

01 | INTERACCIÓN ENTRE DOCENTE-ESTUDIANTE

EN MODALIDAD HYFLEX - PROTOCOLO DEL DOCENTE

PROTOCOLO DEL DOCENTE

ALTERNADA:

El docente interactúa alternadamente con los y las estudiantes en sala y online. Cuando desarrollan trabajo independiente o en grupos, el docente evalúa y retroalimenta el trabajo de los y las estudiantes de modo más personalizado al individuo o a los grupos, manteniendo el principio de equidad.



INTERACCIÓN DOCENTE - ESTUDIANTE

Uno de los puntos clave del modelo HyFlex es mantener la interacción con los estudiantes presenciales y los que acceden a la clase online bajo el principio de equivalencia. Este principio sostiene que la experiencia de aprendizaje tanto de los estudiantes en sala como aquellos que experimentan la clase online debe ser equivalente. Por lo tanto, los y las docentes deben establecer mecanismos y momentos de interacción que aborden ambas modalidades. Esto puede realizarse de las siguientes maneras:

MIXTA:

La interacción es exactamente la misma para todos los y las estudiantes. La interacción debe ser diseñada de modo tal que pueda generar intercambio entre el docente y los estudiantes independientemente de donde estén. Se pueden utilizar tecnologías de espacios virtuales compartidos, (pizarras, chat, foros, equipamiento audiovisual disponible) para establecer una interacción transversal.





INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES, APOYO A LA CLASE Y ROLES

Fomentar y promover la interacción entre estudiantes es un aspecto a desarrollar en todas las modalidades de trabajo. Se puede realizar a través de actividades que consideren acciones comunes entre estudiantes presenciales y aquellos que están en línea mediante el uso de herramientas digitales (pizarras virtuales, chat, foros y similares). Los estudiantes presenciales pueden responder una encuesta online desde sus celulares, conectándose al WiFi de la sala. Los estudiantes en línea también pueden acceder a ello. Asimismo, todos pueden tomar distintos roles mientras sean asignados por el docente para apoyarse unos a otros y facilitar el desarrollo de la clase.

EJEMPLO:

- ▶ Un grupo de estudiantes que durante un periodo sean los responsables de mantener la comunicación con sus compañeros online. Pasado el período, ese rol se puede asignar a alguien más.
- ▶ Desarrollar el concepto de avatares, donde un estudiante presencial cumple la función de avatar o representante de un estudiante online en una actividad que se realice presencialmente, por lo que deben coordinarse, para desarrollar juntos las actividades.

Lo fundamental es promover el aprendizaje activo.