

A woman with long, wavy red hair and bangs is sitting at a table in a cafe, smiling as she looks at a laptop. She is wearing a maroon V-neck t-shirt. A brown leather bag is on the table next to her. The background is a blurred cafe interior with white chairs and warm lighting.

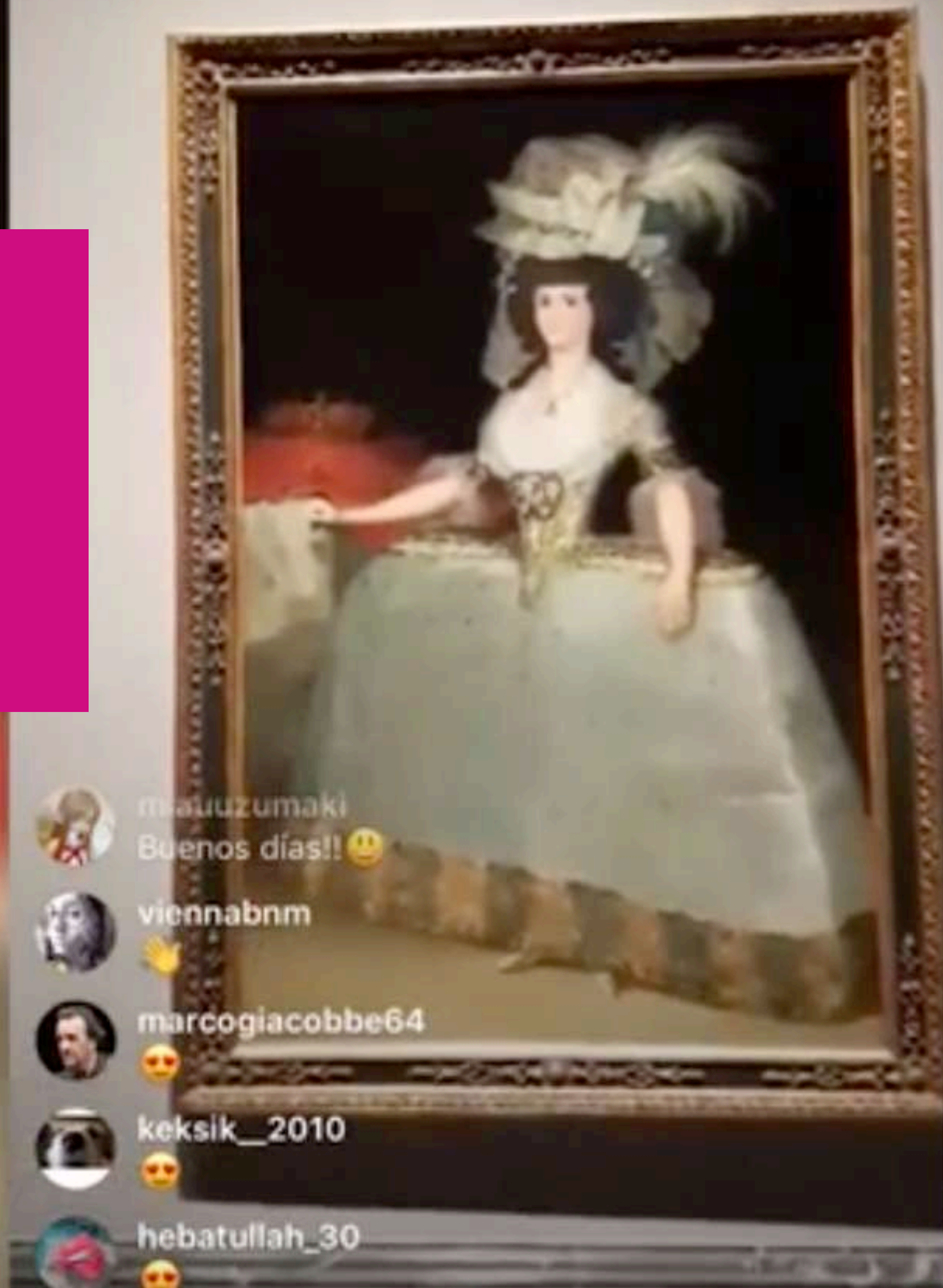
SNACKSON

MICROLEARNING

Siempre hemos utilizado los **microcontenidos**.
Incluso con dinámicas de juego.



