



MEJORES PRÁCTICAS PARA GARANTIZAR LA EDUCACIÓN CONTINUA EN

EL SALÓN DE CLASES HÍBRIDO O VIRTUAL

Contenido

Introducción.....	3
Incorporar la mentalidad asincrónica.....	4
El espectro entre el aprendizaje sincrónico y asincrónico.....	4
Cinco tipos de aprendizaje asincrónico.....	6
Crear lecciones específicamente para el entorno de aprendizaje en línea.....	8
Elegir un modelo de diseño instruccional adecuado.....	8
Cómo aprovechar al máximo la automatización.....	10
Facilitar debates en línea.....	11
Construir y promover relaciones.....	12
Adaptar la interacción entre profesor y estudiante durante la enseñanza en línea.....	12
Apoyar a los padres con el aprendizaje remoto.....	14
Formar a los profesores.....	16
Cómo proporcionar PD especializado.....	16
Cómo hacer un mejor uso de la tecnología educativa disponible.....	18
Conclusión.....	21



Introducción

La educación es un derecho humano fundamental. Cada estudiante debe tener acceso continuo a la educación, a pesar de los desafíos, como los desastres naturales, las ubicaciones remotas o la pandemia global. No recibir educación afecta de manera negativa la vida, tanto a corto como largo plazo. No recibir educación no es una opción.

En el contexto de pandemia global, hay un mayor interés por el aprendizaje en línea, con la reducción al mínimo de la interacción personal y las siempre cambiantes decisiones administrativas. Los administradores de las instituciones educativas, los profesores, así como también los estudiantes y sus padres, también tienen más interés por la tecnología que ahora posibilita la educación.



Los **salones de clases híbridos o virtuales** se convirtieron rápidamente en alternativas sólidas a los entornos educativos tradicionales, garantizando que los estudiantes continúen aprendiendo sin importar su ubicación. Los salones de clases híbridos combinan la instrucción presencial con la enseñanza en línea, mientras que los salones de clases virtuales son totalmente en línea.

Incluso a pesar de que estas dos opciones implican desafíos específicos que rara vez se dan durante la enseñanza y el aprendizaje presenciales, como los recursos tecnológicos, el aprendizaje activo, la participación del estudiante o los debates en el salón de clases, también aportan ventajas específicas. Los especialistas en educación son los responsables de diseñar la instrucción en línea efectiva y de crear las mejores experiencias de aprendizaje para los estudiantes.

Este documento informativo presenta algunas de las mejores prácticas que ayudan a los especialistas en educación a explorar lo desconocido y analizar las maravillosas posibilidades que tiene para ofrecer el entorno del aprendizaje en línea. Los salones de clases híbridos o virtuales podrían ser el futuro del aprendizaje.

Incorporar la mentalidad asincrónica

La cuestión más importante que se debe tener siempre en cuenta al adaptar cualquier actividad de enseñanza a la educación en línea es que no es necesario que el aprendizaje en línea suceda de forma simultánea con la enseñanza en línea. Este es un cambio fundamental del salón de clases presencial.



En el entorno de un salón de clases común, hay un debate personal en tiempo real entre el instructor y los aprendices. Esto también es posible en el entorno del aprendizaje en línea a través de conferencias web sincrónicas. Sin embargo, en muchos casos no resulta muy práctico. La probabilidad de que los aprendices e instructores estén todos juntos, con conexiones confiables a Internet al mismo tiempo, es relativamente baja.

Al incorporar el aprendizaje asincrónico, todo cambia para mejor. A pesar de que los profesores y los estudiantes ya no estén en línea simultáneamente, una vez que todos se acostumbran al nuevo formato, muchos descubrirán que se trata de una experiencia increíblemente enriquecedora.

El espectro entre la formación sincrónica y asincrónica

Muchas personas disfrutan de ver el mundo en blanco y negro, pero la mayoría de las cosas sucede en el área de los grises. Lo mismo sucede con el aprendizaje sincrónico y asincrónico: no es A o B; en realidad, es un espectro intermedio. Los educadores pueden diseñar lecciones en línea que pertenezcan a ambos lados y crear una experiencia de aprendizaje que sea en parte sincrónico y en parte asincrónico, en distintas medidas.

Hay al menos cuatro tipos diferentes de aprendizaje en el espectro sincrónico a asincrónico:

1. Sincrónico en persona

Este probablemente sea el más básico, situado en un lado del espectro. Se da cuando el profesor dicta una clase a varios estudiantes, que están todos en el mismo salón. Es exactamente lo que hace la instrucción presencial, de modo que no resulta muy útil en el salón de clases híbrido o virtual.



2. Remoto sincrónico

El aprendizaje sincrónico remoto está basado en la tecnología de conferencias web. Todos los estudiantes y los profesores usan la tecnología mencionada para explorar los materiales de aprendizaje desde sus distintas ubicaciones remotas, pero de forma simultánea. Es probable que esta sea la opción más cómoda, dado que solo cambia el espacio de aprendizaje.

Desafortunadamente, hay muchos casos en los que adoptar un enfoque remoto sincrónico a la educación no resulta práctico. Tanto estudiantes como profesores lidian con desafíos específicos en el hogar y no pueden seguir todos un programa educativo en línea con Internet de alto rendimiento al mismo tiempo. Muchas familias no tienen el mejor acceso a Internet, y eso ocasiona problemas de conectividad, lo que genera un mal desempeño en el aprendizaje.

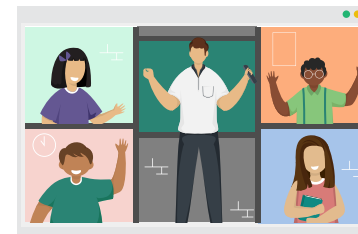
3. Asincrónico puro

El aprendizaje asincrónico puro está en el otro lado del espectro. Sucede cuando un profesor agrupa una serie de módulos de aprendizaje para una clase en línea. Luego, los estudiantes pueden inscribirse cuando quieran, avanzar a su propio ritmo por todos los materiales y, para cuando la clase termine, obtener un certificado de finalización.

