

**La educación híbrida,
la educación post- pandemia y
las competencias de nuestros estudiantes
en un modelo nuevo de educación.**

Septiembre 2021



ÍNDICE

- 01 – Contexto mundial**
- 02 - 1990 - 2020**
- 03 - El docente del siglo XXI**
- 04 - Educación híbrida**
- 05 - Competencias docentes**
- 06 - Competencias alumnos**
- 07 - Pandemia y postpandemia**
- 08 - Aula sin muros**

1990

1.4 MEJORAR LAS CAPACIDADES TECNOLOGICAS Y DE GESTION

“La calidad y la oferta de la educación básica pueden mejorarse mediante el uso prudente de las tecnologías educativas. **Allá donde el empleo de tales tecnologías no es general, su introducción requerirá elegir y/o elaborar las tecnologías adecuadas, adquirir el equipo necesario y los sistemas operativos y contratar o formar a profesores y demás personal de la educación que trabaje con ellos.** La definición de tecnología adecuada varia según las características de la sociedad y habrá de cambiar rápidamente a medida que los nuevos adelantos (radio y televisión educativas , computadoras y diversos auxiliares audiovisuales para la instrucción) resulten menos caros y más adaptables a los distintos contextos. El uso de la tecnología moderna permite también mejorar la gestión de la educación básica. Cada país puede revisar periódicamente su capacidad tecnológica presente y potencial en relación con sus necesidades básicas y sus recursos de educación”

[Declaración Mundial sobre Educación para Todos y Marco de Acción para Satisfacer las Necesidades Básicas de Aprendizaje; 1990 \(www.gob.mx\)](http://www.gob.mx)

2020 Pandemia de Salud Mundial



Delors,
Educación para
Todos 1990

El docente del siglo
XXI : retos, desafíos
y oportunidades



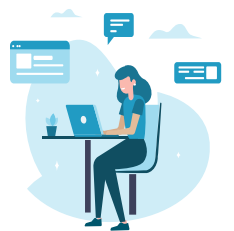
2020
Pandemia de
salud mundial

Educación Híbrida

Postpandemia

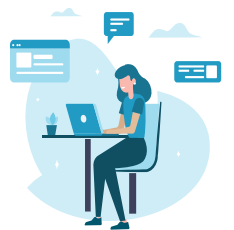
Existen diversas posibilidades que permiten **transformar** el proceso de enseñanza - aprendizaje en las aulas, y le dan la posibilidad a los docentes de **innovar** y **desarrollar** nuevas competencias y **conocimientos** que permitan mejorar el desarrollo de sus clases, tomando en cuenta las necesidades específicas de sus estudiantes, los recursos de sus instituciones y ofreciendo atención a las mismas (Sacristán, 1992).

Según Senge (2017) “el profesor del siglo XXI tiene **que enseñar lo que no sabe, y lo primero que tienen que hacer es desaprender**, olvidar los métodos pedagógicos tradicionales e innovar en las técnicas de aprendizaje. Las escuelas necesitan docentes capaces de generar nuevas ideas que rompan con la educación tradicional y permitan aprovechar el potencial y las habilidades de ellos y de los alumnos.



De esta manera, el docente debe ser capaz de acompañar, estimular y orientar el aprendizaje a partir de los nuevos medios, redes y tecnologías. No hace falta que tenga todos los conocimientos sobre tecnología; sino, que sepa cómo y cuándo utilizarlas para llegar al diálogo entre los contenidos a abordar y los intereses de los estudiantes.

Tomando en cuenta que la única forma de mejorar la educación es mejorando las competencias y actitudes del profesorado. “Asumir estas nuevas competencias conlleva una nueva forma de ejercer la profesión y de formarse en esta compleja sociedad actual; complejidad que se verá incrementada por el cambio radical y vertiginoso de las estructuras científicas, sociales y educativas del siglo XXI” (Imbernon, 2016).



