

**Educación**  
**3.0**



# El futuro de la Educación

La brecha de habilidades que existe en el mercado laboral ha cobrado protagonismo en los últimos años y el sistema educativo ha sido considerado uno de los principales contribuyentes para eso.

Por un lado, los títulos universitarios y las certificaciones no preparan lo suficiente a los estudiantes para el mundo laboral y, por otro lado, los cambios tecnológicos constantes han producido una multitud de nuevos puestos de trabajo, lo que obliga a los trabajadores a actualizarse y volver a capacitarse. Se estima que la mitad de todos los trabajadores necesitarán recapitación y especialización para 2025.

Con las necesidades cambiantes del mercado laboral y por las diferentes expectativas de los estudiantes, podemos ver los siguientes cambios:

- Cómo se entrega la educación
- Los resultados que los alumnos esperan obtener
- Cómo los estudiantes están demostrando sus habilidades

El futuro de la educación incluye **Educación Basada en Competencias (EBC)**, microcredenciales y formas para que los estudiantes demuestren de una mejor forma sus habilidades a los empleadores.

# “

“En el pasado, la educación consistía en enseñar algo a la gente. Ahora, se trata de garantizar que las personas desarrollen una brújula confiable y habilidades de navegación para encontrar su propio camino en un mundo cada vez más incierto, volátil y ambiguo”.

(OCDE, 2015)

## ÍNDICE

El viaje de la Educación 1.0 a la Educación 3.0 .....	1
Educación Basada en Competencias .....	2
Credenciales .....	3
■ Micro/agrupable	
Presentando habilidades a los empleadores: .....	4
■ Verificación de credenciales	
■ Historial completo del estudiante	
Presentamos las credenciales de Canvas .....	5

# El viaje de la Educación 1.0 a la Educación 3.0

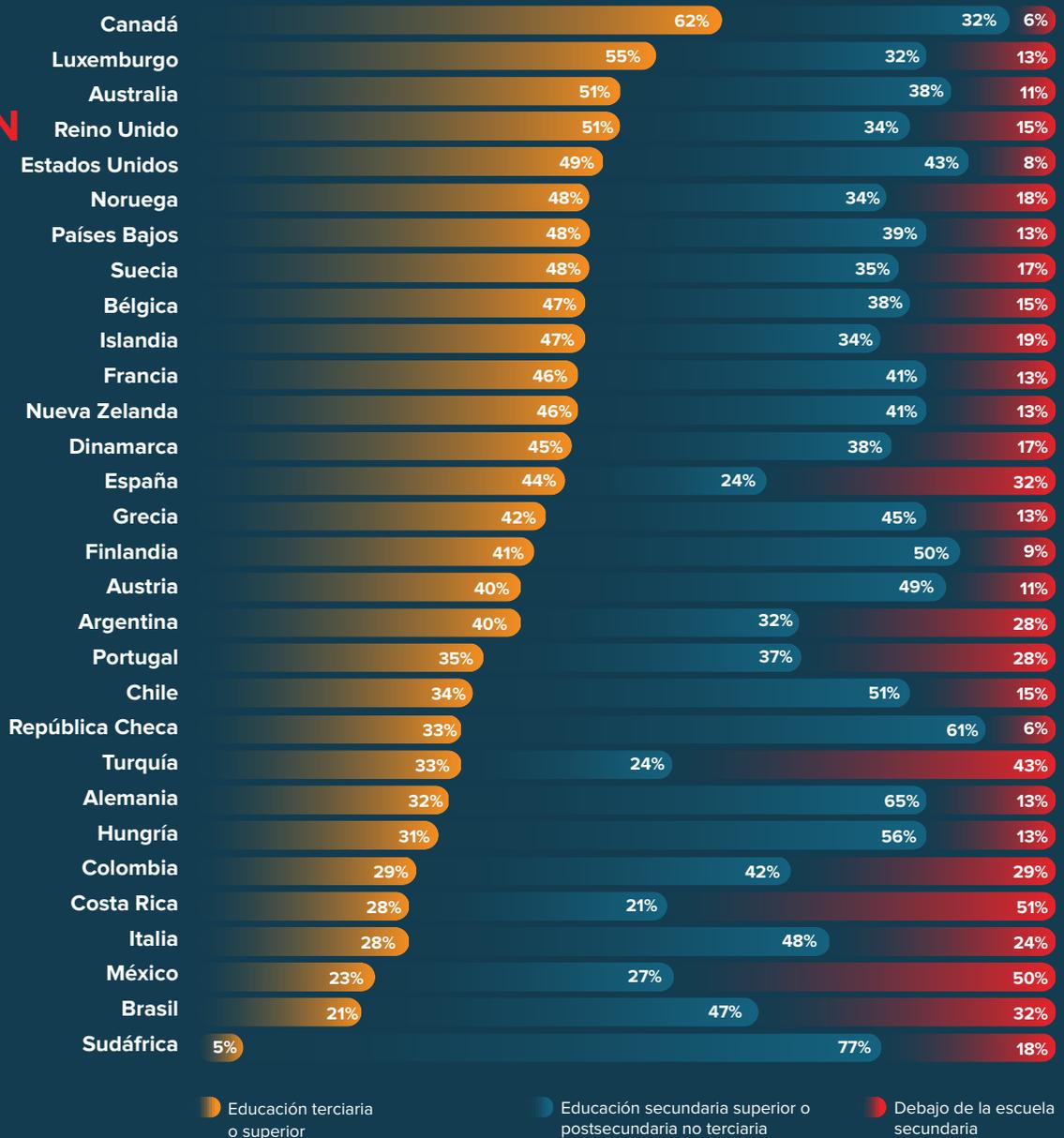
Para comprender completamente el futuro de la educación, es importante comprender la historia global de la educación.