El microcontenido nos
permite un **acceso
inmediato y contextual al
conocimiento**



Microcontenidos vs **Microlearning**



El microlearning no es aprendizaje reducido o con menos cantidad. Tampoco una porción de ese aprendizaje.

El microlearning es un aprendizaje **diseñado** bajo un modelo de pequeñas unidades. Piezas autónomas y con dinámicas propias.

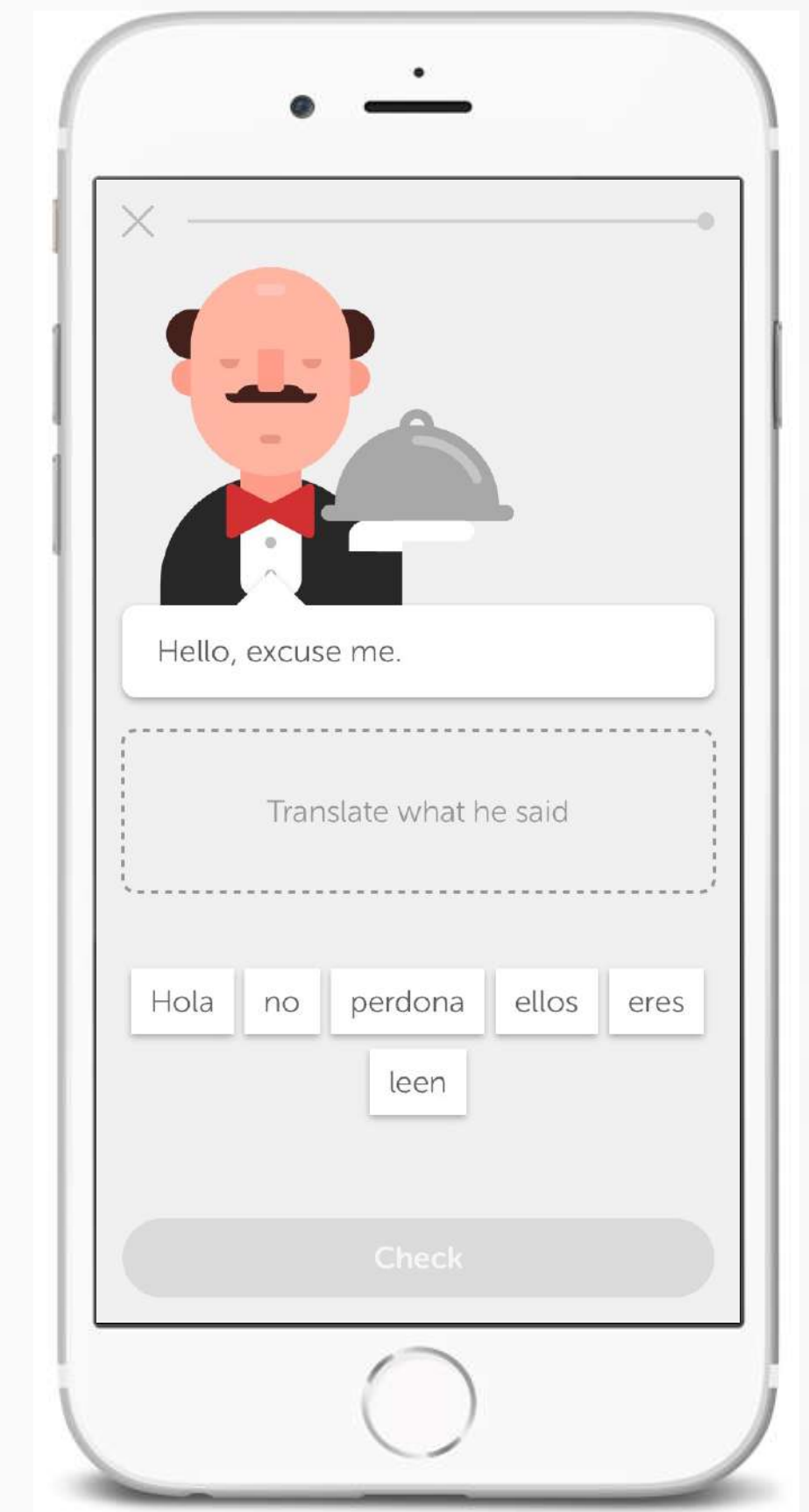
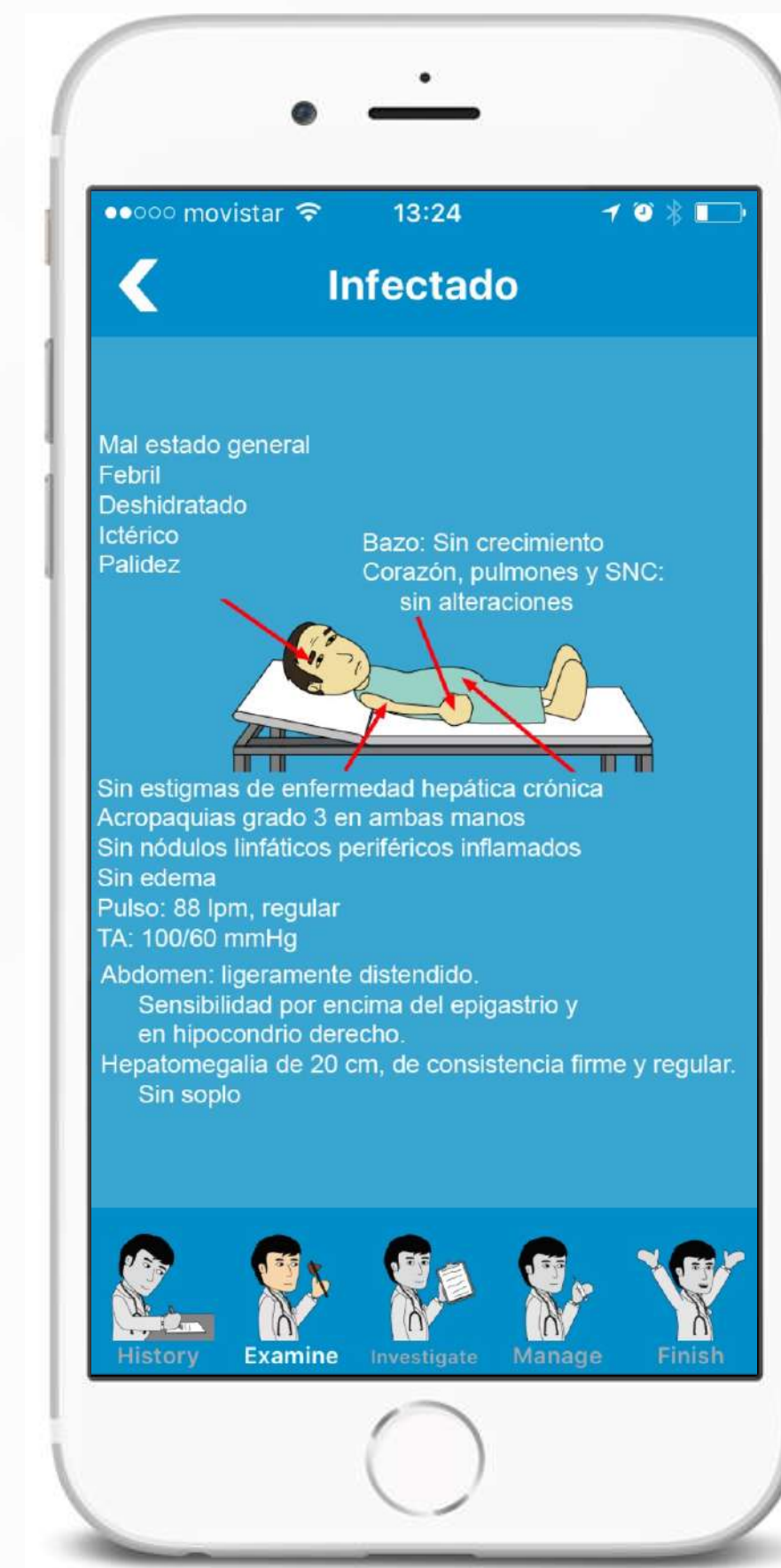
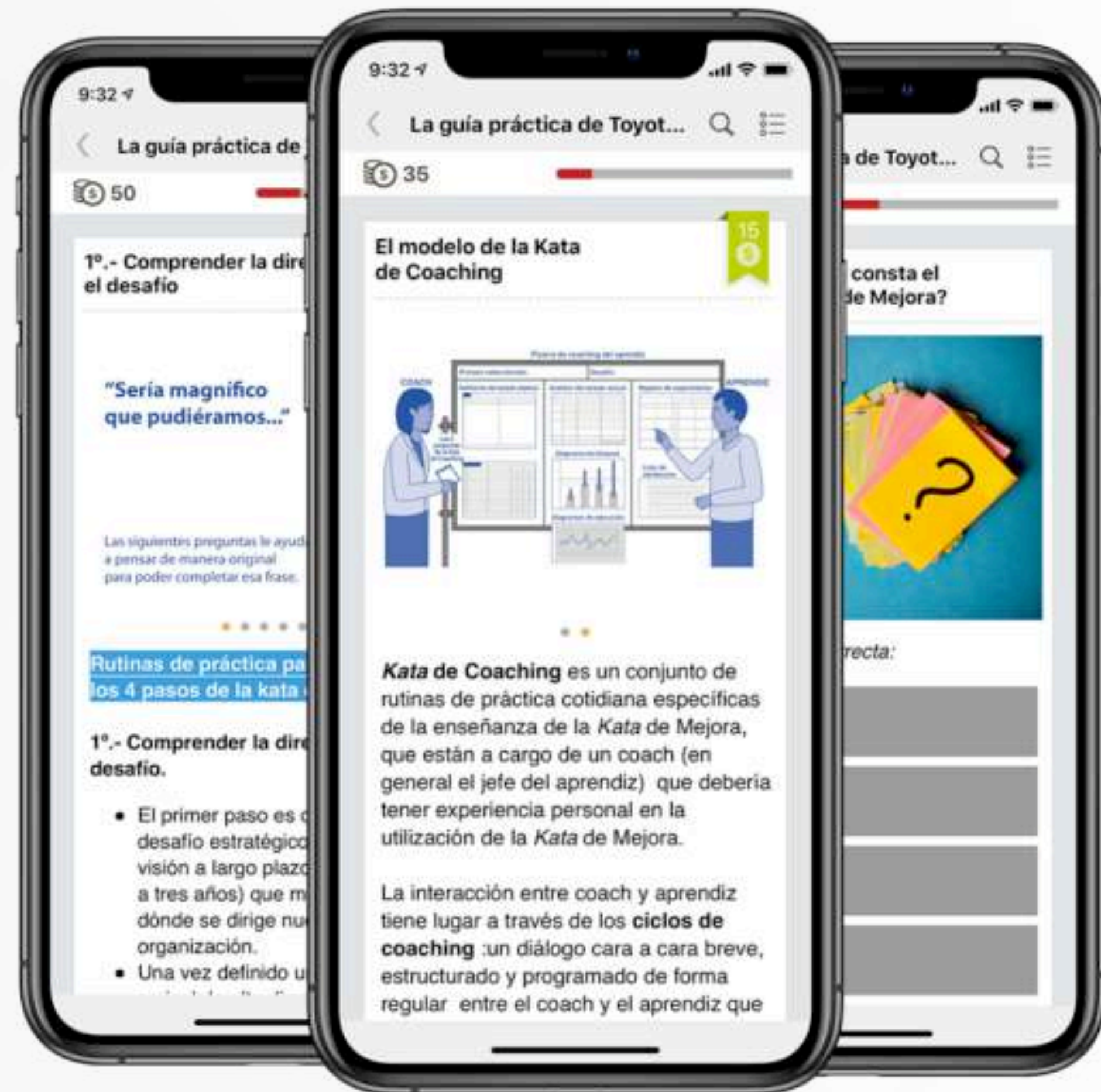