Un docente del siglo XXI

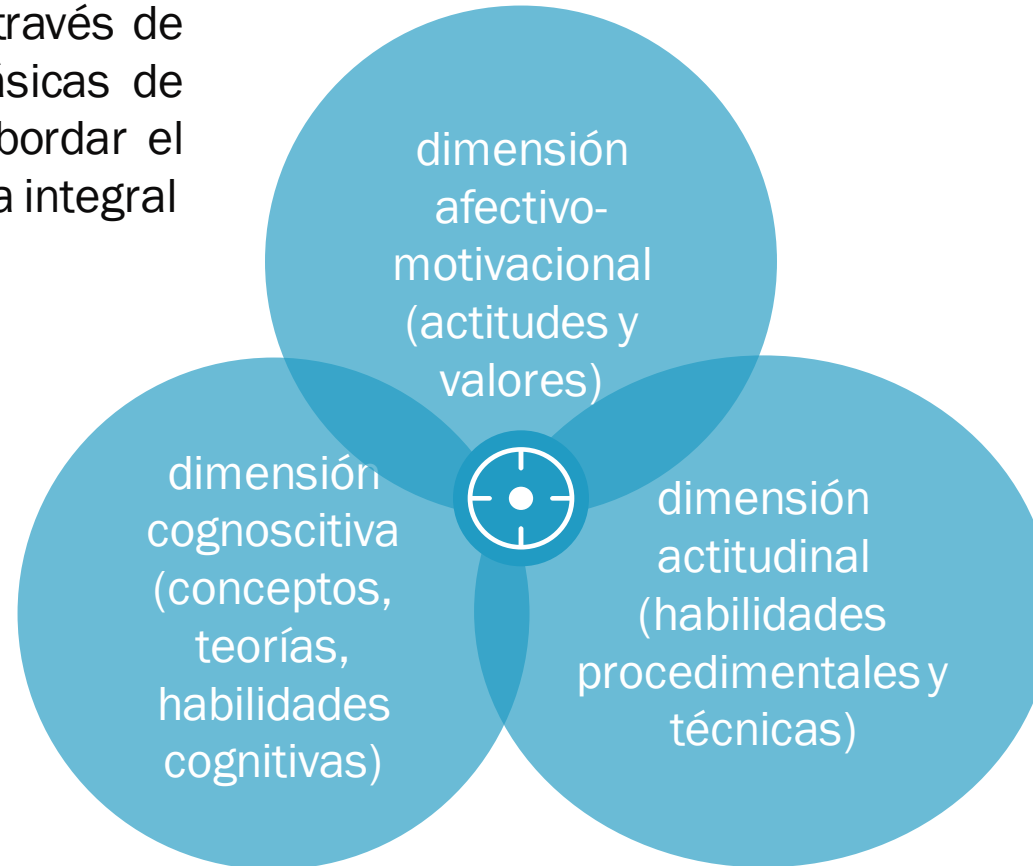


Debe comprender la realidad actual y construir una nueva forma de concebir el aprendizaje, se requiere de eficacia, autonomía, reflexión. responsabilidad social y manejo de herramientas tecnológicas.



Dimensiones del actuar docente

De acuerdo a Tobón 2006 a través de las diferentes dimensiones básicas de las competencias se puede abordar el desempeño docente de manera integral



Competencias Hoy



- ✓ Ética y Valores
- ✓ Autodidacta
- ✓ Autocrítico
- ✓ Comunicativo
- ✓ Líder
- ✓ Trabajo en equipo
- ✓ Empatía
- ✓ Motivación
- ✓ Aprendizaje Continuo y Situacional
- ✓ Humanista



- ✓ Facilitador y no un dificultador de conocimiento
- ✓ Orientador hacia las transformaciones
- ✓ Acompañante del estudiante a través de todo el proceso de enseñanza – aprendizaje
- ✓ Puntual
- ✓ Madurez emocional
- ✓ Dedicado

Integrar en él

- 1.- Autodidacta
- 2.- Capacidad de adaptación
- 3.- Abierto al cambio
- 4.- Transformador

Formar en Competencias para la vida. (SEP 2011)

- 1.- Manejo de Situaciones
2. Aprendizaje permanente
- 3.- Manejo de Información
- 4.- Para la Convivencia
- 5.- Para la vida en sociedad

Educación híbrida

El término blended learning hace referencia a la presencia de la modalidad (presencial) y en línea (no presencial), en la propuesta formativa.

