

SEGUROS



AUTONOMÍA

REINVENCIÓN DEL
APRENDIZAJE

Asegúrate de vivir



+ Introducción

La educación es comprendida desde la culminación de diferentes procesos de aprendizaje, la cual ha sido adaptada a lo largo del tiempo según las necesidades del mercado y los usuarios; la tecnología se ha convertido en la principal herramienta de la entrega de conocimiento sin dejar de lado los avances y adaptaciones pedagógicas.

La educación hace parte de un conjunto de hitos en la capacidad de autonomía los cuales están asociados a un momento de vida de las personas, estos son:

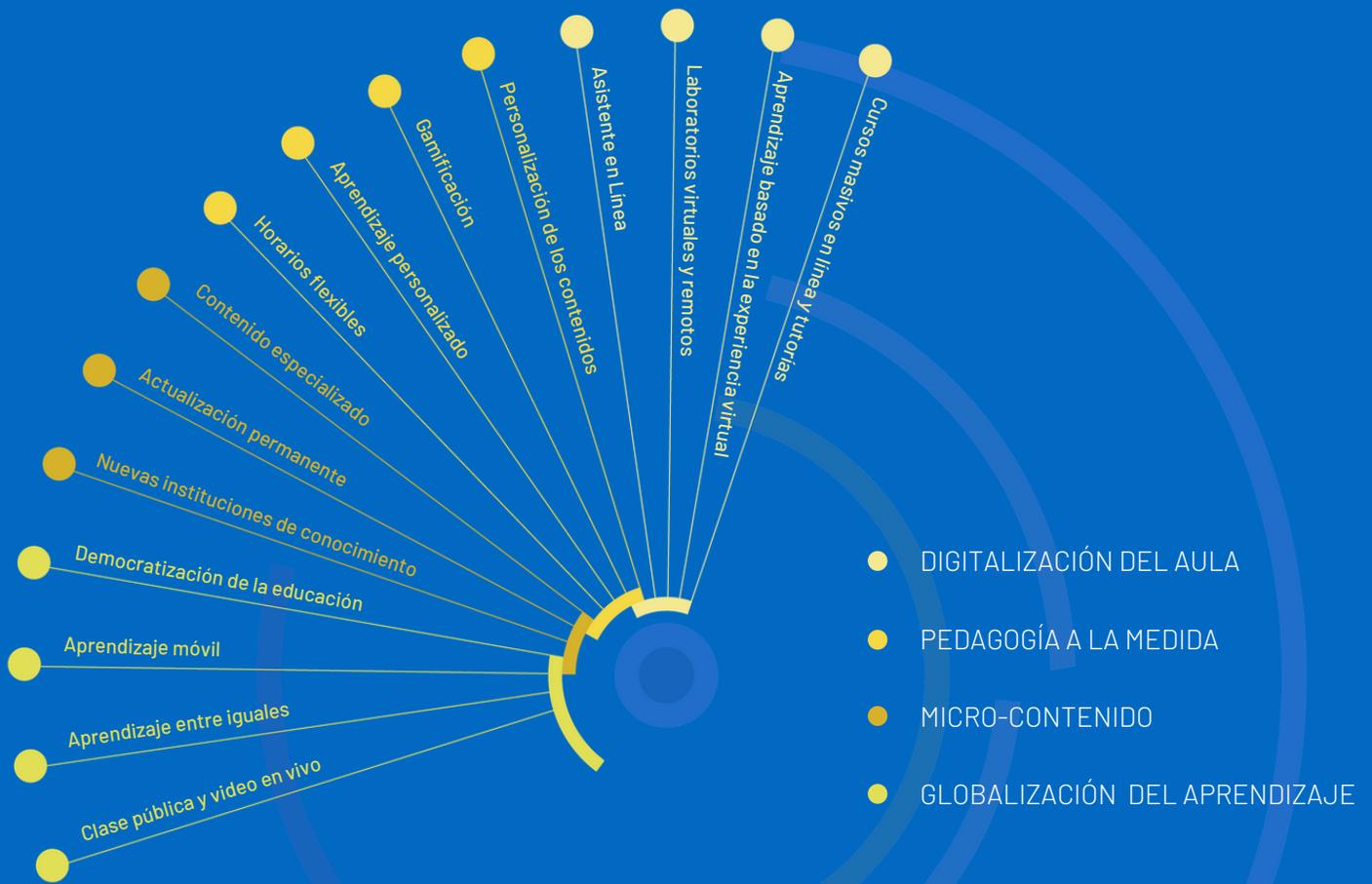
- Terminar el colegio
- Graduarme de estudios superiores
- Acabar un proceso de educación no formal
- Logros educativos de mis hijos

Estos hitos se ven influenciados por los cambios del entorno que se pueden evidenciar a través de desarrollos tecnológicos y procesos educativos.