Características del microcontenido:

- El microcontenido ha de transmitir un conocimiento específico, a poder ser, por sí mismo.
- Focalizado en una temática concreta. Cubre un objetivo o necesidad específica.
- Se centra en el núcleo de la información (Obvia lo superfluo).
- Fácil de compartir / transmitir y sobretodo de combinar. Granular y Modular.
- Con un importante peso visual: imágenes, vídeos, audios...



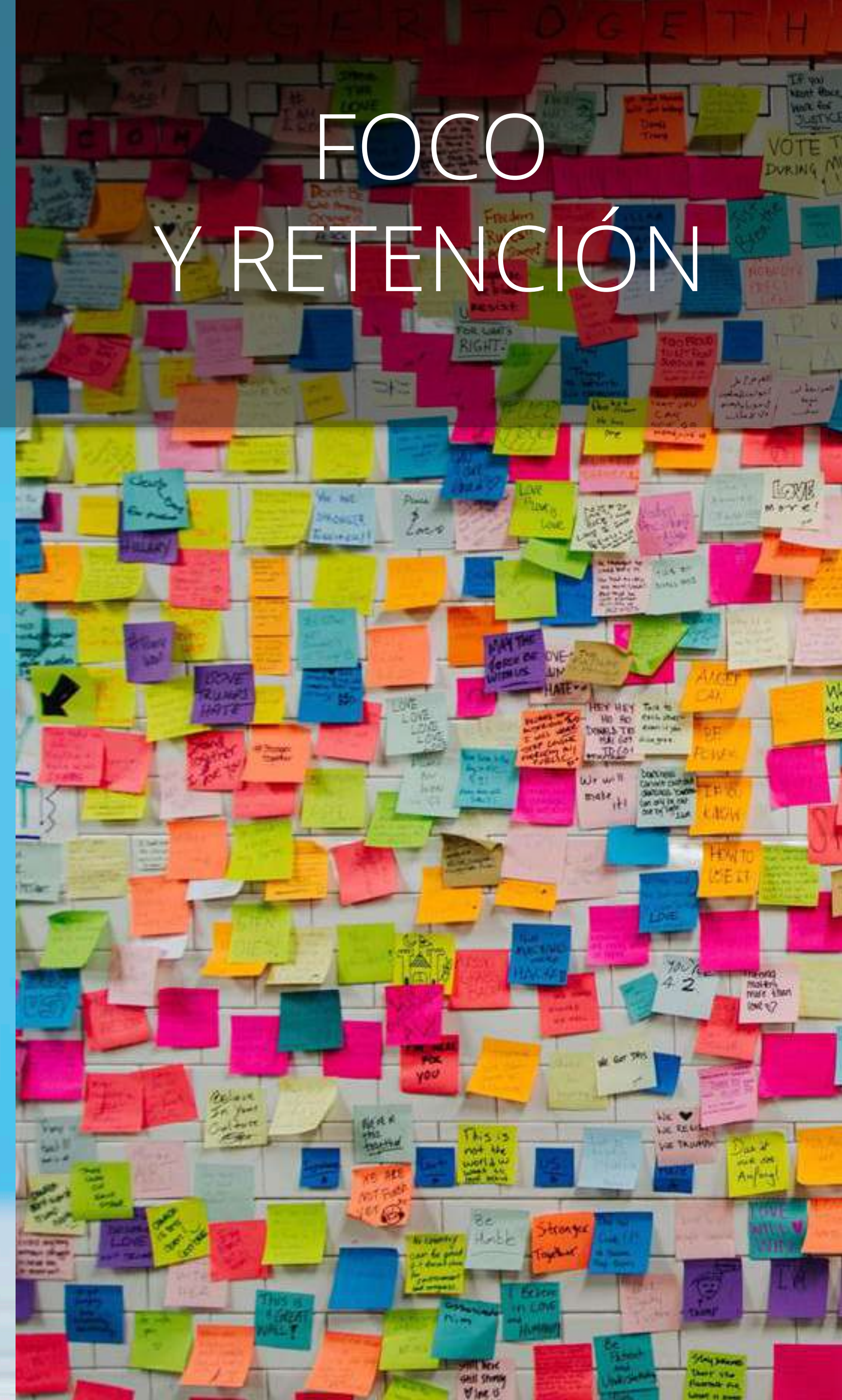
El auge del móvil y las redes, han traído nuevos elementos: capacidad de proceso y unificación de formato a través de aplicaciones, inmediatez, contextualización (incluso física), herramientas de creación y capa social...



NUEVOS
CANALES

INMEDIATEZ

FOCO
Y RETENCIÓN



Cuando hablamos de microlearning, debemos tener en cuenta por un lado el microcontenido, y por otro el **canal** que hace posible el microlearning y las **dinámicas** asociadas al canal.



Mundo

El espacio donde tiene lugar la interacción.

Avatar

La imagen del usuario en el sistema - reconocimiento.