Aprendizaje híbrido: se lo conoce como una mezcla entre aprendizaje en clase y aprendizaje online, a través del cual los docentes aprovechan las herramientas tecnológicas existentes para crear clases virtuales o facilitar a sus estudiantes recursos online que les permita complementar lo aprendido durante la clase.

LMS es el acrónimo en inglés de Learning Management System, también conocido en español como Sistema de Gestión de Aprendizaje.

“El aprendizaje combinado, también conocido como aprendizaje híbrido, coordina las mejores características de la escolarización tradicional con las ventajas del aprendizaje en línea para ofrecer instrucción personalizada y diferenciada en un grupo de alumnos” (Powelle et ál., 2015).

Educación híbrida

Características



Google Classroom

1. Resultado de la mezcla de clases presenciales y on line, con el objetivo de dinamiza, mejorar y dar mayor alcance a la experiencia educativa.
2. Propone dinamizar las aulas en la integración de contenidos para la mejor formación de los estudiantes
3. Implica un desafío formativo continuo para los docentes facilitando el uso de herramientas digitales.
4. Con el uso de recursos y herramientas tecnológicas, la plataforma LMS transforma el proceso de aprendizaje en algo dinámico, complejo y accesible

Educación Híbrida

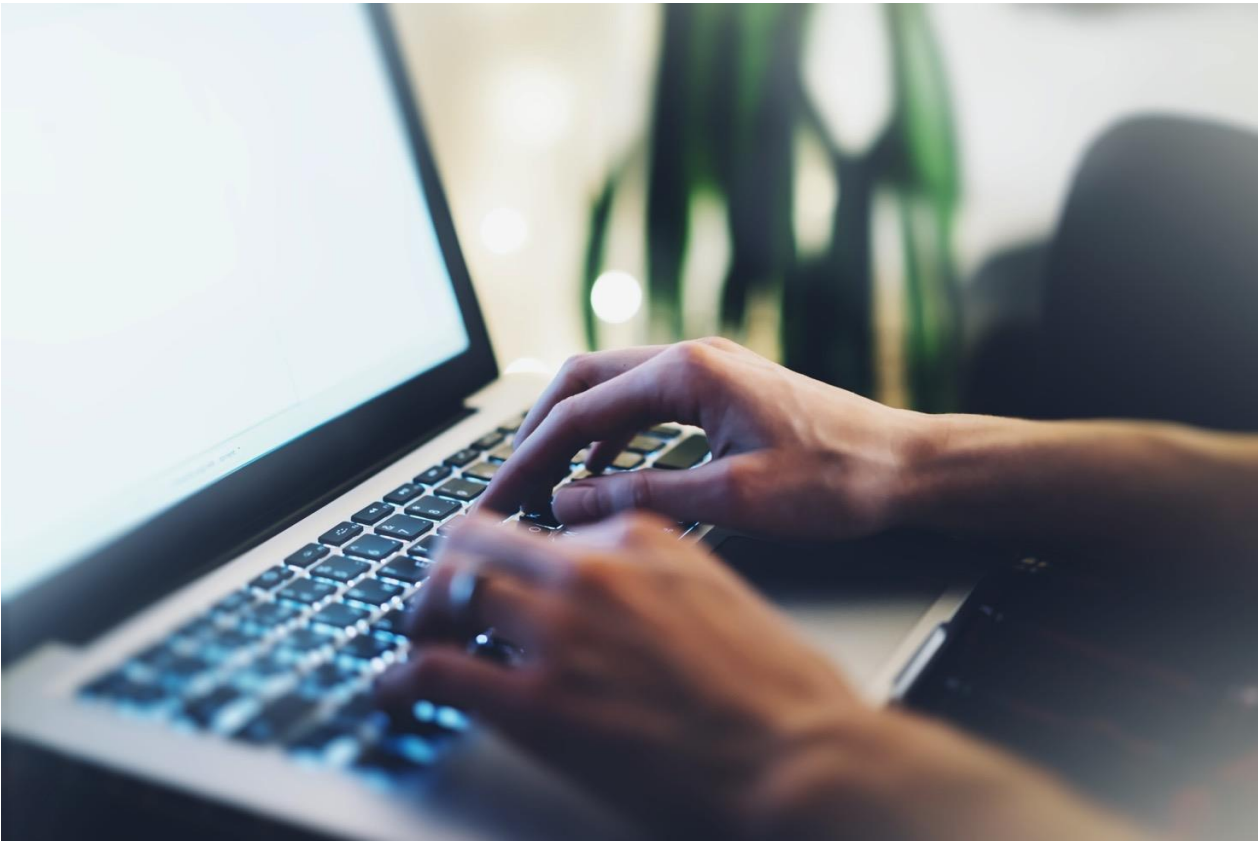


Rol Docente

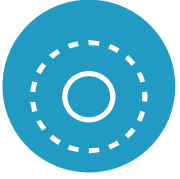
- El docente o tutor es un facilitador, no es la única fuente de conocimiento.
- El tutor debe estar capacitado en nuevas tecnologías