Evitar la apatía de las nuevas generaciones hacia las formas tradicionales es un reto de los pedagogos, siendo la incorporación de la tecnología la oportunidad, no solo de cautivar al público, sino de llegarle a más personas evitando la desigualdad y la desescolarización.



TENDENCIAS EDUCACIÓN



+ DIGITALIZACIÓN DEL AULA

El aprendizaje basado en experiencias, las aulas en línea y la disponibilidad del conocimiento generan un cambio en los modelos de enseñanza y un gran reto para las instituciones de educación, se habilita la construcción de espacios digitales y remotos que permiten la experimentación de los conocimientos obtenidos y la inclusión de la inteligencia artificial.

La educación basada en una experiencia virtual se convierte en un impulso para el desarrollo de nuevas ofertas que involucra la tecnología, generando nuevas maneras de abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como modelos educativos que se ven permeados por el uso y la masificación de la tecnología e información.

Se da un incremento de la popularización en la realidad aumentada y la generación de experiencias para los usuarios.



De

- Búsqueda de cursos de manera física, implicando desplazamientos.
- Diseño de aula clásico y de poca movilidad.
- Laboratorios físicos y Tradicionales.
- Altos tiempos de capacitación al asistente.



A

- Búsqueda de cursos de manera virtual y desde el hogar.
- Desarrollo de espacios de aprendizaje interactivo, como tableros electrónicos, computadores, etc.
- Laboratorios inmersos en realidad virtual.
- Chatbots automatizados por una interfaz con tiempos de respuesta al instante.





● Unimersiv, educación a través de realidad virtual:

Unimersiv es una compañía que se enfoca en llevar la educación virtual a las personas, mientras proporciona diferentes experiencias de educación en realidad virtual como “Estación espacial internacional”, “Dentro del cuerpo humano” o “Recorrido histórico a través de Wiltshire, Inglaterra”.



+ PEDAGOGÍA A LA MEDIDA

La demanda de personalización por parte de los usuarios ha favorecido el aumento de la innovación en los métodos de enseñanza para satisfacer las necesidades asociadas al aprendizaje y han sido impulso para facilitar la construcción o elección de un programa hecho a la medida y modular.

El uso de tecnologías como Big Data y la maduración de plataformas digitales para el aprendizaje, sumado a las elecciones que toman los estudiantes, permite la creación de ambientes ajustados a la medida de cada individuo, así como el consumo de la información al ritmo de cada estudiante.

Reta a los profesores a crear materiales de aprendizaje más interactivos, atractivos, personalizados y flexibles, en una variedad de formatos digitales y multimedia para ponerlos a disposición de los estudiantes de acuerdo a sus gustos y necesidades, generando cambios en las ofertas que deben hacer las instituciones.



De

- Profesionales tradicionales que no se adaptan ni implementan rápidamente las nuevas tecnologías.
- Enseñanza por medio de sistemas clásicos de aprendizaje.
- Aulas de clase físicas y con alto número de estudiantes.
- Profesores para todos los alumnos no tan preparados.
- Cursos con contenidos tradicionales del siglo XX.



A

- Aparición de múltiples startups educativos que ofrecen diversas soluciones para el estudiante.
- Usos de lúdica y sistemas didácticos para la transmisión de conocimiento.
- Educación basada en "elige tu propia aventura y acompañamiento constante".
- Profesores disponibles 24/7 y con alta preparación.
- Cursos basados en los gustos y preferencias de los clientes.



—● Rivet, una aplicación para acercar la lectura en inglés a los niños

En mayo de 2019, el taller del Área 120 de Google para proyectos experimentales lanzó Rivet, una aplicación de práctica de lectura para ayudar a los niños que no dominan la lectura en inglés. La biblioteca Rivet tiene más de 2,000 libros gratis, cada uno de los cuales ha sido revisado para asegurar que tenga el nivel correcto de dificultad de lectura. La aplicación utiliza tecnología de voz para proporcionar comentarios y soporte. Las características incluyen poder tocar una palabra para escucharla pronunciada, además de definiciones de cada palabra y traducciones a más de 25 idiomas para hablantes no nativos. Está disponible en Android e iOS en más de 20 países en todo el mundo.



+ MICRO- CONTENIDO

La necesidad de aprendizaje justo a tiempo genera un interés constante en tener una actualización y un lugar activo en la cocreación y tecnificación de los contenidos.

La velocidad en los cambios en el entorno hace que a veces el conocimiento no se adquiera en las instituciones educativas sino en espacios poco tradicionales como lo son las industrias y/o plataformas de conocimientos.

Plataformas conocidas como MOOC (Masive Online Open Courses), Los alumnos de estas son en su mayoría estudiantes universitarios o empleados de tiempo completo, lo que demuestra que el aprendizaje siempre es tendencia.