Si bien esta forma de aprender puede ser altamente eficaz (muchos cursos en línea de inscripción masiva son asincrónicos puros), se requiere un tipo específico de estudiante para que funcione. Por lo general, los estudiantes en el nivel de educación superior o aquellos que son autónomos en su aprendizaje reciben los mayores beneficios. Los estudiantes más jóvenes necesitan la orientación estructurada del instructor.

4. El modelo asincrónico híbrido

Este enfoque es aprendizaje asincrónico, pero con un toque sincrónico, similar a uno híbrido. A través de reuniones virtuales sincrónicas, ofrece la libertad de las clases adaptadas al ritmo de cada uno, además de la muy necesaria orientación que algunos estudiantes necesitan. Regularmente, a una hora específica definida con anticipación, los profesores llevarán a cabo una conferencia telefónica web sincrónica en la que los estudiantes hacen preguntas, comparten cosas entre ellos y se aseguran de estar en el camino indicado.



Si bien cada tipo de aprendizaje en el espectro sincrónico a asincrónico funciona mejor en una circunstancia u otra, el modelo híbrido asincrónico probablemente sea el más popular, ya que es el más flexible y escalable, de modo que más estudiantes pueden beneficiarse de él.

Cinco tipos de aprendizaje asincrónico

La decisión sobre si un nuevo curso en línea debe estar en el espectro de aprendizaje sincrónico a asincrónico es solo el primer paso para diseñar una experiencia de aprendizaje asincrónico. Los educadores deben conocer sus opciones en relación con los tipos de aprendizaje asincrónico que pueden diseñarse para los estudiantes en los salones de clases híbridos o virtuales.

Aquí incluimos cinco tipos de aprendizaje asincrónico y lo que cada uno aporta a la educación en línea:



1. Reproducción automática lineal. La forma más simple de crear este tipo de aprendizaje asincrónico es diseñar una serie de módulos breves en línea en formato de video. Luego, conectarlos en una secuencia de modo tal que cada módulo de video se base en el anterior y los estudiantes aprendan a su propio ritmo. Una vez finalizado el primer módulo, la plataforma de aprendizaje avanzará automáticamente con el siguiente, y así sucesivamente. Los estudiantes deben tener cierto control sobre su recorrido aprendizaje al elegir pausar un video, reanudar la reproducción, volver a mirar y demás. En muchos casos, la reproducción automática lineal es más que suficiente para diseñar el aprendizaje asincrónico.



2. Lineal con obstáculos. Los profesores deben asegurarse de que los estudiantes aprendan en verdad algo a partir de las lecciones que reproducen en video. Es mejor agregar "obstáculos", como un breve cuestionario u otro tipo de asignación después de cada módulo. Un obstáculo actúa como una pausa natural y como una forma de garantizar que los estudiantes hayan dominado los principales conceptos de los primeros módulos antes de continuar con los siguientes más avanzados. Cuando lleguen al final de una clase, habrán aprobado varias evaluaciones intermedias.

3. Acceso aleatorio. Si algunos estudiantes ya han dominado parte de los materiales de aprendizaje o simplemente tienen más interés en un módulo que en otro, una clase asincrónica con acceso aleatorio ofrece esa posibilidad. El orden en el que los aprendices toman cada módulo es irrelevante; lo más importante es que completen todos y aprueben el cuestionario final. Este tipo de aprendizaje asincrónico también es relativamente fácil de diseñar. Aun así, es bastante raro porque hay cierto grado de dependencia de una clase, y los estudiantes (especialmente los más jóvenes) esperan más orientación.

4. Ramificación estática. La ramificación estática da un paso más y ofrece un mayor grado de entidad a los estudiantes. Por ejemplo, una clase en línea podría comenzar con una introducción y ramificarse en tres partes, cada una relacionada con tres subtemas de la clase. El estudiante decide con qué rama comenzar, cuál elegirá luego, pero no puede saltar de una rama a otra sin finalizar un cuestionario, ni tampoco puede completar la clase sin explorar todos los módulos de todas las ramas. En última instancia, todos tomarán exactamente los mismos módulos.



5. Ramificación dinámica. Este es el tipo más sofisticado de todos, dado que permite a cada estudiante tomar módulos diferentes en comparación con cualquier otro estudiante. Es una forma más personalizada y adaptable de aprendizaje asincrónico. La clase les ofrece una opción real a los estudiantes: un ensayo escrito, una presentación en video, un modelo en 3D, etc. Independientemente de la opción que elijan, los estudiantes no tienen la obligación de explorar todas las demás rutas también. Pueden tener su propio circuito en esa clase en particular en función de su desempeño en la clase y de sus necesidades personales de aprendizaje.

Un aspecto positivo de la situación mundial actual es que los educadores que deben estar al frente de salones de clases híbridos o remotos lo harán mucho mejor con la enseñanza asincrónica. Una vez que se eliminen las restricciones de distanciamiento social, aquellos que hayan incorporado la mentalidad asincrónica se habrán convertido en educadores mucho más efectivos en general, capaces de transmitir sus conocimientos e involucrar a los estudiantes sin necesariamente estar en el mismo salón al mismo tiempo.

Crear lecciones específicamente para el entorno de aprendizaje en línea

El entorno de aprendizaje en línea implica oportunidades y desafíos específicos. Las habilidades y los conocimientos que se necesitan para dictar clases en línea de alta calidad son notablemente diferentes de aquellos necesarios para enseñar en un entorno presencial. Cuando las estrategias se transfieren sin más de la instrucción presencial al dictado en línea, a veces la experiencia de aprendizaje resultante es de menor calidad.

