



31 de Janeiro e 1 de Fevereiro
São Paulo
Inscreva-se com 15% de DESCONTO

br/?
<http://www>

Tendências em tecnologias educacionais para 2018

Leia em 5 minutos

Luiz Alexandre Castanha

JANEIRO 2018



<http://hbrbr.uol.com.br/tendencias-tecnologias-educacionais-2018/>

As empresas que treinam seus colaboradores precisam se apoiar em diferentes ferramentas para obter os resultados desejados, afinal, a rotina dos profissionais é bastante intensa. O estudo “*Meet the modern learner*”, realizado pela Bersin by Deloitte, aponta que os profissionais têm no máximo 24 minutos por semana para estudar. Outro complicador é que são pessoas sobrecarregadas, distraídas e impacientes – o que dificulta ainda mais o aprendizado.

Portanto é importante inovar e se reinventar para despertar a atenção e o interesse do público que participa de ações de treinamento. Daí a importância da tecnologia, que vem avançando em várias áreas e em educação não é diferente. Por isso, compartilho seis tendências em educação para os próximos anos com alguns casos de aplicação:

1) **Edutainment ganha força**

O uso de recursos de entretenimento na educação não é algo novo, porém, essa linguagem ganha força como pano de fundo para as experiências de aprendizagem. Desta forma, estudar pode ser uma experiência menos “chata”, pois existe uma abertura para explorar o lado divertido do conhecimento. O uso de *games*, realidade virtual e simulações são alternativas para deixar a experiência de aprendizagem mais atrativa e inesquecível.

2) **Microlearning**

Ainda compartilhando dados do estudo da Bersin, a maioria das pessoas não assiste vídeos com mais de quatro minutos e desbloqueiam seus *smartphones* até nove vezes por hora. Por isso, certamente, a estratégia de fatiar o conteúdo em porções menores, mais relevantes e conectadas através do conceito de vídeos, infográficos, pílulas de aprendizagem serão muito utilizadas em 2018.

Uma das maiores fabricantes de joias do mundo, a Pandora, percebeu no *microlearning* um meio de qualificar seus vendedores e este método vem sendo utilizado em larga escala com o uso de vídeos curtos e games que podem ser acessados pelo *smartphone*. As taxas de conclusão são de 80% a 90% e os funcionários afirmam preferir esta modalidade de ensino ao invés de cursos tradicionais.

3) **Gamification para capturar a atenção e o interesse**

Motivar as equipes por meio de atividades lúdicas, oferecem competição e entusiasmo por um trabalho bem feito também é uma maneira de as organizações envolverem e desafiar seus colaboradores. Este método é utilizado pelo Exército dos Estados Unidos como ferramenta para seleção e treinamento de militares desde 2002.

Foi desenvolvido um jogo denominado America’s Army que funcionou como uma importante ferramenta de *marketing*. Em 2005 gastava-se de US\$ 5 a US\$ 8 por pessoa com propaganda na TV e o jogo custava US\$ 0,10 por pessoa – ou seja, com US\$ 1 milhão, era possível atingir 154 mil pessoas pela TV e 10 milhões com o game. Em três anos, um em cada cinco inscritos na academia militar havia jogado o America’s Army – cerca de um em cada três soldados recrutados naquele ano. É ou não um caso de sucesso?

4) **Realidade virtual e realidade aumentada**

Essas são duas tendências que já estão no mercado há algum tempo e cada vez mais são inseridas no dia a dia – principalmente devido à diminuição de custos. A experiência totalmente imersiva é a realidade virtual e a inclusão do mundo digital em atividades rotineiras é a realidade aumentada.

Times da Liga Nacional de Futebol Americano (NFL) como Patriots, Dallas Cowboys, Minnesota Vikings e Arizona Cardinals, estão utilizando a realidade virtual por meio de vídeos em 360° para o treinamento de jogadores, principalmente os *quarterbacks*. Os estudos demonstraram que o tempo de reação desses profissionais tem melhorado sensivelmente, além de diminuir os riscos de lesões, mais prováveis de acontecer nos treinamentos no campo.

5) **Chatbot, inteligência artificial e machinelearning**

Um professor do curso *online* de Ciências da Computação do Instituto de Tecnologia da Geórgia optou por utilizar um robô, Jill Watson, para responder algumas das mais de 10 mil mensagens que os alunos postavam nos fóruns relacionados aos temas da disciplina. Isso nada mais é do que *chatbot*. Watson ajudou os estudantes a solucionarem questões de rotina, com lembretes das datas de entrega de trabalhos e também apoiando no desenho de programas digitais.

learning. Assistentes virtuais, como Jill Watson, podem ser utilizados para reforçar o conteúdo, tirar dúvidas, fazer testes e avaliar o desempenho. E além de ser uma maneira inovadora e interessante de ensinar, o custo é relativamente baixo.