Al observar las tendencias en educación y cómo difieren entre países, estamos mejor equipados para hacer predicciones sobre el futuro de la educación y comprender mejor qué deben hacer las instituciones y los proveedores de tecnología educativa para adaptarse y mantenerse relevantes. Al observar los sistemas educativos desde principios del siglo XX, podemos ver tres fases claras en la educación y argumentar que actualmente estamos en transición entre la Educación 2.0 y la Educación 3.0.



Históricamente, los cursos académicos han sido vistos como más prestigiosos que los cursos vocacionales o técnicos, que eran seguidos predominantemente por segmentos de la clase trabajadora. Sin embargo, la postura hacia la educación superior está cambiando en algunos países. La disminución en la obtención de títulos universitarios de 4 años está siendo liderada por EE. UU., donde hubo casi un 10% menos de inscripciones en instituciones de educación superior después de la pandemia, mientras que la popularidad de la educación no tradicional aumenta en todo el mundo. Si bien no todos los estudiantes están abandonando los títulos universitarios por completo, podemos ver que el énfasis en la educación basada en habilidades se está extendiendo a nivel mundial a medida que las personas buscan mejorar y volver a capacitarse. Estudiar la historia de la educación en tres fases proporciona una explicación de los cambios que estamos viendo.

## TABLA DE TASAS DE EDUCACIÓN GLOBAL



Source: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-48442-2\\_4/figures/2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-48442-2_4/figures/2)

# EDUCACIÓN 1.0

A principios del siglo XX, vimos que las instituciones otorgaban títulos a un número relativamente pequeño de estudiantes. La educación superior estaba restringida a los estudiantes que podían permitirse la inversión para aprender de los instructores en un entorno de salón de clases. Se requería un título para los trabajos mejor pagados y solo el 7% de los estudiantes tenía acceso a la educación superior en los Estados Unidos.



# EDUCACIÓN 2.0

Con la aparición de los Massive Open Online Courses (MOOC), hay un aumento en las plataformas que ofrecen enseñanza en línea asincrónica a un gran número de estudiantes. Para respaldar la entrega en línea, las plataformas se han convertido en mecanismos importantes en la infraestructura de una institución y los estudiantes se han beneficiado de una forma de aprendizaje más económica y eficiente.



EDUCACIÓN

3.0

Los estudiantes encuentran y consumen conocimiento a través de diferentes plataformas e instituciones.

Los estudiantes toman el control del viaje y del resultado.

