



UNIVERSIDAD
MAYOR

para espíritus emprendedores

**VICERRECTORÍA
ACADÉMICA**



2021

Modelo HyFlex

Apoyo para la Docencia

Vicerrectoría Académica
Universidad Mayor





1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1. MODELO HYFLEX

Hyflex es un modelo de enseñanza que combina la instrucción presencial con la instrucción online en lo sincrónico. Su nombre se deriva de las palabras Híbrido y Flexible. Es híbrido pues combina la clase presencial al tiempo que la transmite en línea (modo de participación) y es flexible pues los estudiantes pueden asistir a la clase presencial o experimentarla desde sus casas vía remota y tener una experiencia equivalente.

Este modelo de enseñanza se distingue de la presencial, semipresencial y online porque combina aspectos de las tres en lo sincrónico y además presenta la flexibilidad mencionada.

1.2. PRINCIPIOS DE HYFLEX

Los modelos instruccionales que cuentan con valores facilitan su implementación en términos de las metas que se trazan y las consideraciones sobre las actividades de enseñanza y aprendizaje. Como docentes, podemos tomar como referencia los cuatro principios que HyFlex promueve para el diseño de las experiencias de enseñanza y aprendizaje:

- **Flexibilidad para los y las estudiantes**

Establecer modos de participación alternativos con el propósito de proveer a los estudiantes flexibilidad entre las distintas maneras de participar en la clase.

- **Equivalencia**

Proveer actividades de aprendizaje que conduzcan a resultados de aprendizaje equivalentes en los diferentes modos de participación.

- **Reusabilidad**

Utilizar los recursos y actividades de aprendizaje, realizados por docentes y estudiantes, en cada modo de participación, como "objetos de aprendizaje" para todos los estudiantes. Aprovechar las clases grabadas para volver a revisarlas, sirviendo de retroalimentación.

- **Accesibilidad**

Formar y equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias en tecnología y cautelar el acceso equitativo a todos los modos de participación.



1.3. TECNOLOGÍA INVOLUCRADA

Desde el punto de vista del proceso de enseñanza y aprendizaje, la tecnología involucrada permite una adecuada interacción entre docentes y alumnos. Por esto, un espacio dedicado para Hyflex debe contar con equipamiento de transmisión audiovisual de la clase, a saber, cámaras, micrófono y sonido; medios de transmisión de los materiales de apoyo que utilice el docente; adecuada conectividad a internet.

La implementación de este equipamiento cubre a los docentes

y estudiantes que estén presentes y permite la interacción con quienes están experimentando la clase a distancia. Asimismo, los estudiantes o docentes que se encuentren fuera de la sala deben contar con los medios de conectividad adecuada para participar en la clase.

En definitiva, la tecnología pasa de ser un medio de transmisión de contenidos a un medio de construcción y amplificación de conocimientos, de desarrollo de habilidades de aprendizaje, de cultura, de conexión y de colaboración entre docentes y estudiantes.



2. ESTRATEGIAS PARA LA DOCENCIA

El modelo HyFlex presenta diversos desafíos para docentes y estudiantes al momento de enfrentar procesos de enseñanza y aprendizaje. Así como resuelve situaciones a través de la hibridación y flexibilización de lo online y lo presencial, la implementación del modelo requiere que la docencia sea realizada de modo tal que logre alcanzar y motivar a los estudiantes en sala y a aquellos que no están presentes. Esta motivación puede ser alcanzada entregando alternativas a los estudiantes respecto al rol que toman en clases, la realización de actividades colaborativas y de la presentación de contenidos y actividades que aporten a la resolución de problemas actuales. A continuación, se presenta un conjunto de estrategias básicas para plantear la enseñanza de un curso HyFlex:

2.1. CONSIDERACIONES GENERALES

- En entornos de enseñanza para el aprendizaje activo, el docente deja de ser el portador exclusivo del conocimiento y adopta la función de ser un activador, facilitador de aprendizajes y diseñador de situaciones desafiantes. Para esto, diferencia las tareas a realizar, regulando tiempo y espacio, considerando la opinión del estudiante, con el objeto de que

este se involucre activamente en el proceso. En esta tarea es importante lograr la conexión de los estudiantes online y presenciales aportando a un aprendizaje equilibrado para ambas partes.

- Se recomienda siempre identificar los resultados esperados de aprendizaje durante la sesión y los contenidos a abordar. A partir de esto, puede establecer las estrategias de evaluación y enseñanza que mejor se ajusten a las metas trazadas. Esto es fundamental, pues una propuesta bien delineada permite que los estudiantes comprendan el sentido y finalidad de la clase, lo cual es central para que tanto docentes como estudiantes dirijan sus esfuerzos. En este sentido, las rutinas de evaluación formativa y retroalimentación por parte de docentes y entre estudiantes son muy importantes en el diseño de las experiencias de aprendizaje.