Los educadores deben abordar la instrucción en línea con la mente y el corazón abiertos. Si bien algunas actividades pueden adaptarse en línea sin demasiada dificultad, muchas otras deben crearse directamente en un entorno en línea.

Aquí se incluyen algunos consejos sobre cómo comenzar a hacerlo:

Elegir un modelo de diseño instruccional adecuado

Los modelos de diseño instruccional ayudan a visualizar las vías de aprendizaje de los estudiantes, y ayudan a los profesores a volver a verificar los pasos creados en línea y garantizar que la clase en línea siga la teoría pedagógica básica. Al fin y al cabo, los profesores ya cuentan con un plan de estudios definido que deben seguir. Existe una gran variedad de modelos para elegir, pero presentaremos solo dos de los más populares:



ADDIE¹

ADDIE es uno de los modelos de diseño instruccional más populares. Su nombre es un acrónimo de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

- La etapa de **análisis** sirve para comprender a los estudiantes, los objetivos de la clase y cualquier limitación que esta pueda presentar. Además, se centra en el entorno técnico de la clase, los criterios de evaluación, la estructura y la entrega del material de aprendizaje, además de la disponibilidad de los recursos.
- En la etapa de **diseño**, los profesores pueden exponer todos los materiales de la clase existentes siguiendo un flujo lógico, incluidos otros recursos, y decidir en qué punto agregar evaluaciones de la clase.
- La etapa de **desarrollo** implica todos los comentarios y cambios. Tanto los estudiantes como los profesores pueden ofrecer perspectivas valiosas para mejorar más la clase y poner a prueba su flujo lógico, la accesibilidad, los recursos y las evaluaciones.
- En la etapa de **implementación**, la clase se crea en el entorno en línea. Para que sea lo más interesante, multidimensional y accesible posible, por lo general, se usa un sistema de gestión de aprendizaje.
- Por último, en la etapa de **evaluación**, es fundamental comenzar un programa de revisión y una evaluación de la clase a partir del análisis de los datos de la plataforma de aprendizaje. Los profesores siguen solicitando comentarios y aportes de los estudiantes.

Los 9 eventos del modelo de instrucción²

Este modelo de diseño instruccional puede ofrecer a los profesores un modo útil para desarrollar clases en línea que tengan un flujo lógico y natural con el beneficio adicional de aprovechar las etapas conocidas del aprendizaje. Las nueve etapas del aprendizaje propuestas por el Dr. Gagné son las siguientes:

- **Captar la atención:** comience con una historia que plantee el tema, presente un dilema, o use consignas y encabezados que sean tendencia para introducir el tema.
- **Informar los objetivos a los aprendices:** proporcione un esquema de lo que pueden esperar y qué aprenderán a partir de este.
- **Estimular los recuerdos de conocimientos previos:** ayude a los estudiantes a asociar lo que ya saben con lo que aprenderán, creando un “aterrizaje suave” para la nueva información.
- **Presentar material de estímulo:** presente el material del curso en módulos, cada uno con objetivos claros y mensurables.
- **Proporcionar orientación para el aprendizaje:** respalde el proceso de aprendizaje, sin ofrecer respuestas abiertamente ni resolver los desafíos.
- **Provocar el desempeño:** los estudiantes pueden practicar lo que están aprendiendo.
- **Proporcionar comentarios:** poder corregirse en el momento permite un mejor aprendizaje.
- **Evaluar el desempeño:** se espera que los estudiantes recuerden el contenido y repitan las prácticas que han aprendido.
- **Mejorar la retención a través de aplicaciones en el mundo real:** aliente a los estudiantes a aplicar el aprendizaje en su vida o en situaciones existentes del mundo real.

Elegir el modelo de diseño instruccional correcto para el salón de clases híbrido o virtual es una cuestión de adaptación. Cada salón de clases es diferente, y cada modelo puede adaptarse; algunos pasos combinarse y otros saltarse por completo. Es imprescindible la adaptación constante a los nuevos requisitos.



Cómo aprovechar al máximo la automatización

La base para crear una experiencia de aprendizaje en línea que pueda suceder de manera asincrónica es la automatización. La mejor parte acerca de la automatización es que los instructores en línea deben configurarla solo una vez, y luego, todos los estudiantes recibirán una experiencia de aprendizaje más personalizada. Para lograrlo, la automatización se combina con otras técnicas de aprendizaje en línea:

Ludificación. Uno de los aspectos más populares de las clases en línea es la opción de ludificar el aprendizaje. Los profesores pueden crear niveles en función de distintos objetivos de aprendizaje, adjudicar puntos por completar actividades de aprendizaje, así como insignias y trofeos por los distintos logros en el camino, además del certificado de finalización. Estos y otros elementos de ludificación, como las tablas de posiciones o las actividades para varios jugadores/aprendices, también favorecen a formar una comunidad. Crear una experiencia de aprendizaje ludificado es posible con tan solo unos pocos clics gracias a la automatización.

Aprendizaje adaptativo. Una plataforma de aprendizaje con características de aprendizaje adaptativo permite que los profesores oculten y muestren de forma dinámica los módulos de aprendizaje en función del historial de aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Se pueden definir reglas automáticas de modo que solo se muestren los módulos a los que necesitan acceder en un momento determinado, en un orden específico. La automatización también puede usarse para ocultar y mostrar contenido según la actividad previa de cada estudiante.