Surgen modelos de negocio que permiten pagar por el aprendizaje

Las credenciales se reciben a medida que se demuestra el dominio

Con la evolución del aprendizaje independiente y en línea, los sistemas educativos ya están cambiando para permitir que los estudiantes consuman conocimientos a través de una variedad de plataformas e instituciones, resultando en una educación adaptada a las habilidades que cada estudiante está tratando de adquirir. Los estudiantes ahora tienen más control sobre su viaje educativo a medida que la educación basada en competencias gana fuerza.

EDUCACIÓN

1.0

EL VIAJE DE LA EDUCACIÓN A LO LARGO DEL TIEMPO

Dónde: Instituciones de Educación Superior

Cuándo: Predeterminado

Objetivo: Títulos Universitarios

Propiedad: Controlada por la Institución

EDUCACIÓN

2.0

*Como sociedad estamos aquí*

Dónde: MOOC

Cuándo: Programada

Objetivo: Certificado

Propiedad: Propiedad compartida

EDUCACIÓN

3.0

Dónde: Plataformas de aprendizaje

Cuándo: Bajo Demanda

Objetivo: Dominio de habilidades (Insignia)

Propiedad: controlado por el estudiante



# ¿Qué está causando el cambio de la Educación 2.0 a la Educación 3.0?

Si bien la educación superior se está volviendo cada vez más inaccesible por el aumento del costo de las cuotas en las colegiaturas o materias, la importancia de los títulos de educación superior está disminuyendo gradualmente en algunas industrias.

Algunos empleadores están eliminando los requisitos de la licenciatura, haciendo que un título parezca menos necesario. Además, los empleados están buscando formas de diferenciarse entre las masas de personas que buscan trabajo con credenciales tradicionales. Como resultado, más [estudiantes buscan formas alternativas de educación](#) y aquellos que buscan títulos tradicionales exigen un fuerte retorno de la inversión.

En América del Norte, IBM eliminó los requisitos de licenciatura para más de la mitad de sus ofertas de trabajo y está reevaluando continuamente los roles para priorizar las habilidades sobre títulos específicos. Incluso

estamos viendo este cambio en trabajos que tradicionalmente estaban reservados para estudiantes con los logros académicos más altos.

Finalmente, la tecnología ha cambiado el panorama del mercado laboral. Los estudiantes de la generación Z y Alpha vivirán en un mundo totalmente habilitado por la tecnología, cambiando sus expectativas y experiencias educativas. Con la aparición de millones de trabajos basados en nuevas tecnologías como IA, robótica, net-zero, automatización y blockchain, los trabajadores están bajo presión para perfeccionar sus habilidades y seguir siendo candidatos competitivos.

# Educación basada en competencias

El aprendizaje basado en competencias es un enfoque que requiere que los estudiantes demuestren los resultados de aprendizaje deseados y es fundamental para abordar la brecha de habilidades entre el título universitario tradicional y lo que se necesita para tener éxito en el mercado laboral.

Mientras que el aprendizaje tradicional basado en el dominio se enfoca en que los estudiantes dominen conceptos clave, la educación basada en competencias se enfoca en las habilidades básicas que un estudiante necesita para prosperar en un campo específico. Todavía se requiere que un estudiante logre un grado de dominio en una materia, pero luego pasa a un nivel superior de aprendizaje que se basa en el conocimiento previo.

Para que la educación basada en competencias sea efectiva, las instituciones deben tener las herramientas, los recursos y el apoyo disponibles para educadores y estudiantes. Las instituciones pueden aprovechar al máximo la educación basada en competencias a través de:

- Varios sistemas de apoyo
- Formas robustas de evaluación
- Resultados de aprendizaje claros y utilizables



## BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS

1. Relevancia para el mundo real
2. Enfoque en el dominio
3. Énfasis en la propiedad y la responsabilidad
4. Ritmo propio
5. Flexible y personalizado
6. Desarrollo holístico
7. Reducción del tiempo dedicado al aprendizaje
8. Incremento en el rendimiento de los estudiantes