6) **Mobile, mobile e mobile**

Dados da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) indicam que o Brasil terminou outubro de 2017 com 240,9 milhões de celulares e densidade de 115,76 celulares por 100 habitantes. Ou seja, já temos mais celulares que pessoas. Neste cenário, contar com o *mobile* para o aprendizado é mais do que relevante.

Aqui cabe novamente o exemplo da Pandora e também o da Motorola no Brasil, que junto com a operadora Vivo já realizam grande parte da capacitação pelo celular.

Vale citar que o canal *mobile* ganha ainda mais força quando analisamos com mais cuidado os *millennials*, que compõem grande parte da força de trabalho de hoje e dos próximos anos. Segundo estudo da KPCB/Zogby Analytics, 87% dos *millennials* não largam seus *smartphones* nem para dormir!

Contar com o apoio da tecnologia tornou-se fundamental para oferecer experiências dinâmicas de aprendizagem e reter a atenção das pessoas. Vale estudar mais a fundo cada um dos temas mencionados e avaliar como podem ser aplicados de acordo com o perfil de cada turma e também de cada tema. Certamente, os resultados serão extraordinários.

Luiz Alexandre Castanha (<https://www.linkedin.com/in/luiz-alexandre-castanha-5a16088>) é diretor geral da Telefônica Educação Digital – Brasil e especialista em Gestão de Conhecimento e Tecnologias Educacionais.



0



0



0



24



Matérias Relacionadas:

- **Realidade aumentada no mundo real** (<http://hbrbr.uol.com.br/realidade-aumentada-no-mundo-real/>)
- **O aprendizado como um hábito para a vida** (<http://hbrbr.uol.com.br/o-aprendizado-como-um-habito-para-a-vida/>)
- **O futuro da indústria já é digital** (<http://hbrbr.uol.com.br/o-futuro-da-industria-ja-e-digital/>)
- **Blockchain pode ajudar músicos a ganhar dinheiro novamente** (<http://hbrbr.uol.com.br/blockchain-pode-ajudar-musicos-ganhar-dinheiro/>)

Educação (<http://hbrbr.uol.com.br/educacao/>)

O mundo pede novas leituras.



Saiba mais

(<http://ad.editorasegmento.com.br/www/delivery/ck.php?>

oaparams=2__bannerid=89__zoneid=52__cb=1bb95da297__oadest=http%3A%2F%2Fwww.pwc.com.br%2Fimperativos-negocios) [fbcomments]

ACESSO PARA ASSINANTES

Usuário

Senha

Entrar

Assinante UOL

(<https://api.uol.com.br/oauth/auth?>

response_type=code&redirect_uri=http%3A%2F%2Fhbrbr.uol.com.br%2Fauth.php&state=4uDB68xOj:



(<mailto:contato@hbrbr.com.br>)



(<https://www.facebook.com/hbrbrasil>)



(<https://plus.google.com/>)



(<https://www.linkedin.com/company/harvard-business-review-brasil>)



(<http://hbr.websegmento.com.br/feed/>)



(<https://twitter.com/hbrbrasil>)



(<https://www.youtube.com/channel/UCt1UJebJ-L-Xe-ytubGOXlg>)

ESCOLHAS DO EDITOR PARA VOCÊ

Combinação de dados com análise acelera resultados e engorda lucros

(<http://hbrbr.uol.com.br/combinacao-de-dados-com-analise-acelera-resultados-e-engorda-lucros/>)

MODELOS ANALÍTICOS de alta precisão, capazes de antecipar padrões

O
mundo
pede
novas
leituras.



Saiba mais

([http://ad.editorasegmento.com.br/www/delivery/ck.php?](http://ad.editorasegmento.com.br/www/delivery/ck.php?oaparams=2__bannerid=175__zoneid=10__cb=c40f460fdb__oadest=http%3A%2F%2Fwww.pwc.com.br/negocios)

[oaparams=2__bannerid=175__zoneid=10__cb=c40f460fdb__oadest=http%3A%2F%2Fwww.pwc.com.br/negocios](http://ad.editorasegmento.com.br/www/delivery/ck.php?oaparams=2__bannerid=175__zoneid=10__cb=c40f460fdb__oadest=http%3A%2F%2Fwww.pwc.com.br/negocios))

ÚLTIMAS

Como manter o engajamento dos colaboradores em cenários de incertezas (<http://hbrbr.uol.com.br/como-manter-o-engajamento-colaboradores/>)

Engajar as equipes de colaboradores já é um desafio

Os drones vão para o trabalho (<http://hbrbr.uol.com.br/os-drones-vaio-para-o-trabalho/>)

Todas as manhãs no canteiro de obras, um pouco

A competição pela finalidade social (<http://hbrbr.uol.com.br/a-competicao-pela-finalidade-social/>)

Cada vez mais os consumidores esperam que as marcas

Home

[Home \(/\)](#)

[Biblioteca visual \(/secao/biblioteca-visual\)](#)

[Dicas \(/dicas\)](#)

[Eventos \(/eventos\)](#)

[HBR Brasil Channel \(http://channel.hbrbr.com.br/\)](http://channel.hbrbr.com.br/)