Vídeos

3

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 multi-plataformas, 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:

- Las nuevas generaciones son altos consumidores de videos
- Los videos interactivos se impondrán
- Las estadísticas de YouTube son espectaculares
- Considerarla como una primera instancia de creación de contenidos multimedia.
- Videos Microlearning tomarán ventajas



4 Microlearning

La velocidad de los tiempos, la alta tasa de abandono de los cursos e-Learning u online, y resistencia de muchas personas a aprender online (aunque muchas ya lo hacen a través de las Redes Sociales y Canales de YouTube®) imponen nuevas formas de abordar el desarrollo de cursos online.



El concepto de Microlearning nos plantea el desarrollo de contenidos o materiales multimedia de aprendizaje, en piezas o elementos de corta duración: no más de 5 minutos de duración. De igual manera, se impone el desarrollar un curso, “desmenuzando” el temario en Microlearning de aprendizaje, en diferentes formatos que pueden ser:

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

5 +Mobile

Definitivamente, cualquier desarrollo o proyecto que se emprenda en el área de e-Learning debe comenzar por Mobile. Es que el teléfono inteligente se ha convertido en la “plataforma” o medio básico y fundamental del aprendizaje. El poder visualizar videos en el teléfono, responder un mensaje de foro, recibir una notificación y/o escuchar un podcast, por ejemplo, están y estarán en el radar de los estudiantes.

No es una tendencia nueva, pero si se consolida y se alerta a tomarse en cuenta en cualquier desarrollo o proyecto e-Learning.

Algunas de las características:

- Plataformas LMS Mobile y *Responsive*
- Cursos online adaptados a los teléfonos
- Acceso a contenidos de todo tipo al más puro estilo “YouTube®”
- Entre otras



6 Gamificación

Desde hace unos años ha sido tendencia, cada vez se incluyen en los cursos online, pero no termina de masificarse, tal cual lo están haciendo los vídeos.

No obstante, es un elemento de “enganche” de los estudiantes, combinándolos con retos y “picar” a los estudiantes, y por supuesto, nuevas propuestas pedagógicas, lo hace atractivo.

Algunas ideas para su uso son:

- Escenarios
- Evaluaciones con crucigramas, por ejemplo
- App Mobile con juegos y retos, muchas empresas tecnológicas las utilizan para fidelizar a sus clientes
- Bancos lo utilizan para alfabetizar financieramente a sus clientes
- Etc.



7 Contenido generado por usuarios

Aun cuando ya es una práctica común, muchas instituciones optan por la estrategia de formar a unos pocos empleados para que sean formadores o capacitadores del resto de los empleados de la empresa, una especie de formador de formadores internos. .



Si echamos un vistazo a YouTube® vemos miles de videos desarrollados por personas, que en muchos casos, no tienen las competencias para desarrollar cursos o contenidos multimedia. Lo mismo ocurre con plataformas o Marketplace del mercado. Seguirá creciendo durante el 2019.

Algunas ideas para hacerlo bien:

- Curso formador de formadores (capacitadores)
- [Curso de Diseño Instruccional e-Learning](#)
- [Curso Cómo Crear y Desarrollar un curso online](#)



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