Reglas basadas en el dominio. Esto se basa en la idea de que un estudiante debe continuar con lecciones en línea más avanzadas solo después de demostrar un determinado nivel de dominio de conocimiento de las anteriores. Los profesores pueden cubrir una serie de competencias durante una clase en línea, y todas las asignaciones se etiquetan automáticamente con las competencias que evalúan, lo que les permite ver exactamente quién domina todas las diferentes competencias en una clase determinada y proporcionar atención personalizada a cada aprendiz.

Puede parecer contraintuitivo, pero la automatización en un entorno de aprendizaje en línea puede hacer que la experiencia de aprendizaje sea sorprendentemente personal. Al trabajar con muchos estudiantes al mismo tiempo, resulta imposible que un profesor observe cada pequeño detalle en cada uno de ellos. Pero la educación en línea puede permitir que los profesores observen con lupa el progreso de cada estudiante. En línea, no hay asientos atrás; cada estudiante está en primera fila.



Facilitar debates en línea

Las conversaciones entre estudiantes son una parte esencial del proceso de aprendizaje. En su interacción entre sí y con el profesor, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico, escucha y persuasión. Con el cambio parcial o total al entorno en línea, persuadir a los estudiantes para que participen se ha tornado un tipo de desafío diferente que muchos educadores no anticipaban.

Pero, a través de métodos creativos, los profesores de todo el mundo están demostrando formas de involucrar a sus estudiantes en las conversaciones. Si bien las estrategias específicas pueden haber cambiado, la estructura básica para lograr debates exitosos permanece intacta:

Establecer buenos cimientos. Esto incluye crear comunidad, como también ejemplificar y comunicar las expectativas. Desarrollar vínculos con los estudiantes es una prioridad antes de poder convocarlos para participar. Antes de dividir a los estudiantes en grupos más pequeños, es mejor modelar debates con el grupo entero y crear una serie de expectativas compartidas sobre escuchar y hablar.

Preparación atenta. A medida que las relaciones comienzan a fortalecerse y los estudiantes se sienten más cómodos expresándose, es momento de planificar conversaciones más profundas. El salón de clases híbrido permite que los debates sucedan en tiempo real (sincrónico), mientras que el salón de clases virtual los encamina según la conveniencia de los estudiantes dentro de un plazo específico (asincrónico). Muchas soluciones de tecnología educativa disponibles pueden servir en ambas situaciones.



Asumir responsabilidad durante los debates. Hay más probabilidades de que los estudiantes participen en las conversaciones en las que se sientan valorados, por lo que es importante acordar cómo demostrarán su participación y aprendizaje. Con los intercambios sincrónicos/de todo el grupo en un salón de clases, los profesores pueden usar herramientas específicas para registrar la participación. Ante la situación de virtualidad total, es una buena idea asignar roles a los estudiantes dentro de sus grupos reducidos y llevar un registro de los grupos que completan sus tareas.

Reflexión. Es importante respaldar las conversaciones en el salón de clases pidiendo a los estudiantes que piensen en lo que funcionó y en lo que no, y que resuman su aprendizaje. Deben ser alentados a expresar con palabras sus experiencias, con qué eficacia se cumplieron sus expectativas o qué mejoras podrían ser necesarias.

El rol del discurso en el salón de clases no debe reducirse en el salón de clases híbrido o virtual. Los estudiantes todavía necesitan participar en conversaciones que generen espacios seguros para las opiniones contrapuestas de modo que puedan aplicar esas habilidades de pensamiento crítico en su futuro como ciudadanos, empleados, padres y líderes.

Construir y promover relaciones

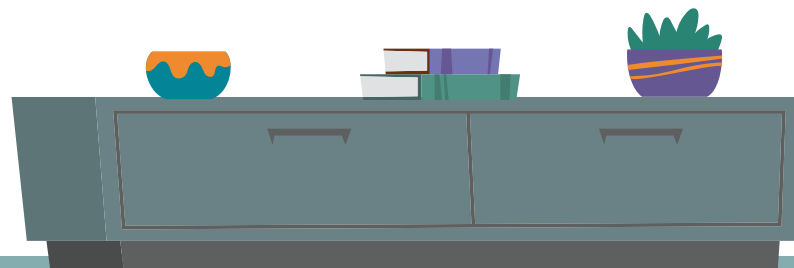
Ir a la escuela o a la universidad implica mucho más que recibir calificaciones y aprobar exámenes. A partir de la interacción personal en actividades de aprendizaje, los estudiantes desarrollan valiosas habilidades como la comunicación, la colaboración, el pensamiento crítico, la creatividad y la ciudadanía (digital). El salón de clases híbrido permite cierto grado de esta interacción personal, pero es importante tener en cuenta el modo en el que los profesores y los estudiantes permanecerán conectados en un entorno digital.

Adaptar la interacción entre profesor y estudiante durante la enseñanza en línea

Una buena interacción entre profesor y estudiante afecta de manera positiva los resultados de aprendizaje de los estudiantes, su motivación y su desarrollo socioemocional. Crear relaciones en un salón de clases virtual es una habilidad que se desarrolla con la experiencia, pero los profesores son ingeniosos, los estudiantes tienen resiliencia y todos aprenden constantemente. Aquí se incluyen algunos consejos y tácticas sobre cómo adaptar mejor la interacción entre profesor y estudiante en el salón de clases híbrido o virtual:

La logística primero. Los profesores deben saber con qué están trabajando, especialmente en términos de limitaciones. Los estudiantes tienen distintos niveles de acceso a la tecnología, de modo que no todos pueden participar en cualquier tipo de actividad de aprendizaje en línea. Un buen consejo es crear un cuestionario anónimo acerca de los dispositivos a los que tienen acceso en el momento. Es fundamental hacerlos sentir cómodos y no que sientan que se están perdiendo de algo.