Reglas

Las restricciones que hacen que el sistema sea estable.

Misión

Es el objetivo a conseguir en el corto plazo.

Niveles

La agrupación de las misiones.

Recompensa

Los premios que se consiguen, tanto en la propia misión como a nivel general.

Progreso

Evolución en la misión / niveles.

Puntos / monedas

Forma de cuantificar el “éxito” del avatar en la dinámica.

Medallas / insignias

Premios vinculados a hitos.

Ranking

Posición del usuario respecto al resto en una misión / Usuarios que están en la parte superior de la tabla.

Tabla de clasificación

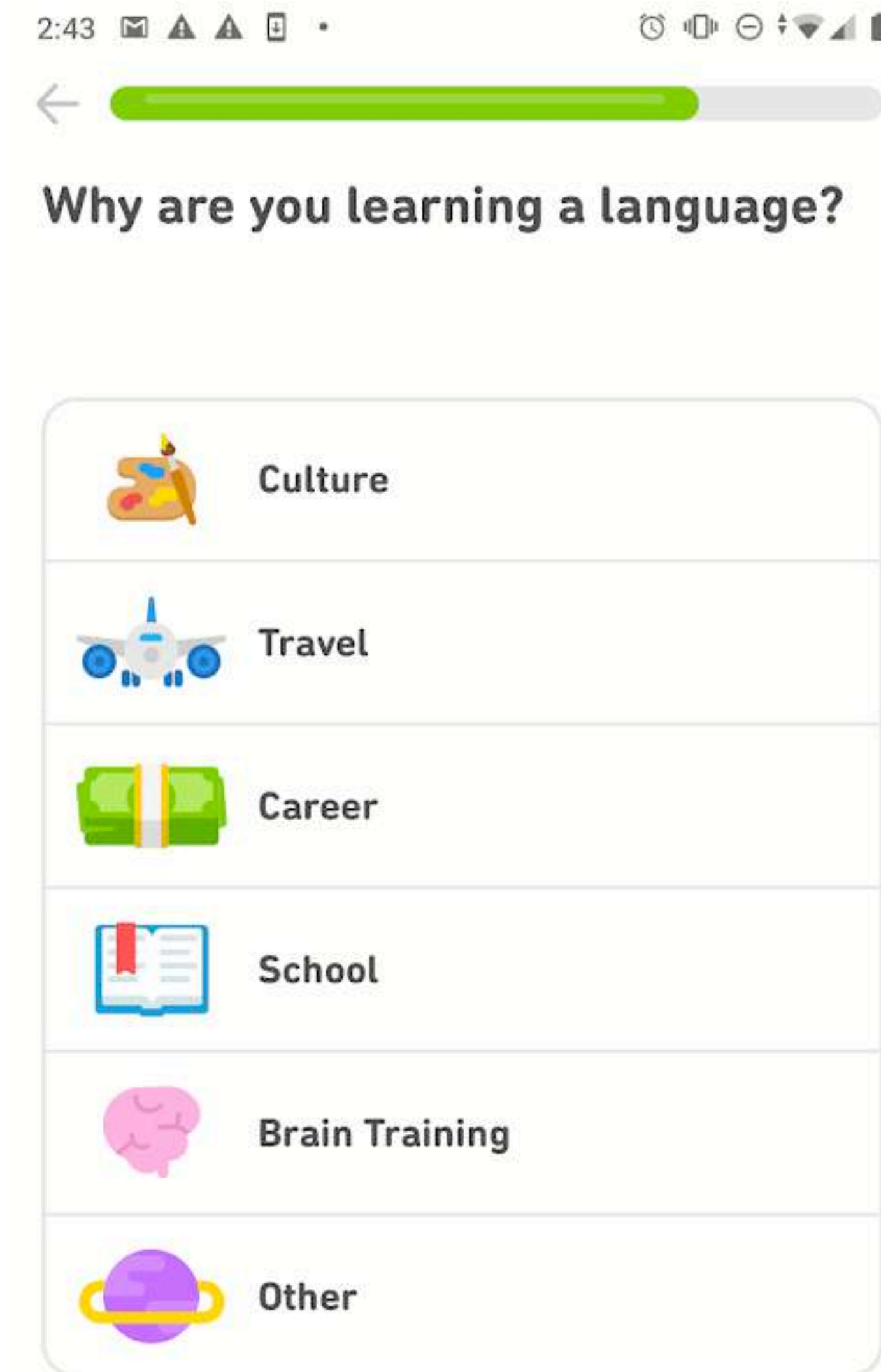
Posición del usuario respecto al resto a nivel general.