- El alumno debe saber interactuar dentro de un aula virtual.
- El aula virtual se estructura con diferentes materiales.
- Debe asegurarse de que estén disponibles
- Estimular el aprendizaje fuera del aula física
- Guiar a los alumnos para obtener información válida y fundamentada.
- Personaliza el aprendizaje ofreciendo consultas, contenidos y actividades para que cada alumno avance y obtenga los conocimientos sin dejar de lado sus características, dificultades o necesidades.



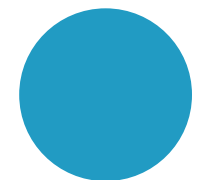
Rol Alumno



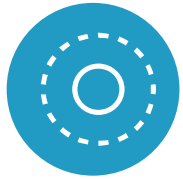
- Consciente de su aprendizaje
- Aprendizaje autodirigido
- Autorregula
- Plantea y replantea sus conocimientos a través de otros
- Realiza aprendizaje colaborativo y estructurado, perspectiva de su avance.
- Manejo de tecnología



- ✓ Contar con un sistema de gestión del aprendizaje y enseñanza o LMS para crear las aulas virtuales.
- ✓ Dar y tener claridad en el manejo del aula virtual a los alumnos y docentes.
- ✓ Analizar qué información es útil incluir en el campus para que esté accesible 24/7.
- ✓ Incluir contenidos que permitan profundizar, asimilar, reflexionar y poner en práctica lo aprendido.
- ✓ Incluir materiales audiovisuales cortos, pertinentes y llamativos.
- ✓ Incluir algunos enlaces de interés, teniendo en cuenta que el exceso de los mismos produce frustración en aquellos alumnos que quieren ver todos los contenidos propuestos en la plataforma.
- ✓ Los materiales deben poder accederse desde cualquier dispositivo.
- ✓ Debe ser accesible para todos .. “amigable”