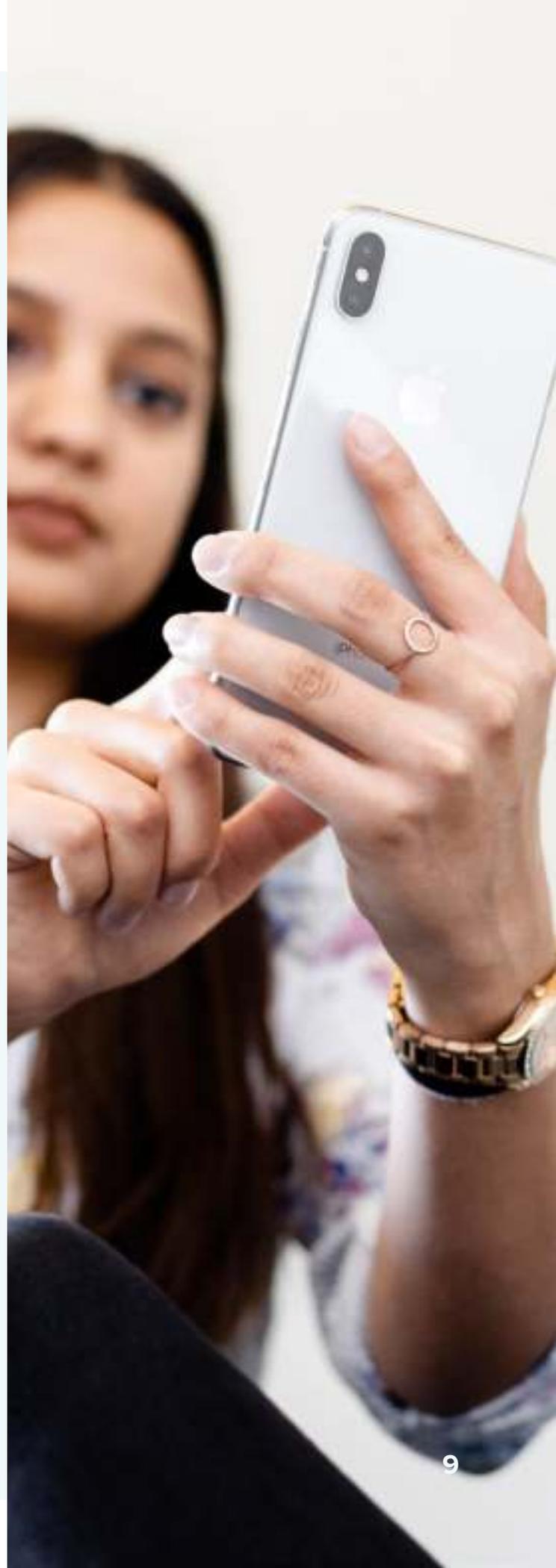
## LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS

La tecnología juega un papel crucial para permitir la educación basada en competencias, y las [herramientas edtech](#) emergen como el medio más eficiente para entregar contenido.

Para ser efectiva, la educación basada en competencias debe ser bajo demanda y accesible para todos, presentando a las instituciones el desafío de seleccionar un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) o Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) confiable. Las instituciones deben estar seguras de que su LMS o EVA puede definir objetivos de aprendizaje, permitir a los educadores documentar los resultados del aprendizaje y ayudar a asignar competencias al plan de estudios. Juntas, estas características brindan un seguimiento conveniente del progreso del estudiante.

### Para apoyar la Educación Basada en Competencias (EBC), los sistemas de gestión del aprendizaje deben proporcionar:

1. Aprendizaje personalizado a su propio ritmo
2. Evaluaciones de desempeño
3. Ciclos de retroalimentación
4. Equidad digital
5. Herramientas de creación de cursos
6. Recomendación de contenido





# Credenciales Digitales

Usadas en lugar de o junto con títulos universitarios tradicionales, **las insignias digitales** son una nueva forma de credencial que sigue ganando importancia.

Cuando se introdujeron las insignias hace más de 10 años, la esperanza era que pudieran afirmar las habilidades adquiridas tanto formal como informalmente y que los reclutadores y empleadores pudieran evaluar estas insignias para encontrar personas con habilidades que se alineen mejor con sus roles abiertos. Al hacer precisamente eso, las insignias brindan una representación mucho más granular y diversa de las habilidades de una persona.