Contacto visual y lenguaje corporal. Al enseñar en un salón de clases, el contacto visual es fundamental para establecer vínculos con los estudiantes. El lenguaje corporal también es fundamental para la gestión del salón de clases. En el caso de la instrucción en línea, las lecciones en video son la solución. Los estudiantes necesitan comprender lo que dice el profesor y seguir las instrucciones. Al observar la cámara y no la pantalla de la computadora, y asegurarse de que las manos estén a la vista, los profesores pueden establecer un vínculo más sólido con los estudiantes, incluso a pesar de no estar en el mismo espacio físico.



Involucrar a los estudiantes. Un gran error es suponer que los estudiantes disfrutan de ser consumidores pasivos de contenido en línea. Por el contrario, disfrutan la interacción en línea, siempre y cuando las actividades les resulten interesantes. Es por eso que deben participar en el proceso de instrucción y deben poder hacer sugerencias, incluso si parecen no estar relacionadas con el tema principal. Darles algunas responsabilidades que puedan llevar a cabo de manera remota mantendrá una sensación de normalidad y continuidad.

Comentarios. Es necesario que los profesores proporcionen comentarios de manera continua y concisa a los estudiantes, adaptados a cada aprendiz individual y ofrecidos de distintas formas (por escrito, grabaciones de audio, mediante breves videos), especialmente ahora que la educación es principalmente en línea. Los estudiantes necesitan instrucciones y metas para sentir que no solo se mueven por inercia cada día. A partir de comentarios que se centren en los resultados (no en la persona), pueden mejorar su desempeño.



Incluir conversaciones divertidas e informales. El entorno de aprendizaje en línea puede presentar obstáculos que no se pueden imaginar en el salón de clases tradicional. Puede resultarles difícil controlar las distracciones digitales y sentir que pertenecen a un grupo en el que todos pueden reducirse a un avatar en la pantalla de una computadora. Por eso es importante incluir juegos, actividades para romper el hielo y conversaciones informales, sin importar lo ridículas que puedan parecer.

Crear y promover relaciones con los estudiantes en el salón de clases híbrido o virtual requiere algo de tiempo y mucha experimentación. La mayoría de las veces, es mejor que las presentaciones sean breves y dedicar una gran cantidad de tiempo a actividades que impliquen colaboración, juegos educativos y debates en línea. Siempre que los estudiantes sientan la presencia y el apoyo de su profesor mientras estudian desde casa, los vínculos auténticos en línea se formarán con más facilidad.





Apoyar a los padres con el aprendizaje remoto

Los estudiantes no son los únicos que necesitan apoyo durante la adaptación a las realidades del salón de clases híbrido o virtual; sus padres también. Con el cierre de las escuelas, los padres tuvieron que asumir el rol de educadores en el hogar. Muchos de ellos no estaban preparados para mantener a sus hijos encaminados desde una perspectiva académica.

Ahora más que nunca, las escuelas deben establecer buenas relaciones con los padres, ya que sus acciones y expectativas tienen un rol significativo en el aprendizaje remoto. Esto es especialmente cierto para el bienestar y el progreso de los estudiantes más jóvenes, quienes todavía no han desarrollado las habilidades para definir objetivos y estándares para sí mismos.

Los padres necesitan tener acceso directo a las actividades educativas en línea de sus hijos para así poder apoyarlos mejor. El primer paso implica que los padres obtengan acceso a la plataforma de aprendizaje en línea que usa la escuela, a través de cuentas para padres. Esta plataforma les permite comunicarse de manera sencilla con los profesores y otro personal de la escuela, y también ver el progreso de su hijo. Aquí se incluyen otros pasos que se deberían tomar para apoyarlos durante el aprendizaje remoto:

Metas y expectativas claras. El aprendizaje remoto, al igual que el aprendizaje en el salón de clases, está orientado a las metas. Cada lección en línea debe comenzar con algunos objetivos de aprendizaje y las explicaciones correspondientes sobre qué, por qué y cómo los estudiantes los lograrán. De esta forma, es fácil para los padres ofrecer ayuda si la necesitan. Además, los objetivos y las metas de aprendizaje deben ser lo más realistas posible. Los padres ya tienen suficientes dificultades con las que lidiar en este período. Un buen consejo es que todos los profesores trabajen juntos e intenten elaborar un programa común con el que los estudiantes no se sientan abrumados con tantas asignaciones que deban presentarse al mismo tiempo.



Planes de estudio flexibles. Los diferentes niveles de participación parental pueden crear desigualdades en el desempeño de los estudiantes. Algunos padres tienen el tiempo para examinar cada recurso en una lección; otros simplemente consultarán sus cuentas de padres y ayudarán cuando puedan. Es por eso que muchas actividades deben permitir que los estudiantes administren el aprendizaje por su cuenta la mayor parte del tiempo. Además, es una buena idea establecer fechas de presentación más flexibles para las asignaciones. Mientras los estudiantes tengan todos los recursos que necesitan, sus padres no deben estar presentes todo el tiempo.

Una comunidad en línea para padres. Es importante que haya una buena relación entre padres y profesores. En muchos casos, los profesores son los responsables de comunicarse. No obstante, los padres también pueden ofrecerse apoyo entre sí. Es por eso que reunir a todos puede ser tan simple como configurar un grupo para padres en el sistema de gestión de aprendizaje (LMS) de la escuela. Allí, pueden hacer preguntas y ofrecer consejos cuando sea necesario. Tener un medio a través del cual puedan intercambiar ideas y expresar inquietudes sobre sus hijos hará que se sientan parte de una comunidad que tiene los mismos metas e intereses.



Diferencias lingüísticas y culturales. Este período puede ser especialmente complejo para los aprendices de inglés como segunda lengua (ESL) y, en general, para los padres cuyo idioma principal no es el que se usa en la escuela. Las diferencias culturales también pueden ser un factor significativo, de modo que los profesores deben encontrar la forma de involucrar también a los padres. Muchas plataformas de aprendizaje admiten más de un idioma, de modo que los padres pueden elegir el que prefieran. Además, fomentar algunas actividades, como leer en su idioma nativo, también es una buena idea.