2.2. COMUNICACIÓN DURANTE LA CLASE

- El estado de ánimo y la disposición del profesor se transmite a los estudiantes. Por ello es muy importante que el docente acceda a la clase de forma positiva y con empatía hacia sus estudiantes, para entender sus preguntas y sus expresiones. En la misma línea, puedes establecer

pequeños momentos dedicados a la motivación. En síntesis, es esencial empatizar con los estudiantes, considerar su presencia, participación y motivarlos a seguir.

- Dado el carácter híbrido de la clase, es importante desarrollar una presentación pausada, coordinando los momentos en que se habla y se escribe en pizarra u otro medio y tomando espacios para sintetizar la información. Es positivo el trabajo sobre esquemas más que sobre grandes volúmenes de texto. Mirar la pantalla y tomar apuntes es complejo para muchos estudiantes y puede implicar que varios dejen de seguir la clase, por lo cual los momentos de pausa o síntesis pueden ser dirigidos a esta práctica.

- Estudiantes en modo presencial y online forman parte de la clase, por lo tanto, se sugiere diversificar los materiales de trabajo y representación: uso de imágenes, audios, videos que aporten al desarrollo de la clase. Bajo el mismo principio, se pueden construir grupos de trabajo conformados por estudiantes que están presencialmente en la clase y estudiantes que están participando de manera online. Un diseño de este tipo puede fomentar la participación activa, sustentando el interés en la clase y el aprendizaje.

- Siempre señalar las reglas de las actividades en forma clara. Se puede establecer un protocolo de participación, especificando el momento en que se abre el espacio de preguntas, y expresar a los estudiantes que respeten los turnos de opinión, que hablen cuando el profesor les de la palabra y levantar la mano (virtual o presencialmente) para solicitarla. El docente o un ayudante es quien debe administrar la participación online de los estudiantes, teniendo la posibilidad de silenciar los micrófonos y activarlos, de acuerdo a lo que sea necesario.

HyFlex necesita una docencia motivadora, que alcance simultáneamente a estudiantes presenciales y online

- En presentaciones tipo PowerPoint, evitar fondos con demasiados detalles, ya que distraen la atención del estudiante. Idealmente, el texto debe ir sobre fondo sólido y simple, con buen contraste para apoyar la legibilidad. Los estudiantes pueden estar en clases desde dispositivos de distintos tamaños.



- Es recomendable definir espacios para la retroalimentación. Esto sirve para apoyar el aprendizaje de los estudiantes y para asegurarse de que van comprendiendo los contenidos y desarrollando las habilidades esperadas. Se pueden usar preguntas formativas durante la clase para monitorear la comprensión. Hay diversas herramientas virtuales del tipo tecleras que pueden apoyar este proceso. Adicionalmente, es importante informar que las clases serán grabadas, con el objeto de que sirvan de retroalimentación para los alumnos.

