ITMADRID Digital School

9

Tendencias e-Learning para 2022

Copyright © 2022, 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.

Crédito de imágenes: People illustrations by Storyset

Podemos decir que el año 2021 ha sido un año de transición. Después de la pandemia, muchos países e instituciones miran al futuro con optimismo. Las lecciones aprendidas durante esta crisis sanitaria han sido de tal calado que ha trastocado planes y ha puesto a pensar a muchos líderes alrededor del mundo. El teletrabajo y la educación online (e-Learning) han dado un impulso importante, y la necesidad de transformación, en especial la educación y digital, está más latente que nunca.

En lo referente a la educación y capacitación virtual, se ha notado la caída en las matriculaciones, los estudiantes muestran signos de agotamiento “mental” al trabajar y aprender online, estamos saltando de pantalla en pantalla, tanto para trabajar, aprender, entretenernos, comunicarnos, etc.

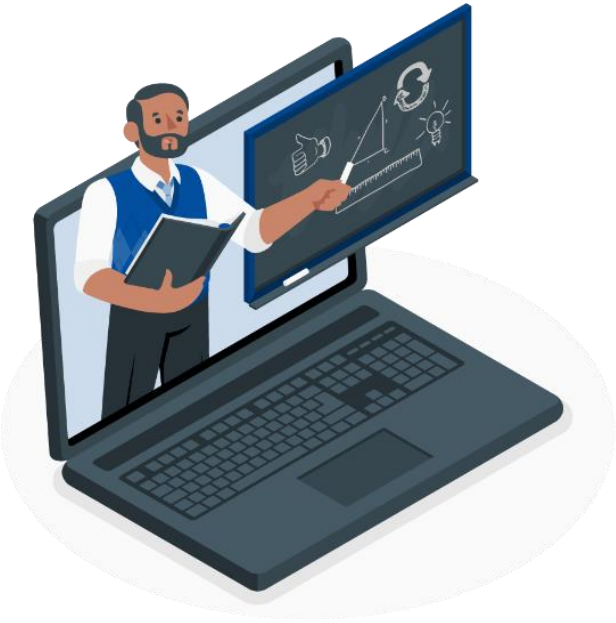
Muchas instituciones y profesionales han conocido la educación y capacitación online, y han percibido su potencialidad, y las pocas barreras de ingreso que posee, hecho que ha traído como consecuencia inmediata, un incremento de oferentes en el mercado, esto, sin duda alguna, incrementará la calidad y consolidación del sector. Harán más competidos a partir del 2022.

El futuro de la educación y capacitación virtual es brillante e irreversible, de la mano de la tecnología y la pedagogía, impulsada por la innovación y creatividad, veremos el resurgir de un sector que estuvo muchos años a la espera de su florecer.

¡Gracias!

1 Un Mundo Híbrido

El año 2022 aún será de transición entre lo tradicional o presencial y lo virtual. Aun cuando muchas instituciones han apostado por lo virtual, muchas otras lo han hecho con temores y sin la convicción y la fortaleza necesaria. Una encuesta mundial realizada por Ipsos revela que el 72% piensa que la enseñanza superior se realizará tanto de forma online y presencial casi a la par. Es decir, híbrida.

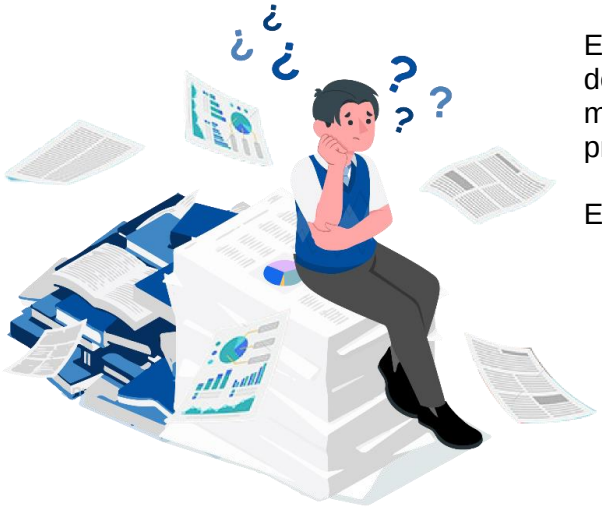


En tal sentido:

- La Transformación digital es cuasi - obligada para toda organización que se dedique al sector.
- No sabemos si existe una “nueva normalidad”, lo que, si sabemos que el componente digital ha de ser mayor, en muchos casos que el presencial.
- Síncrono y asíncrono como la nueva normalidad en la enseñanza y capacitación virtual.
- 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.