Dinero virtual

Un tipo de premio que permite adquirir elementos o desbloquear funcionalidades.

Elementos que encontramos habitualmente:

Dinámicas de gamificación

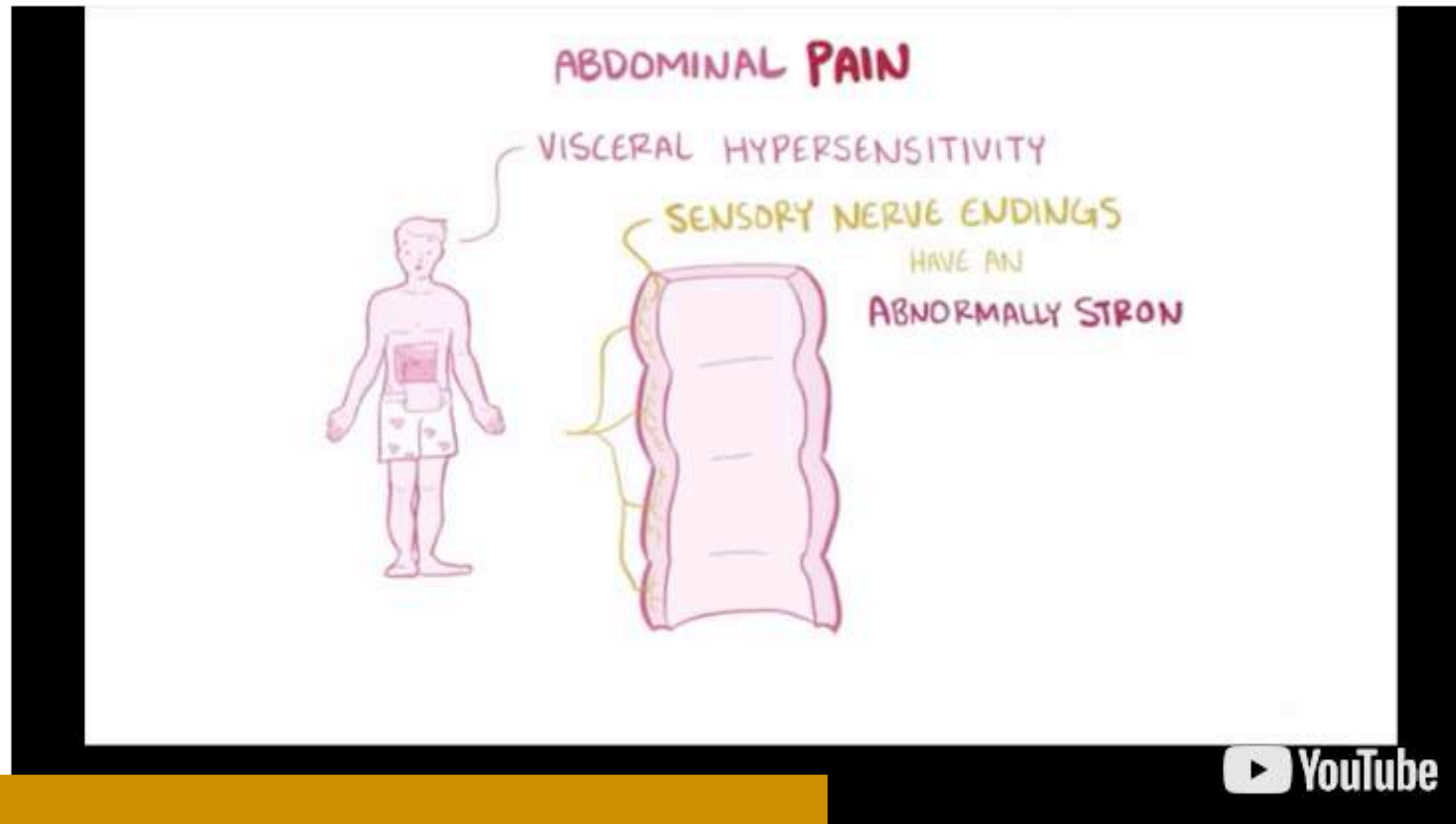


Elementos que encontramos habitualmente:
Agrupación temática, navegación por
elementos o por niveles de progreso...