El uso de la tecnología para configurar un ecosistema intervinculado entre la escuela, los estudiantes y sus padres, donde haya transparencia y comunicación regular, exige algo de esfuerzo al principio y la plataforma adecuada que lo admita. Marcará una diferencia positiva para todos los involucrados.



Formar a los profesores

Asegurarse de que los profesores tengan oportunidades de aprendizaje constante para contar con más herramientas que les permitan realizar su trabajo siempre ha sido un requisito importante para las instituciones educativas. El cambio a salones híbridos o virtuales solamente ha profundizado esta necesidad. Durante los últimos meses, se ha observado una aceleración increíble de la adopción de la tecnología educativa, y la mayoría de los profesores logró atravesar el cambio con bastante éxito. No obstante, todavía hay una curva de aprendizaje significativa para muchos profesores que deben adaptarse a las nuevas tecnologías y herramientas mientras mantienen la calidad del aprendizaje que proporcionan.

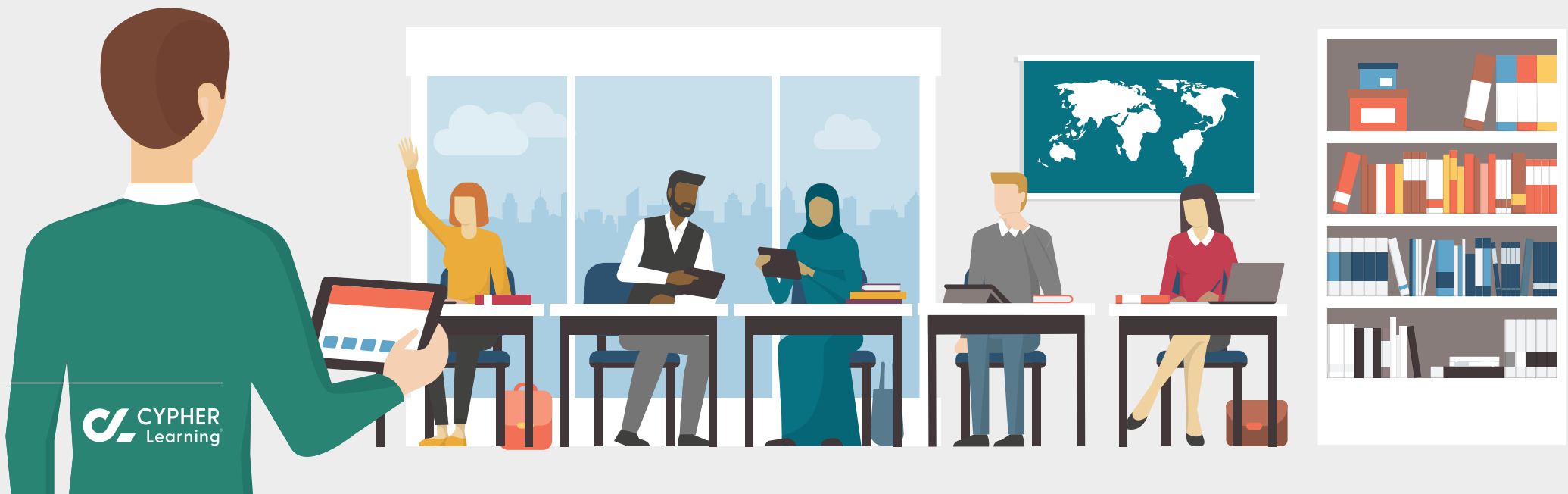
Cómo proporcionar PD especializado

Es inevitable que los profesores tengan distintos grados de conocimiento y preferencias en relación con las herramientas y el software de tecnología educativa. Si se tiene en cuenta que el tiempo se ha convertido en una especie de lujo durante la pandemia global, acelerando la adopción de la tecnología educativa y los procesos de

implementación como nunca antes, la necesidad de programas de apoyo y desarrollo profesional (PD) centrados en la tecnología educativa ha aumentado vertiginosamente. El PD para los profesores puede ayudar a que las escuelas creen un entorno de aprendizaje activo que sea sostenible, colaborativo, coherente, centrado en temas específicos y que permita que los educadores aprendan durante el año. Es más, puede crearse y ofrecerse en línea. Las instituciones educativas de todas las formas y tamaños tienen dos opciones: mirar hacia adentro o buscar ayuda externa.

El valioso rol de los coordinadores de tecnología educativa

Los coordinadores de tecnología educativa tienen diferentes nombres (directores de innovación, coordinadores de tecnología en el campus, profesores de tecnología maestra, instructores de tecnología instruccional, etc.), pero tienen un rol claro: son empleados por las instituciones educativas para conocer la tecnología educativa a la perfección y ayudar a los profesores a integrarla en el salón.





Los coordinadores de tecnología educativa siempre están involucrados en la implementación de una estrategia de tecnología educativa de principio a fin, administrando los cambios y evaluando los resultados. Ofrecen una ayuda invaluable al capacitar a los profesores y otros miembros del personal sobre cómo usar mejor la tecnología, además de ayudar a los profesores con cualquier otra necesidad que puedan tener. Están en la búsqueda constante de nuevas herramientas, software, dispositivos e incluso proveedores de contenido educativo para identificar excelentes recursos de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto de la pandemia, los coordinadores de tecnología educativa se han convertido en el rostro de la integración de la tecnología en línea en el salón de clases híbrido o virtual, y no asumen un rol de apoyo simplemente.