Ambiente de aprendizaje



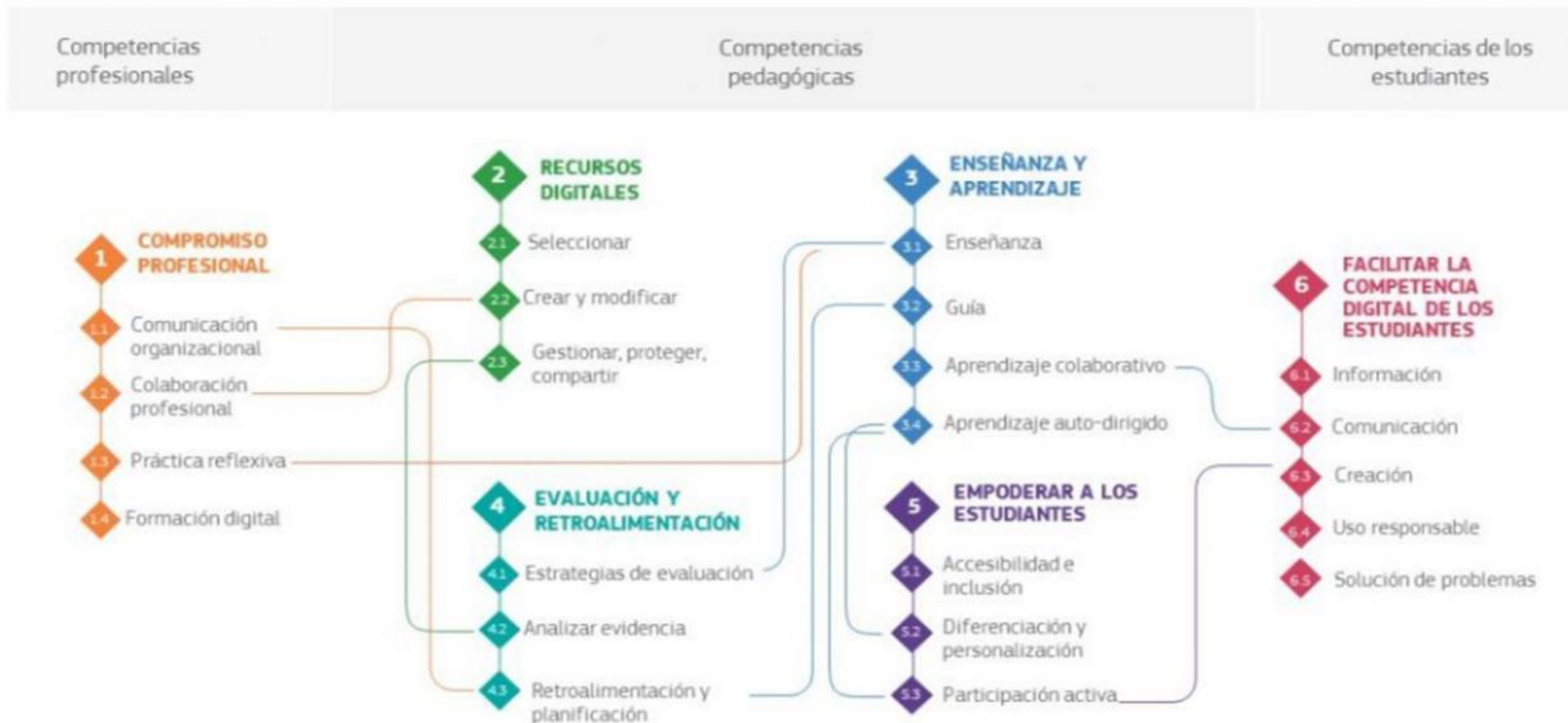
Modelo de aprendizaje que está centrado en el alumno

Individuo ha de tener un papel activo en su aprendizaje

La interacción con el entorno es fundamental en la creación del conocimiento y el desarrollo del aprendizaje.

Énfasis en el desarrollo de su consciencia, libre albedrío, el contexto y las influencias sociales en relación al aprendizaje.

Las áreas de las competencias digitales docentes



Visión general del marco *DigCompEdu* de competencia digital docente (<https://ec.europa.eu/jrc/digcompedu>)

Metodologías de aprendizaje



MicroLearning

El micro contenido ha de transmitir un conocimiento específico, puntual, claro, concreto y sintético.