2.3. ESTRUCTURA DE LA CLASE

Una clase HyFlex puede estructurarse de diversas maneras, de acuerdo con las necesidades particulares de la disciplina, las características de los docentes y los estudiantes, el contenido, los resultados de aprendizaje y su contexto. Una buena guía para determinar la mejor estructura de la clase es utilizar el esquema Inicio - Desarrollo - Cierre y considerar momentos de aprendizaje activo y reflexión (metacognición) sobre lo que está ocurriendo en clases. Por ejemplo:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<p>Saludo y bienvenida a los estudiantes presentes y a distancia.</p> <p>Declaración del objetivo y contenidos relevantes de la clase. Esto puede realizarse declarativamente o a través de una pregunta inductora que será respondida conforme se desarrolle la clase.</p> <p>Uso de estrategia de activación de conocimientos previos, tales como lluvia de ideas, mapa de conceptos entre otras, lo cual tiene por objetivo poder establecer el vínculo con contenidos y temas trabajados en clases previas.</p> <p>Recurso de interés que contextualice los contenidos y los estudiantes puedan manifestar su opinión al respecto. Sondeos sobre la dificultad del contenido.</p>	<p>Despliegue en profundidad de la actividad principal de la clase. Esta etapa suele ser la más larga dentro del tiempo asignado y una buena práctica consiste en realizar pausas activas que les recuerden a los estudiantes el sentido de lo que están haciendo y retomar los niveles de concentración, sobre todo cuando se trata de contenidos que requieren una mayor demanda cognitiva.</p> <p>Para estos fines considere lo siguiente:</p> <p>Situar nuevamente en foco el objetivo de la clase o la pregunta que se está respondiendo. Una forma de poder ir retomando una y otra vez el objetivo es tener un banco de preguntas con distintos niveles de complejidad que permitan establecer interacciones con todos los estudiantes y no tan solo con aquellos que siempre responden.</p> <p>Si la actividad tiene varios pasos, establecer pausas activas entre ellos con preguntas, pequeñas discusiones en grupo, etc., apelando a lo presencial y lo online.</p> <p>Considerar mecanismos de interacción entre estudiantes, trabajo en parejas, microdebates o similares.</p> <p>Implementar estrategias de evaluación formativa, tales como pequeñas encuestas referentes a si los estudiantes comprenden o no lo que se desarrolla durante la clase.</p> <p>Reflexionar que, en este de escenario, las estrategias utilizadas deben promover la diversificación de los aprendizajes, como la acción e interacción entre estudiantes presentes y a distancia.</p>	<p>Durante el cierre de la clase es fundamental establecer una consolidación de lo que se ha realizado hasta ese punto. Para esto, nuevamente es importante volver a poner el foco en el objetivo de la clase y la relevancia de los contenidos en su contexto. Si se utilizó una pregunta guía para la clase, se puede construir en conjunto con los estudiantes una respuesta.</p> <p>También es relevante brindar la oportunidad a los estudiantes de que puedan observar y comentar su desempeño durante la clase. Para esto, un buen mecanismo de cierre es la implementación del llamado One Minute Paper. En esta estrategia, se solicita a los estudiantes que declaren por escrito algunos puntos clave de la clase y de cómo ellos la enfrentaron. Por ejemplo, se les plantean un par de preguntas del siguiente tipo:</p> <p>¿Qué fue lo más difícil de la clase? ¿Qué fue lo más sencillo? ¿Cuál es el principal aprendizaje que te llevas hoy? ¿Sobre qué aspecto de lo visto en la clase te gustaría averiguar más? ¿Cómo puedo llevar este aprendizaje a mi campo de desempeño?</p> <p>Los estudiantes deben responder a este tipo de instrumentos en un minuto. La utilidad de esto es que permite dar un cierre claro a la clase y da información relevante a los docentes para el diseño de las clases siguientes.</p>

2.4. 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 los estudiantes en sala y aquellos que experimentan la clase online debe ser equivalente. Por lo tanto, los docentes deben establecer mecanismos y momentos de interacción que aborden ambas modalidades. Esto puede realizarse de las siguientes maneras:

- **Alternada:** Los docentes interactúan alternadamente con los estudiantes en sala y online. Esto es útil cuando los estudiantes tienen trabajo independiente o en grupos, pues el docente realiza el proceso de evaluar y retroalimentar el trabajo de los estudiantes de modo más personalizado al individuo o los pequeños grupos, manteniendo el principio de equidad.
- **Mixta:** La interacción es exactamente la misma para todos los estudiantes. Bajo esta premisa, la estrategia de interacción debe ser diseñada de modo tal que pueda generar intercambio entre el docente y los estudiantes independientemente

de donde estén. Para esto se pueden considerar tecnologías de espacios virtuales compartidos, tales como pizarras, tecleras, chat y foros, así como el equipamiento audiovisual presente, para establecer una interacción transversal.

2.5. INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES, APOYO A LA CLASE Y ROLES

Fomentar la interacción entre estudiante es también un aspecto que debe ser promovido en todas las modalidades de trabajo. Esto 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, tales como pizarras virtuales, chat, tecleras virtuales y similares. Por ejemplo, los estudiantes presenciales pueden responder una encuesta online desde sus celulares, conectándose al WiFi de la sala. Adicionalmente, los estudiantes pueden tomar distintos roles asignados por el profesor para apoyarse unos a otros y facilitar el desarrollo de la clase. Por ejemplo, se puede designar a un grupo de estudiantes que durante un periodo sean los responsables de mantener la comunicación con sus compañeros online. Una vez pasado

el periodo, ese rol se puede asignar a alguien más. Otra idea que se puede desarrollar en estos entornos es 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, por ejemplo, para resolver juntos un problema. Las posibilidades son múltiples y lo fundamental es que las decisiones que se tomen en este ámbito promuevan el aprendizaje activo.



3. USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES

Para el diseño de clases y actividades sincrónicas y asincrónicas con los estudiantes, es positivo considerar el uso de recursos digitales como, por ejemplo:

3.1. PADLET

Padlet es una herramienta que imita visualmente un muro o pizarra digital que se comparte con otros usuarios. En este muro, los usuarios tienen la posibilidad de publicar textos, imágenes, videos, entre otros, y comentarlos. Es un espacio de colaboración que puede ser utilizado por un curso o pequeños grupos de estudiantes.

www.padlet.com

3.2. FLIPGRID

Esta es una aplicación que permite interactuar con los estudiantes mediante videos asincrónicos. Los docentes plantean un tema de discusión o una pregunta y la comparte con los estudiantes. Ellos responden con un video de grabado en la plataforma, en el cual pueden agregar textos, emojis, dibujos, imágenes y así abordar la pregunta inicial. Luego el docente revisa todos los videos que sus estudiantes enviaron e incluso tiene la posibilidad de iniciar dinámicas tipo foro.

www.flipgrid.com

3.3. EDPUZZLE

Esta herramienta permite seleccionar un video de los portales más populares, como Youtube, Vimeo o Khan Academy, y manipularlo para asignarlo como tarea a los estudiantes. Básicamente, se puede recortar un video, para ir a su sección más interesante, agregarle un audio para explicar en palabras del docente el contenido e incorporar preguntas en puntos específicos. Luego da la posibilidad de compartir el video con los estudiantes como una tarea.

www.edpuzzle.com

3.4. VIBBY

Para destacar secciones de videos y comentarlas, esta es la herramienta indicada. Se pueden seleccionar partes de un video y anotarlas para luego compartir el video anotado con los estudiantes como material de estudio. Lo interesante de esta herramienta es que se pueden visualizar los videos completos o solo las partes anotadas y navegar fácilmente entre ellas. Una herramienta que cumple una función similar es VideoAnt, de la Universidad de Minnesota.

www.vibby.com
ant.umn.edu

3.5. CANVA Y PIKTOCHART

Canva y Piktochart son dos herramientas de diseño de imágenes para crear presentaciones, infografías y materiales gráficos sencillos y atractivos. Cada una de ellas presenta lienzos preestablecidos y muchos recursos para trabajar sobre materiales para las clases o dar espacio para que los estudiantes puedan crear sus propios diseños como parte de las labores de un curso.

www.canva.com
www.piktochart.com

3.6. HERRAMIENTAS DE GOOGLE PARA EL APRENDIZAJE

Google ha desarrollado diversas herramientas de colaboración en línea. Entre ellas, Google Sites permite crear fácilmente una página web sencilla. Se puede invitar a muchos editores y construir, por ejemplo, una página web de la asignatura, indicando tareas y roles dentro de ella a los estudiantes. A esto se suma Blogger, la herramienta de creación de blogs. También cuentan con el conjunto de apps de ofimática que permiten colaborar en línea, Docs, Sheets y Slides. Finalmente, la pizarra virtual Jamboard permite interactuar a muchas personas en un espacio común en línea.

3.7. FLIPPITY

Flippity es una página web que ofrece la posibilidad de crear diferentes actividades y juegos online para interactuar con los estudiantes. Es muy sencilla de utilizar y cuenta con una amplia gama de recursos disponibles.

www.flippity.net

3.8. H5P

Permite crear, compartir y reutilizar contenidos HTML5 interactivo

h5p.org

3.9. PIZARRAS VIRTUALES INTERACTIVAS

Se ha mencionado Jamboard como un ejemplo de pizarra virtual para interactuar en línea y trabajar colaborativamente con los estudiantes. Otros ejemplos son Miro y Mural. Todas permiten interactuar a través de texto, diagramas, imágenes y otras funciones.

www.miro.com
www.mural.co

3.10. TECLERAS VIRTUALES

Hay diversos sistemas de respuesta inmediata online, llamados comúnmente tecleras o cliqueras (del inglés clickers). Estos sirven para realizar preguntas que los estudiantes pueden responder durante la clase a través de un computador o un dispositivo móvil, mientras que los docentes o el grupo completo pueden visualizar en tiempo real las respuestas. Sus funciones son variadas: iniciar un debate, realizar quiebres activos durante una clase, recolección de información para dar retroalimentación, monitoreo de la dificultad de una actividad, entre otras. Algunos ejemplos de plataformas de este tipo son Mentimeter, Kahoot y Quizizz. Zoom y Blackboard también cuentan con herramientas que cumplen esta función en la forma de pequeñas encuestas durante las sesiones.

www.mentimeter.com
www.kahoot.com
www.quizizz.com

Referencias de apoyo

Beatty, B. J. (2019). Values and Principles of Hybrid-Flexible Course Design. En B. J. Beatty (Ed.), Hybrid-Flexible Course Design. EdTech Books.
https://edtechbooks.org/hyflex/hyflex_values



Vicerrectoría Académica
**DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Vicerrectoría Académica
**DIRECCIÓN DE
DESARROLLO ACADÉMICO**

Vicerrectoría Académica
**DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN VIRTUAL**

UMAYOR.CL - 600 328 1000



Universidad Acreditada
5 años
Gestión Institucional, Docencia de Pregrado
Vinculación con el Medio



www.msche.org/institution/9172/

GratUidad
UNIVERSIDAD ADSCRITA