Diversas plataformas MOOC se enfocan en campos específicos de la educación, como el enfoque de Codecademy, una plataforma interactiva en línea que ofrece clases gratuitas de codificación en lenguajes de programación como Python, PHP y JavaScript, entre otros.

Las empresas cada vez cuentan con experiencia especializada, propia de su negocio, que los convierte en referentes técnicos siendo buscados para adquirir conocimiento y certificación, a su vez este proceso se transforma en una fuente de atracción y selección del talento humano.





De

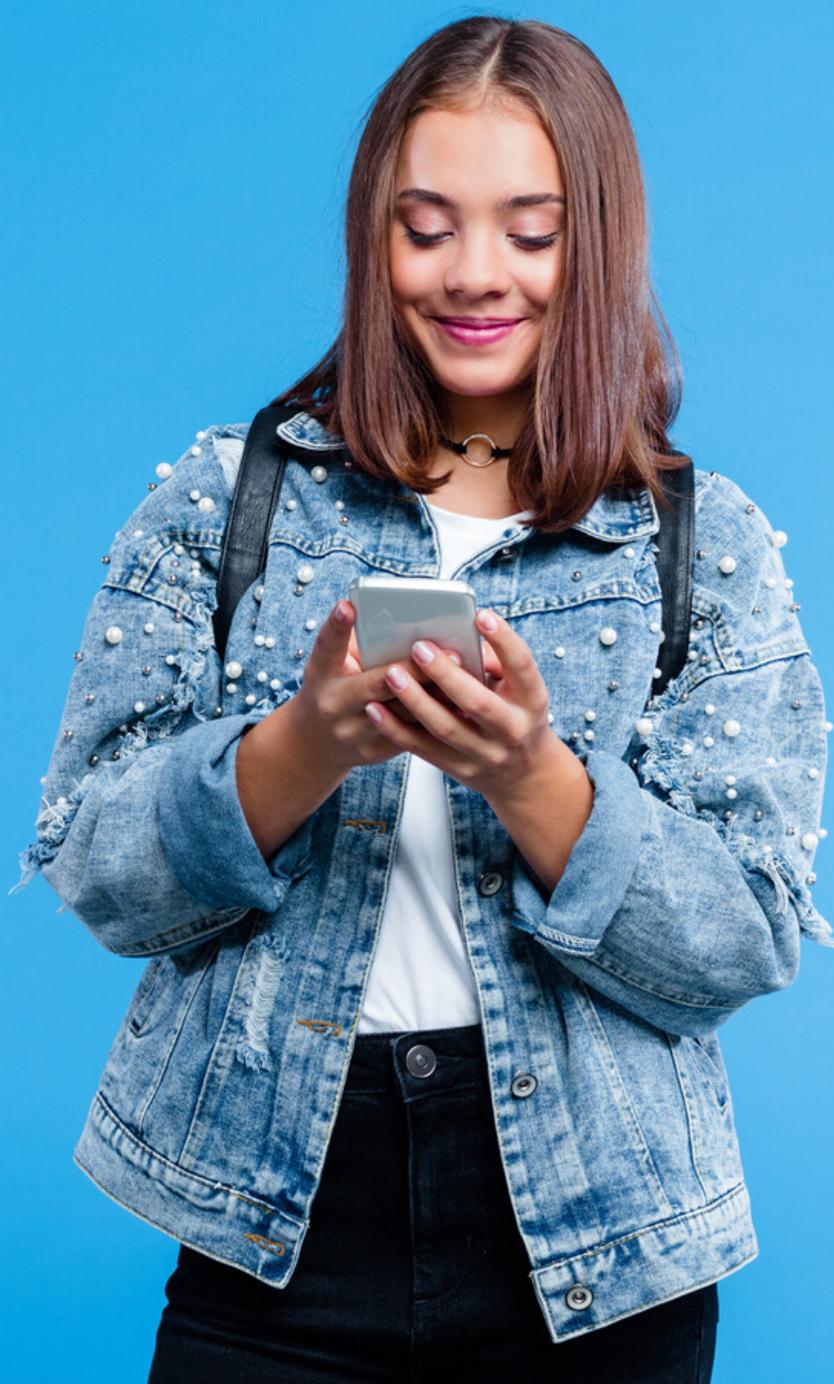
- Cobro por título.
- Aprendizaje puntual.



A

- Cobro por horas de estudio.
- Aprendizaje y actualización constante.





● Doméstika, una plataforma donde se comparte más que conocimiento

Domestika es una comunidad creativa en donde miles de profesionales comparten sus trabajos y conocimiento. Un espacio de referencia, debate y promoción en el que el aprendizaje de las disciplinas creativas ocupa un lugar central. En Domestika los usuarios realizan compras por los cursos y de esta manera los afiliados obtienen sus beneficios.



+ GLOBALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Las instituciones están abriendo espacios sin ánimo de lucro con el fin de generar mayor impacto en la democratización de la educación, enfocándose en tener ofertas para todos, principalmente en los países en vía de desarrollo.

Las tecnologías de transmisión en vivo y la masificación de los dispositivos móviles, vuelven una realidad la educación en línea, permitiendo una mayor facilidad de interacción y una educación de calidad para los diferentes públicos.

La expansión de la educación hace que sobresalga al aprendizaje entre iguales o entre pares, los estudiantes mejoran el aprendizaje no solo con el conocimiento de los profesores, sino también con el de los compañeros, promoviendo de esta manera el conocimiento activo y su dinamismo.

Internet ha facilitado la globalización de la educación y ahora los estudiantes pueden venir de cualquier parte del mundo. Esto facilita la relación con otras culturas, enriquecer los aprendizajes y al mismo tiempo genera una demanda por la construcción de espacios digitales y remotos que permitan la experimentación de los conocimientos obtenidos.





De

- Educación privada y de difícil acceso.
- Cursos de manera local.
- Aprendizaje Individualizado.
- Cursos presenciales educativos para los estudiantes presentes.



A

- Educación gratuita y abierta a grandes masas.
- Interacción con profesores e investigadores desde cualquier parte.
- Interacción entre estudiantes interesados en el mismo curso.
- Acceso al curso a nivel Mundial y repetición del video para una mejor comprensión del estudiante.



—● **Arte, moda y cultura para el mundo en medio de la pandemia**

En abril de 2020, el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) lanzó una serie de cursos gratuitos en línea de arte, moda y fotografía. Los cursos, a los que se puede acceder a través de la plataforma de aprendizaje en línea Coursera, están dirigidos por los curadores del museo junto con artistas y diseñadores, y cubren temas como "Moda como diseño" y "¿Qué es el arte contemporáneo?". Los usuarios pueden inscribirse en el curso y aprender a su propio ritmo.





+ REFERENCIAS

- 10 TRENDS TRANSFORMING EDUCATION AS WE KNOW IT. [Ebook]. Retrieved from http://ec.europa.eu/epsc/sites/epsc/files/epsc_10_trends_transforming_education_as_we_know_it.pdf
- Bezhovski1, Z., & Poorani2, S. (2016). The Evolution of E-Learning and New Trends. Information And Knowledge Management, 6(3), 50 - 57. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/35343979.pdf>
- Dall, I., Dickinson, D., Payne, R., & Tierney, S. (2018). Microsoft, Transforming Education [Ebook]. Australia: Dof Dickinson. Retrieved from https://news.microsoft.com/uploads/prod/sites/66/2018/06/Transforming-Education-eBook_Final.pdf
- Emerging and Future Trends in K-12 Education. (2014). [Ebook]. Retrieved from <https://www.hanoverresearch.com/media/Emerging-and-Future-Trends-in-K-12-Education-1.pdf>
- FUTURE OF WORK AND SKILLS. (2017). [Ebook]. Hamburg, Germany. Retrieved from https://www.oecd.org/els/emp/wcms_556984.pdf
- Gamper, V. (2015). The future of education. Munich, Alemania.
- International Trends in Higher Education 2015. (2015). [Ebook]. Retrieved from <https://www.ox.ac.uk/sites/files/oxford/International%20Trends%20in%20Higher%20Education%202015.Pdf>
- Leapfrogging to Education 4.0: Student at the core. (2017). [Ebook]. Retrieved from [https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey-leapfrogging/\\$File/ey-leapfrogging.pdf](https://www.ey.com/Publication/vwLUAssets/ey-leapfrogging/$File/ey-leapfrogging.pdf)





- Moving Toward New Heights 2017 Deloitte Education Industry Report. (2017). [Ebook]. Retrieved from <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/cn/Documents/technology-mediatelecommunications/deloitte-cn-tmt-educationindustry-report-2017-en-170926.PDF>
- Mukherjee, T., & Nath, A. (2016). Trends and Challenges in E-Learning Methodologies. *Current Trends In Technology And Science*, 5(1), 1 - 8. doi: 2279-0535.
- Publishing, O. (2016). *Educational Research and Innovation Innovating Education and Educating for Innovation*. Paris: OECD Publishing.
- Transforming Education for the Next Generation.[Ebook]. Retrieved from <https://www.intel.com/content/dam/www/public/us/en/documents/guides/transforming-education-next-generation-guide.pdf>



SEGUROS



**+ INGRESA A
SEGUROSSURA.COM/MOMENTOS-DE-VIDA/OBSERVATORIO
PARA MÁS INFORMACIÓN.**

"Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de ninguna parte de esta obra, ni su comercialización ni publicación en cualquier medio, sin el permiso previo y escrito de Suramericana S.A.

© Propiedad Intelectual de Suramericana S.A., (Mayo) de (2020)."