Para que se cumpla esta visión de las insignias digitales, es importante que sean portátiles y verificables, lo que significa que las instituciones pueden identificar fácilmente la autenticidad de las insignias y los estudiantes no necesitan permanecer afiliados al emisor de la insignia para exhibirlas. La idea es que las insignias se conviertan en un mecanismo para reconocer los logros de un individuo en cualquier lugar y en cualquier momento.

Para hacer esto, las insignias deben tener propiedades específicas de metadatos para su contenido que sean legibles tanto por humanos como por máquinas.

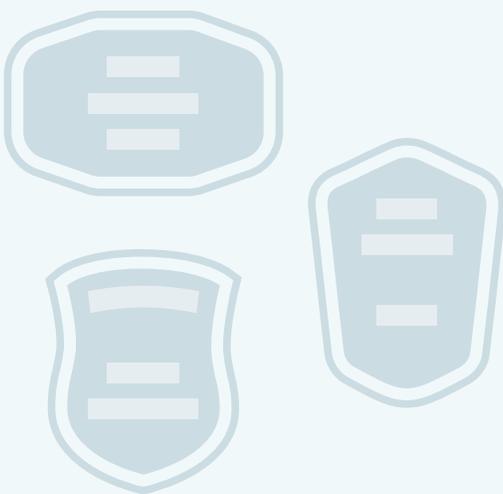
Al tener un estándar para describir los metadatos y cómo se verificarían, las Insignias Abiertas se han vuelto utilizables en muchas tecnologías y contextos y ahora el espíritu de Open Badges, que reconoce las habilidades en cualquier lugar y en cualquier momento, ha crecido y se ha acelerado. Han surgido iniciativas en torno de las Insignias Abiertas, tales como Open Recognition Alliance, Badge Summit y Open Skills Network. Los datos hablan por sí solos con el informe IMS Global and Credential Engine Badge Count 2020 que indica que ha habido un aumento del 80% en las insignias emitidas desde 2018.

## CREDENCIALES MICRO/AGRUPABLES

Hay muchos términos para las insignias digitales, pero para distinguirlas de los títulos universitarios o certificaciones tradicionales, se les puede llamar credenciales micro y/o agrupables.

**Las microcredenciales** son insignias digitales que verifican la habilidad o el conjunto de habilidades de un individuo y se pueden obtener en un corto período de tiempo, incluso en cuestión de horas. Las personas pueden elegir entre mostrar habilidades relevantes para sus roles o mostrar la amplitud de sus capacidades al mostrar habilidades de intereses que tienen fuera del lugar de trabajo.

**Las Credenciales Agrupables** son insignias digitales que mejoran las credenciales tradicionales de un empleado. A diferencia de las certificaciones tradicionales que se utilizan para filtrar candidatos para puestos y oportunidades de ascenso, las insignias digitales demuestran las competencias de los empleados que más valoran sus empleadores.



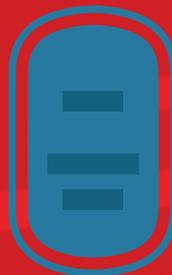
**Las insignias digitales tienen varios beneficios, ya que permiten a los estudiantes:**

1. Demostrar habilidades distintas a su título de trabajo
2. Avanzar a su propio ritmo sin tener que registrarte en un curso programado o esperar un examen programado
3. Ganar insignias en cuestión de horas
4. Ahorrar dinero ya que el costo de las insignias suele ser significativamente menor que los títulos y certificaciones tradicionales
5. Ganar protagonismo con credenciales que aborden las expectativas y necesidades individuales del empleador

# Presentando habilidades a los empleadores: ¿cómo será el futuro?

Para maximizar su uso, las credenciales deben ser verificables y portátiles. De la misma manera que los empleadores verifican los títulos universitarios, los empleadores deben poder validar cualquier insignia para tomar buenas decisiones de contratación.

Por otro lado, los estudiantes deben poder llevar y exhibir sus credenciales sin depender del emisor. Las soluciones a estas necesidades surgieron en el Modelo de Credencial Verificable y en el Historial Integral del Estudiante, lo que les permite mostrar sus credenciales siempre que se requiera una prueba de sus habilidades.



