

TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN CONTINUA

RELACIONA LAS COLUMNAS

1	Inteligencia artificial (IA)
2	Realidad virtual (RV) y aumentada (RA)
3	Plataformas de aprendizaje en línea
4	Insignias digitales
5	Aprendizaje adaptativo
6	Gamificación
7	Aprendizaje basado en proyectos
8	Microaprendizaje
9	Aprendizaje colaborativo
10	Competencias digitales y tecnológicas
11	Enfoque en habilidades prácticas
12	Flexibilidad curricular

()	Se prioriza la alfabetización tecnológica y las habilidades necesarias para el mercado laboral actual y futuro.
()	Se ofrece contenido en pequeñas píldoras de información, ideal para profesionales ocupados.
()	Se utilizan elementos de juego para motivar y hacer el aprendizaje más atractivo.
()	Ofrecen experiencias de aprendizaje inmersivas y prácticas.
()	Se ofrecen diversas modalidades de aprendizaje para adaptarse a las necesidades de los estudiantes.
()	Se utiliza para personalizar el aprendizaje y ofrecer experiencias más eficientes.
()	Son una alternativa a los títulos tradicionales que certifican habilidades y competencias específicas.
()	Se busca desarrollar habilidades que permitan adaptarse a un entorno laboral en constante evolución.
()	Los programas se ajustan a las necesidades y al ritmo de cada estudiante.
()	Los estudiantes aplican conocimientos teóricos en proyectos prácticos y del mundo real.
()	Se promueve el trabajo en equipo para desarrollar habilidades sociales como la comunicación y la resolución de conflictos.
()	Incluyen MOOCs, bibliotecas digitales y comunidades en línea para facilitar el acceso al conocimiento.