Acudir a proveedores de tecnología educativa

La mayoría de los proveedores de software de tecnología educativa ofrece una variedad de materiales de capacitación sobre cómo usar sus productos, y sus equipos estarán encantados de proporcionar apoyo en línea a una escuela durante el tiempo que sea necesario para que cada profesor avance. Después de todo, ayudar a los educadores a aprovechar al máximo su producto o servicio favorece tanto al proveedor como a la escuela.

Por supuesto, esta asistencia puede tener un costo adicional, pero se deben establecer expectativas claras desde el momento en el que se firma un nuevo contrato. Las escuelas pueden negociar planes de precios con más facilidad, dados los desafíos sin precedentes que enfrentan. Más importante, los profesores tendrán acceso directo al equipo que creó las herramientas que necesitan incluir en el proceso de instrucción.

Los programas de PD son una forma conveniente para que los profesores aprendan a su propio ritmo durante todo el año escolar y una forma para ampliar su red de aprendizaje personal. En última instancia, el objetivo final debe ser proporcionar a los profesores capacitación relevante que pueda ayudarlos a ser mejores profesionales, tener más confianza en su trabajo y estar más motivados a marcar una diferencia, sin importar los desafíos que los contextos locales o globales pongan en su camino.



Cómo hacer un mejor uso de la tecnología educativa disponible

El uso de tecnologías educativas es fundamental para la educación continua en los salones de clases híbridos o virtuales. Independientemente de la evolución de los acontecimientos, en el futuro cercano o lejano, la tecnología educativa está aquí para ayudarnos a todos. Una estrategia sólida en torno a la tecnología educativa basada en metas responsables, apoyo a los profesores y tecnologías más útiles permitirá que las escuelas garanticen una transición sencilla entre la instrucción en clase y el entorno de aprendizaje en línea.

El LMS de la escuela

Un sistema de gestión de aprendizaje, o LMS, es una de las soluciones de tecnología educativa más completas en la que las instituciones educativas pueden confiar para crear una estrategia de tecnología educativa. Centraliza todos los recursos de aprendizaje y datos de los estudiantes, permite que los educadores diseñen lecciones en línea que aborden las distintas necesidades de aprendizaje de los estudiantes, juega un papel importante en las evaluaciones e incluso ofrece recomendaciones personalizadas a los estudiantes en función de múltiples reglas que definen los profesores.

Más importante, un LMS amplía el aprendizaje más allá del salón de clases. Con una conexión a Internet y una computadora (o incluso un dispositivo móvil), los profesores y los estudiantes pueden iniciar sesión en el LMS de la escuela y participar en actividades de enseñanza y aprendizaje, prácticamente de la misma forma que lo harían en el salón de clases regular. Tener acceso a un LMS como una plataforma de aprendizaje a distancia es un modo de garantizar que el aprendizaje no se limite a las cuatro paredes del salón de clases y pueda continuar en línea con mínimas interrupciones de la experiencia del estudiante.



Otras herramientas

Además de un sistema de gestión de aprendizaje, hay muchas herramientas y sitios web que pueden usarse para crear experiencias de aprendizaje inolvidables en el salón de clases híbrido o virtual. A continuación, se incluye una lista de solo 100 de estos asistentes en línea:

Flipgrid (www.info.flipgrid.com/)
 Buncee (www.app.edu.buncee.com/)
 Padlet (www.padlet.com/)
 Nearpod (www.nearpod.com/)
 Pear Deck (www.peardeck.com/)
 Edpuzzle (www.edpuzzle.com/)
 Wakelet (www.wakelet.com/)
 Empatico (www.empatico.org/)
 Parlay (www.parlayideas.com/)
 MIT Full STEAM Ahead (www.fullsteam.mit.edu/)
 PBL Works (www.pblworks.org/)
 Wonderopolis (www.wonderopolis.org/)
 Piktochart (www.piktochart.com/)
 Synth (www.gosynth.com/)
 Remind (www.remind.com/)
 Smore (www.smore.com/)
 Kahoot! (www.kahoot.com/)
 Quizizz (www.quizizz.com/)
 Socrative (www.socrative.com/)
 Gimkit (www.gimkit.com/)
 Google Tour Builder (www.tourbuilder.withgoogle.com/)
 CommonLit (www.commonlit.org/en/library)
 Epic (www.getepic.com/educators)
 Newsela (www.newsela.com/)



TweenTribune (www.tweentribune.com/)
 Khan Academy (www.khanacademy.org/)
 TED-Ed (www.ed.ted.com/)
 Prodigy Education (www.prodigygame.com/)
 Vizia (www.vizia.co/)
 Play Posit (www.go.playposit.com/)
 Snap&Read (www.snapandread.com/)
 Rewordify (www.rewordify.com/)
 SlidesMania (www.slidesmania.com/)
 HyperDocs (www.hyperdocs.co/)
 Wizer.me (www.app.wizer.me/)
 RubiStar (hwww.rubistar.4teachers.org/index.php)
 Quick Rubric (www.quickrubric.com/)
 Kialo (www.kialo.com/)
 Google Slides (www.google.com/slides/about/)
 Screencastify (www.screencastify.com/)
 Smmry (www.smmry.com/)
 Tinkercad (www.tinkercad.com/)
 Quick, Draw! (www.quickdraw.withgoogle.com/)
 PBS KIDS (www.pbskids.org/)
 i.make@home (www.imakeathome.us/)
 Instructables (www.instructables.com/teachers/)
 Skype in the Classroom (www.education.skype.com/)
 Nepris (www.nepris.com/home/v4)
 CoSpaces EDU (www.cospaces.io/edu/)
 Cosmourse (www.cosmourse.com/)
 Varsity Tutors (www.veritytutors.com/)
 Lessonface (www.lessonface.com/)