Tema 10. Síndrome del Intestino Irritable

E Q



YouTube

13:39



To do

06:37

Multiple-choice

08:06

Multiple-choice

12:35

Multiple-choice

13:38

Multiple-choice

Edit

Copy

Assign

Share

Elementos que encontramos habitualmente:
Creación / Capa social
shorturl.at/beCPW

Mets les mots en ordre

48

Kahoot!

Skip

0
Answers

▲
dans l'eau.

◆
Le chien

●
sa patte

■
met

Elementos que encontramos
habitualmente:
Autoevaluación continua

En los últimos años han aumentado los servicios relacionados con la movilidad.



Verdadero



Falso

✓ ¡Correcto!

Servicios como el carsharing o el
carpooling ayudan a que las personas
nos podamos mover mejor.

Elementos que encontramos habitualmente:
Feedback constante / Repetición

Continuar

Duolingo es un ejemplo claro de **Adaptive Learning**.

Los microcontenidos se adaptan según las interacciones del usuario.

Elementos que encontramos habitualmente:
Automatismos / Adaptive Learning



¿Qué duración
tiene un
microlearning?

SEP

S

M

T

W

T

F

S

18

30

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

16

17

18

“Un contenido debe ser tan largo como necesite serlo... ni un minuto más, ni un minuto menos” (Paul Colligan)

- Más de 15 minutos por lección (cierre de una acción unitaria) no es recomendable.
- Funcionan mejor los vídeos que duran entre 1 y 2,5 minutos. Si el canal es adecuado, tampoco es un problema vídeos mayores.
- “For a video of 4-5 minutes, fewer than 60% of your viewers will still be with you—against 75% for a 1-2 minute video.”
- En el caso de los podcast, la duración puede ser mayor porque el usuario comparte su atención con otras actividades, aunque es recomendable una duración que no supere los 30 minutos.

Cada metodología tiene sus puntos fuertes y débiles.

¿Hacer una carrera de ingeniería en metodología microlearning? - NO

¿Aprender los puntos claves de una normativa en microlearning? - SI

¿Reforzar / evaluar el conocimiento de una temática específica? - SI



¿Cómo puedo
diseñar una acción
de **microlearning**?



- Diseña pensando en **elementos cortos, casi conceptos. A poder ser en formatos autoexplicativos.**
- Transmite conocimientos **útiles y aplicables.**
- Que sea **visual**. Los vídeos y esquemas son muy poderosos y combinados con otros formatos de lectura, ayudan a consolidar los conocimientos. Si además, puedes añadir elementos interactivos (depende del canal), mejor.
- **¿Lo puedo consultar en el autobús? ¿Lo puedo leer/ver en 5 minutos?**
- **Intercala preguntas/encuestas o actividades interactivas.** Es importante que el usuario esté atento y que pueda evaluar su conocimiento y recibir feedback de su conocimiento.



- **Adapta** los contenidos al contexto del usuario.
- El contenido debe ser **claro** y conciso, evitando elementos superfluos.
- Juega con el **orden** y la **secuencia** de los contenidos. Prueba contenido secuencial o aleatorio dependiendo del objetivo.
- Recuerda que **muchos contenidos pequeños no es microlearning**.
- Es mejor combinar **formatos**. Por ej. Basar todo un curso en contenido de tipo vídeo implica un esfuerzo adicional y atención constante. Intercala modelos.



- Aprovecha las opciones de tu **canal** (sea un chat, Moodle, un SCORM, una aplicación móvil, un foro de debate....)
- Si tienes posibilidad, añade elementos y mecánicas de **gamificación**, pero con lógica. La gamificación por sí sola puede resultar contraproducente.
- Si dispones de **automatismos** o tu canal permite *adaptive learning*, y sirve para tus objetivos, desarrolla los contenidos y la experiencia de usuario basada en ellos.
- Utiliza la capa **social**: reconocimiento, descubrimiento de elementos, compartir éxitos...



*Muchas
Gracias*

Miguel Ángel Muras

+34 633 507 269

miguel.angel@snackson.com