## VERIFICACIÓN DE CREDENCIALES

A medida que ha aumentado la popularidad de las insignias digitales, también lo ha hecho la necesidad de sistemas de verificación sólidos que permitan a los empleadores confiar en la legitimidad de las insignias que se exhiben.

El World Wide Web Consortium (W3C) ha creado un Modelo de Verificación de Credenciales que se puede usar para cualquier tipo de credencial, incluidos pasaportes, licencias de conducir y credenciales educativas como Open Badges. Este modelo proporciona mejoras de seguridad y privacidad que aún no están disponibles para Open Badges, brindando a los estudiantes un acceso fluido a sus insignias y permitiendo que Open Badges sea la moneda de cambio de las habilidades deseadas. Este modelo es independiente y utiliza prueba criptográfica para autenticar la credencial, el emisor y el estudiante que la recibió. Los estudiantes pueden compartir sus logros en línea y el emisor no está obligado a mantener un proveedor web para que la credencial siga siendo válida.





## HISTORIAL COMPLETO DEL ESTUDIANTE

A medida que nos alejamos de la distinción entre credenciales tradicionales e insignias digitales, los empleados necesitan un lugar para guardar sus títulos y microcredenciales.

El Comprehensive Learner Record Standard™ (CLR Standard™) es la próxima generación de registros seguros y verificables de aprendizaje y empleo. Apoyar el reconocimiento y los logros académicos y laborales incluye cursos, competencias y habilidades, logros e hitos basados en el empleador.

El Comprehensive Learner Record Standard™ de IMS Global es una especificación técnica diseñada para respaldar los programas académicos tradicionales, la educación extracurricular y basada en competencias, así como el aprendizaje y el desarrollo basados en el empleador, en cualquier dominio donde sea importante capturar y comunicar los logros de los estudiantes y trabajadores en formato digital comprobable.



**CANVAS**  
BY INSTRUCTURE



Educación 3.0





# Presentando Canvas Credentials

**Canvas Credentials** es la red de acreditación digital más abierta e inclusiva. Al ayudar a los estudiantes a prepararse para el futuro, las credenciales digitales mejoran la educación y la contratación basada en habilidades.

A principios de este año, dimos la bienvenida a Concentric Sky, creadores de Badgr, a la familia Instructure. Badgr ha sido una herramienta de microacreditación de Canvas LMS y, desde entonces, pasó a llamarse “Canvas Badges” dentro de la Plataforma de Aprendizaje de Instructure. Este conjunto avanzado de herramientas ofrece insignias, clasificaciones, análisis y vistas de progreso personalizadas ilimitadas.

Canvas Credentials, que cambia las reglas del juego en la industria, proporciona insignias ricas en datos, compatibles y verificables, y es la única solución abierta de acreditación digital con rutas de aprendizaje visuales y agrupables. Las credenciales se pueden integrar desde otras plataformas, lo que permite a los estudiantes seleccionar y mostrar sus habilidades y logros, mientras que los empleadores y educadores verifican y aprovechan la información de habilidades para cumplir con los objetivos educativos y laborales.



## CANVAS Credentials

Las credenciales digitales están mejorando la educación y la contratación basada en habilidades.



### **Alineación de habilidades**

Libera el potencial de la educación y la contratación basadas en habilidades



### **Compartir y Reconocer**

Motiva con logros que son fáciles de reconocer y compartir.



### **Personalización**

Crea una experiencia con la marca de tu institución de principio a fin.



### **Historial del Estudiante**

Hace que sea fácil ver y compartir el avance.



### **Confianza y Seguridad**

Brinda confianza a través de la privacidad, la seguridad y la propiedad de los datos.



### **Administra y proporciona informes**

Gestiona, rastrea, analiza y proporciona informes en tiempo real.

Nuestra plataforma segura conecta a los estudiantes con nuevas vías de educación y empleo. Miles de organizaciones de todo el mundo ya utilizan Canvas Credentials para emitir insignias digitales y microcredenciales agrupables.

**DESTACADA**

# University of North Texas (UNT)

A través de una asociación innovadora entre Canvas Credentials y el programa Career Connect de la **University of North Texas (UNT)**, los estudiantes pueden obtener insignias digitales para agregar lo que falta en la educación tradicional.