2 La Gran Migración

Literalmente estamos “sentados” sobre montañas de contenidos/cursos que deben ser digitalizados. Convertir o pasar cursos presenciales acumulados por años a virtuales es una actividad que empezamos a ver a finales del 2021 y que continuará los próximos años.

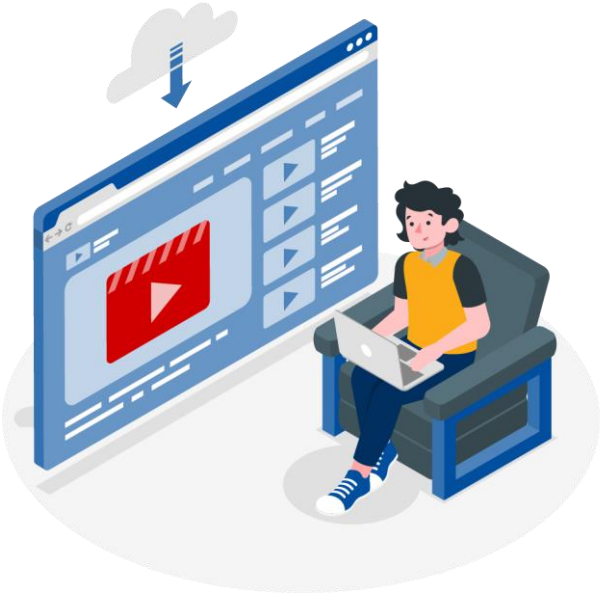


Estamos comenzando una era grandiosa de nuevos materiales de enseñanza virtual a todos los niveles. El reto es definir metodologías y procesos para hacerlo de manera eficiente y productiva.

Entre otras cosas se requiere:

- Una metodología sana de Diseño Instruccional, adaptada a la cultura de la organización.
- Capacitar al personal para hacerlo
- Invertir en tecnologías de nueva generación en la nube
- Adaptar y contextualizar los contenidos para mayor efectividad
- Gestionar la nueva biblioteca de contenidos digitales
- Jerarquizar las necesidades
- Entre otras.

3 Crear experiencias



Muchos cursos virtuales han sido diseñados y creados en paquetes estándares, como si de un menú de comida rápida se tratará. Durante el año 2022 comenzaremos a visualizar el término de aprendizaje experiencial, es decir, crear cursos online que sean una verdadera experiencia de aprendizaje para los participantes.

Los cursos estilo comida rápida tienden a ser rechazados por los estudiantes, y son ideales para ser abandonados por ellos. En lugar de cursos “automáticos” se impondrán cursos diseñados en base a experiencias.

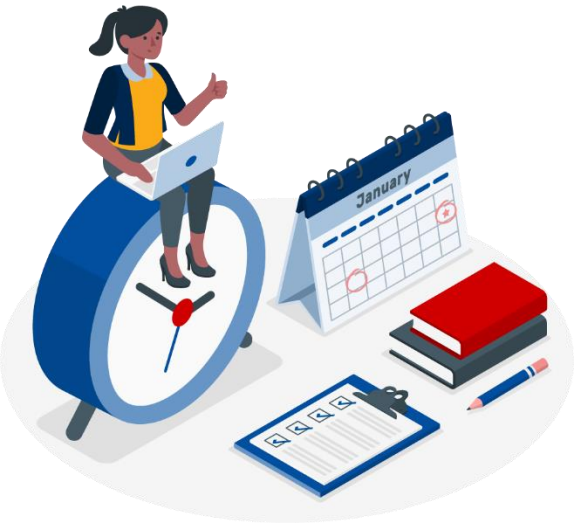
Algunas de las tendencias son:

- En lugar de crear cursos, diseñaremos experiencia de aprendizaje
- Continuaremos aplicando Design Thinking al diseño y desarrollo de cursos online
- La innovación y creatividad son esenciales
- Enganchar a los estudiantes es clave
- Diferentes tipos de tecnologías pueden ayudar en crear estas experiencias de aprendizaje
- La palabra clave el 2022 será **Empatizar**

4 Motivar y enganchar

Uno de los grandes retos de la educación virtual siempre ha sido como motivar y enganchar a los participantes en los cursos virtuales. Se han escrito teorías, estrategias y métodos para lograrlo.