[Voki \(www.voki.com/\)](http://www.voki.com/)
[Semantis by Google AI \(www.experiments.withgoogle.com/semantis\)](http://www.experiments.withgoogle.com/semantis/)
[Anchor \(www.anchor.fm/\)](http://www.anchor.fm/)
[Kidblog \(www.kidblog.org/home/\)](http://www.kidblog.org/home/)
[Edublogs \(www.edublogs.org/\)](http://www.edublogs.org/)
[Tikatok \(www.tikatok.com/\)](http://www.tikatok.com/)
[Tales2go \(www.tales2go.com/\)](http://www.tales2go.com/)
[Canva \(www.canva.com/\)](http://www.canva.com/)
[Snappa \(www.snappa.com/\)](http://www.snappa.com/)
[Storybird \(www.storybird.com/\)](http://www.storybird.com/)
[Mr. Nussbaum \(www.mrnussbaum.com/\)](http://www.mrnussbaum.com/)
[Seesaw \(www.web.seesaw.me/\)](http://www.web.seesaw.me/)
[Zoom \(www.zoom.us/\)](http://www.zoom.us/)
[GoNoodle \(www.gonoodle.com/\)](http://www.gonoodle.com/)
[Blooms \(www.bloomz.net/\)](http://www.bloomz.net/)
[GooseChase \(www.goosechase.com/\)](http://www.goosechase.com/)
[Twinkl \(www.twinkl.co.uk\)](http://www.twinkl.co.uk)
[GoBoard \(www.goboard.com/\)](http://www.goboard.com/)
[Thinglink \(www.thinglink.com/\)](http://www.thinglink.com/)
[Loop \(www.loophq.io/\)](http://www.loophq.io/)
[Ozobot \(www.ozobot.com/\)](http://www.ozobot.com/)
[Trovvit \(www.trovvit.com/\)](http://www.trovvit.com/)
[Creaza \(www.web.creaza.com/en/\)](http://www.web.creaza.com/en/)
[Floop \(www.floopedu.com/\)](http://www.floopedu.com/)
[Playmeo \(www.playmeo.com/\)](http://www.playmeo.com/)
[TextingStory \(www.textingstory.com/\)](http://www.textingstory.com/)
[LiveBinders \(www.livebinders.com/\)](http://www.livebinders.com/)
[Listenwise \(www.listenwise.com/\)](http://www.listenwise.com/)
[Roblox \(www.education.roblox.com/en-us/\)](http://www.education.roblox.com/en-us/)
[Explain Everything \(www.explaineverything.com/\)](http://www.explaineverything.com/)

[Equity Maps \(www.equitymaps.com/\)](http://www.equitymaps.com/)
[Grammarly \(www.grammarly.com/\)](http://www.grammarly.com/)
[Whiteboard.fi \(www.whiteboard.fi/\)](http://www.whiteboard.fi/)
[Scratch \(www.scratch.mit.edu/\)](http://www.scratch.mit.edu/)
[Zearn \(www.about.zearn.org/\)](http://www.about.zearn.org/)
[Visuwords \(www.visuwords.com/\)](http://www.visuwords.com/)
[Stellarium \(www.stellarium-web.org/\)](http://www.stellarium-web.org/)
[Draggo \(www.draggo.com/\)](http://www.draggo.com/)
[Glogster \(www.edu.glogster.com/\)](http://www.edu.glogster.com/)
[Sutori \(www.sutori.com/\)](http://www.sutori.com/)
[Duolingo \(www.duolingo.com/\)](http://www.duolingo.com/)
[Haiku Deck \(www.haikudeck.com/\)](http://www.haikudeck.com/)
[Kodable \(www.kodable.com/\)](http://www.kodable.com/)
[Sway \(www.sway.office.com/\)](http://www.sway.office.com/)
[Culture Trip \(www.theculturetrip.com/\)](http://www.theculturetrip.com/)
[Freerice \(www.freerice.com/\)](http://www.freerice.com/)
[Pocket \(www.getpocket.com/\)](http://www.getpocket.com/)
[BrainPOP \(www.brainpop.com/\)](http://www.brainpop.com/)

La lista anterior es solo una pequeña muestra de los recursos que admiten el aprendizaje en línea para los estudiantes de todos los grados, sus profesores y padres.



Conclusión

El cambio más importante que observamos es que la educación en línea puede dejar de lado su parte “en línea” y que cada vez más personas la consideren por lo que es: simplemente educación. Todavía no hemos logrado esto porque vemos la educación tradicional centrada en el profesor como la mejor forma de enseñar. Cambiar a un aprendizaje centrado en el estudiante implica un cambio monumental en el modo en que percibimos la educación.

Lo que esta pandemia global ha demostrado es lo que muchos profesores y aprendices remotos han sabido por años: que la educación en línea puede funcionar una vez que los educadores descifren qué funciona mejor para sus salones de clases híbridos o virtuales.

Si bien el recorrido es diferente para cada uno, los profesores que adoptan las mejores prácticas, como incorporar la mentalidad asincrónica, crear lecciones específicamente para el entorno de aprendizaje en línea, y crear y promover relaciones con los estudiantes y sus padres, tienen mayores posibilidades de llegar a su destino. Además, si reciben el apoyo necesario de sus instituciones educativas, pueden incluso disfrutar de la enseñanza en cada paso del camino.

Si busca una herramienta que lo ayude en su afán por aprovechar al máximo la educación en línea en el salón de clases híbrido o virtual, pruebe el LMS de CYPHER Learning, un sistema de gestión de aprendizaje para escuelas y universidades con una serie completa de funciones. En lo que a nosotros concierne, CYPHER Learning es una solución completa de aprendizaje y enseñanza que puede usarse para crear y ofrecer actividades para el salón de clases en línea con un foco en las experiencias de aprendizaje personalizadas para los estudiantes.

www.cypherlearning.com