UNT ha lanzado el Historial Integral del Estudiante basado en Canvas Credentials, un historial digital verificable que recopila habilidades comercializables, en forma de insignias y credenciales, para ayudar a los estudiantes a comprender, visualizar y compartir mejor las habilidades que desarrollaron.



Trabajo en equipo



Pensamiento crítico



Comunicación verbal



“Estos conjuntos de credenciales no son mutuamente inclusivos y están diseñados para funcionar entre sí”, dijo Meena Naik, directora de programas de Career Connect. “Las insignias pueden servir para múltiples propósitos y depender de múltiples conjuntos de credenciales o rutas, ya que organizamos conjuntos de habilidades de diferentes maneras”.

Además, en lugar de tratar las insignias digitales como algo que los estudiantes solo pueden ganar a partir de ahora, la UNT decidió emitir insignias a miles de estudiantes por el aprendizaje que tuvo lugar en los semestres anteriores. Hoy en día, el programa está funcionando según lo diseñado y la evidencia inicial apunta a impactos positivos en la persistencia y los resultados de los estudiantes.

“El Historial Integral del Estudiante de UNT se desarrolló en colaboración con los estudiantes para adaptarse perfectamente a la plataforma de insignias Canvas Credentials y ahora está disponible para cualquier organización”, dijo Mike Simmons, vicepresidente de Asuntos Académicos de UNT.

“

“El Historial Integral del Estudiante de UNT se desarrolló en colaboración con los estudiantes para adaptarse perfectamente a la plataforma de insignias Canvas Credentials y ahora está disponible para cualquier organización”.

**Mike Simmons**  
Vicepresidente de Asuntos  
Académicos de la UNT

Para que los sistemas educativos sigan el ritmo de los estudiantes de hoy, se debe definir un camino hacia la **recalificación y la actualización**, que sea accesible y confiable a lo largo del tiempo.

Afortunadamente, las credenciales digitales y las microcredenciales representan una solución comprobada para esta creciente necesidad. Mutuamente buena para educadores y estudiantes, la educación basada en competencias cierra la brecha entre el conocimiento que los estudiantes ya tienen y las habilidades que necesitan para avanzar.

**EXPLORAR CONTENIDO**

## REFERENCIAS

Encuesta Future of Jobs 2020.  
Fuente: Foro Económico Mundial

OCDE (2015). Enseñanza rediseñada: hacia sistemas de aprendizaje innovadores, investigación e innovación educativa, publicación de la OCDE, París

Cómo las plataformas de aprendizaje digital pueden impulsar la educación basada en competencias. Fuente: MagicBox

Lemoie, K. (2021). El futuro de las insignias abiertas es comprobable. Fuente: Medio.

Microcredenciales. Fuente: Digital Promise.

Opperman, A. (2015). Uso de insignias digitales como credenciales de carrera agrupadas, Fuente: Asociación para el Desarrollo del Talento.

Comprehensive Learner Record Standard™. Fuente: 1EdTech.

# Creando los salones de clases más inteligentes del mundo

Instructure es una empresa de tecnología educativa dedicada a ayudar a todos a aprender juntos. Extendemos el poder de la enseñanza y elevamos el proceso de aprendizaje, mejorando los resultados de los estudiantes. Instructure actualmente apoya a más de 30 millones de educadores y estudiantes en más de 6000 organizaciones en todo el mundo.

La Plataforma de Aprendizaje de Instructure hace que el aprendizaje sea más personal y el éxito de los estudiantes sea más equitativo al proporcionar las soluciones que necesita para respaldar, enriquecer y conectar todos los aspectos de la enseñanza y el aprendizaje. La plataforma de aprendizaje Instructure incluye:



**Canvas by Instructure:** reúne Canvas LMS, compromiso por video con Canvas Studio, un sistema de catálogo de cursos con su la marca de Canvas Catalog, e insignias de estudiantes y carpetas electrónicas con Canvas Credentials.



**Impact by Instructure:** ayudando a los profesores y estudiantes a adoptar la tecnología educativa para fomentar un compromiso más profundo con el aprendizaje al tiempo que garantiza que el ecosistema de tecnología educativa del campus se utilice en su máximo potencial.

[Explorar contenido.](#)