El diseñar y desarrollar buenos cursos virtuales demanda recursos de todo tipo. En especial, si se diseñan experiencias de aprendizaje, debemos ser muy creativos al desarrollar los cursos virtuales.



Ya los estudiantes, como cualquier otro producto digital, empiezan a ver que es la buena y la mala educación online. Durante 2022 como decíamos antes, emergerán nuevos competidores y actores. Otros desaparecerán, se requieren cursos online de calidad

.

Algunos recursos para enganchar:

- El Modelo ARCS
- Retos
- Uso de tecnologías
- *Escenarios*
- Juegos

5 +Conectivismo

Una de las grandes tendencias en la educación virtual de los últimos años, han sido los cursos denominados MOOC. Son cursos masivos, abiertos y a distancia que han sido basados en la teoría de aprendizaje de la era digital propuesta por Stephen Downes y George Siemens: Conectivismo.

Con la hiperinformación de hoy día, y la aparición de nuevos nodos de información y conocimiento, es fácil acceder a contenidos de calidad. Ya es posible acceder a conocimiento de grandes universidades, consultoras y blogs de grandes expertos con información super útil para nuestros cursos online.

Algunos nodos de utilidad:

- Universidades públicas y privadas
- Consultoras
- Grandes empresas
- Organismos multilaterales
- Bibliotecas
- Entre otras

++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 Microlearning

Los contenidos (cursos, diplomados, programas, grados y postgrados) vienen reduciéndose en tamaño y tiempo. Los nanodegrees son una realidad. Dicha tendencia continuará durante el 2022.

Contenidos (carreras) que antes duraban 5 años ahora duran 3 años, por ejemplo. Los cursos de capacitación y formación corporativa también se reducen en duración. Es un fenómeno impulsado por la vorágine de nuestra era. No nos dan tregua ni tiempo para aprender.

Microlearning ha sido y seguirá siendo tendencia en el 2022. Es posible tener cursos online cortos y efectivos en la empresa y universidad, por ejemplo:

- Un juego
- Un vídeo interactivo de un concepto que deseamos aprender
- Un proceso que deseamos que el personal de la empresa asimile
- Organizar contenidos como “Lego” será una de las tendencias de los próximos años.
- Etc.

Aprendizaje inmersivo

Hecha la ley hecha la trampa reza el refrán popular, lo mismo es aplicable al e-Learning, hecha la tecnología hecho el e-Learning. La Realidad Aumentada, Virtual y Mixta vienen pisando fuerte en el mundo de la educación virtual. Ya es posible “diseñar y crear espacios virtuales” que simulen la realidad en el denominado aprendizaje inmersivo. Últimamente se ha sumado el Metaverso, el cual se vislumbra como tendencia el 2022.

La realidad aumentada, con Zappar© por ejemplo está siendo utilizada con mucho éxito en entornos de aprendizaje, combinándolo con otras de las tendencias, por ejemplo “crear experiencias” y “enganchar y motivar” al estudiante, son clave para mantener a los estudiantes atentos a las clases y/o cursos online,

Algunas ideas para su uso son:

- Aplicaciones sanitarias, en donde se muestra el funcionamiento de órganos y/o glándulas
- Procesos y/o operaciones riesgosas como plataformas petroleras o minas, son ideales para “vivir” la experiencia y aprender sin riesgos
- Arquitectura y arqueología, son otras opciones
- Etc.

Curación de contenidos

Durante el 2022, curar contenidos seguirá siendo fundamental y prioritario en la educación virtual, con la hiperinformación existente, ubicar, seleccionar, analizar y filtrar el contenido apropiado y de calidad 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 2022 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

Todas las marcas y productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.