Flipped Classroom

Aula invertida, hacer para aprender.



Mobile Learning:

Aprendizaje electrónico móvil a través de medios electrónicos.

Metodologías de aprendizaje



Gamificación:

Elementos del juego
incorporados al contexto
educativo



Aprendizaje Social:

Interacciones entre los
diferentes miembros del
grupo.



Story boarding:

Planificación de
pensamientos visuales.

Aula sin muros

CEPAL – UNESCO 2020

Formación, asesoría y recursos para trabajar en diferentes formatos de educación a distancia.

Creación y disposición de recursos, sitios, cursos en línea

Ajustes de metodología reorganización curricular

Bibliotecas digitales

Replanificar y adaptar los procesos educativos

Uso educativo de las TIC, plataformas de enseñanza

Construcción de criterios para la toma de decisiones curriculares contextualizadas y flexibles

Evaluación y retroalimentación para el aprendizaje.

Para reflexionar post pandemia.....

Qué tenemos	Replantear	No podemos dejar de buscar en el aula...
<ul style="list-style-type: none">• Desigualdad• Elasticidad de la estructura• La escuela sin muros• Los estudiantes que no tenían equipo o conectividad• Falta de habilidades digitales de los profesores.	<ul style="list-style-type: none">• Políticas educativas• Ajustes normativos• 1990 – 2020- 2030• 1990 – 2030• Ampliar la cobertura y oferta de los servicios de educación, a través de sus diversas modalidades.▪ Promover el uso de las TIC en el contexto educativo.▪ Atender la demanda de servicios educativos.	<ul style="list-style-type: none">• Cambio de acuerdo al contexto y la circunstancia actual• Alumnos reflexivos e investigadores• Aproximación en el aula a una realidad cambiante• Docentes y estudiantes transformadores• Nuevos recursos didácticos• Nuevas herramientas tecnológicas para el aula.• Función formativa de la evaluación



La educación híbrida implica una estructura y diseño específico que proveche las ventajas de las dos vertientes online y presencial es necesario cambiar para transformar.
dra.moreno.edu@gmail.com



Albó, L., Hernández-Leo, D., i Oliver, M. (2015) Blended MOOCs: University Teachers' Perspective. In *changee/wapla/hybrid@ ec-tel* (pp. 11-15). [Consulta'l aquí.](#)

Amarasinghe, I. Hernández-Leo, D. Jonsson, A. Manatunga, K. (2018) “[Sustaining Continuous Collaborative Learning Flows in MOOCs: Orchestration Agent Approach](#)”. *J. UCS Journal of Universal Computer Science*, 24(8) 1034-1051. [Consulta'l aquí.](#)

Aznar, I., Fernández, F. e Hinojo, F. (2003, diciembre). Formación docente y TIC: elaboración de un instrumento de evaluación de actitudes profesionales. *Revista Etic@net*. Recuperado de [http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/ActitudesFormaciondocenteenTIC\[1\].pdf](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/ActitudesFormaciondocenteenTIC[1].pdf)

CEPAL y UNESCO. (2020, agosto). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Naciones Unidas. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/S2000510_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. *The handbook of blended learning*, 3-21.

Osorio, L. A., i Adriana, L. (2010). Ambientes híbridos de aprendizaje: elementos para su diseño e implementación. *SISTEMAS: Ambientes Educativos Modernos Basados en Tecnología*, 117, 70-citation_lastpage. [Consulta'l aquí.](#)

Stacey, E., i Gerbic, P. (2009). Introduction to blended learning practices. In *Effective blended learning practices: Evidence-based perspectives in ICT-facilitated education* (pp. 1-19). IGI Global. [Consulta'l aquí.](#)

Aiello, M., i Willem, C. (2004). El blended learning como práctica transformadora. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (23), 21-26. [Consulta'l aquí.](#)