



Adoptando la Modalidad de Enseñanza Asincrónica

Introducción

A medida que la educación se vuelve flexible y personalizada, la tecnología se convierte en una herramienta educativa clave. Ya está sucediendo, hasta cierto punto, con el aprendizaje remoto. El lugar donde un alumno aprende o un maestro imparte la lección ya no es un factor esencial en la educación. Los estudiantes no tienen que estar en el aula para aprender; pueden hacerlo desde la comodidad de sus hogares, remotamente.

La propagación del coronavirus en el último año ha afectado la vida de personas en todo el mundo y continuamos enfrentándonos a grandes desafíos. Las escuelas pueden tener sus puertas cerradas, pero la educación debe continuar. Los estudiantes de todas las edades todavía necesitan aprender, más aún durante estos tiempos difíciles.

Los cierres escolares, propiciados por la pandemia, ha abierto los ojos de los administradores al hecho de que la tecnología tiene un propósito muy

valioso, ya que es necesario que los estudiantes tienen que continuar aprendiendo remotamente, ahora más que nunca, debido al distanciamiento social como barrera principal de prevención al contagio.

Hay muchas tecnologías educativas con que los educadores pueden usar para crear actividades de aprendizaje en línea y facilitarla de forma remota. Cuando se aplican correctamente estas tecnologías pueden contribuir a niveles más altos de participación, respaldar la colaboración y, en general, facilitar la vida de todos los usuarios.

Pero la tecnología educativa es solo una parte de la solución para superar todos los desafíos relacionados con los cierres escolares. Después de todo, la tecnología es simplemente una herramienta. Aquellos que usan la herramienta correctamente tienen éxito. Sabemos que el estudiante no aprende de la tecnología sino con la tecnología. Entonces, el gran reto consiste en que los educadores tienen que adoptar, a veces

apresuradamente, cómo enseñar en línea.

Si es cierto que al maestro hay que capacitarlo para que pueda utilizar toda una nueva gama de herramientas para aplicar la tecnología educativa como parte integral de la enseñanza.

Esto se puede facilitar con varios tutoriales, sesiones de “capacitación de capacitadores” y el apoyo continuo de los proveedores sobre cómo usar una determinada herramienta digital u otra. Pero, los educadores tienen que enfrentarse a un reto aún más desafiante: el cambio de la modalidad de enseñanza y aprendizaje de: sincrónicos a asincrónicos.

¿Qué es educación sincrónica y asincrónica?

Veamos dos definiciones comunes de que es cada una de estas modalidades: La educación sincrónica significa que la clase tradicional o presencial en el cual el maestro y el estudiante llevan un diálogo conjuntamente a una hora determinada, en un lugar acordado (salón de clases) y que pueden realizar preguntas y repuestas, obtener retroalimentación inmediata y establecer una comunicación en tiempo real. Importante señalar que esta modalidad se realiza en tiempo real utilizando herramientas como video conferencia, llamadas y chats. En cambio, la educación asincrónica

permite a los estudiantes acceder al contenido o participar en el proceso de enseñanza fuera de la sala de clases y en cualquier momento/horario independiente del maestro y generalmente se les indica los contenidos que deben realizar en un periodo de tiempo. Usualmente requiere de tecnologías de LMS (Learning Management System) o plataforma de gestión académica para acceder al contenido y evaluaciones. La educación asincrónica no es nueva, se desarrolla a fines del siglo XIX, antes de la revolución del Internet, cuando la educación por correspondencia o aprendizaje a distancia aprovechó por primera vez el sistema postal para incorporar a los estudiantes físicamente remotos al sistema educativo de las grandes urbes.

Lo más importante que se debe tener en cuenta, al diseñar cualquier actividad de aprendizaje para la educación en línea, es que el aprendizaje en línea no tiene que suceder al mismo tiempo que la enseñanza en línea. Este es un cambio fundamental y es lo que hace que la educación en línea sea factible.

Amplieemos un poco la idea

Cuando el maestro está dictando una clase, en un salón de clases típico, se sitúa frente a la clase, la pizarra a sus espaldas, y propicia una discusión o presentación, en tiempo real, entre el

y sus alumnos. Por igual, cuando se conecta vía un mecanismo virtual, también puede repetir el mismo escenario.

Podemos asumir que la probabilidad de que todos los alumnos, que ahora están en cualquier lugar menos en el aula, y el maestro todos juntos, con conexiones al Internet en vivo y al mismo tiempo, es bastante baja. Por lo tanto, es imperativo adoptar la modalidad asincrónica como medio principal de enseñanza.

Lo que esto significa es que ya no se puede garantizar que el maestro y los alumnos estén en línea al mismo tiempo. Hay muchas razones para esto, lugar, horario y prioridades. Esto definitivamente requiere un poco de tiempo para el maestro a acostumbrarse, pero una vez que experimente con ese cambio y lo domine, encontrará que es una experiencia increíblemente enriquecedora. Listo, ya cubrimos la teoría. Veamos cómo la aplicamos.

Cómo aplicamos la modalidad

Por ejemplo, sigamos este escenario. Cree un curso de cualquier materia y grado. Puede crear un o más módulos que tendrán lecciones relacionadas a la materia. Puede requerir que los módulos y sus lecciones se completen en secuencia, ya que se basan entre sí, o permitir a los alumnos los completen en el orden que deseen. Este diseño es uno muy clásico que representa este

ejemplo. Cada módulo puede contener un video que grabó que apoya la materia, puede añadir un PDF, otros documentos que sean relevantes, enlaces a recursos de suplidores, enlaces a YouTube, etc. Los estudiantes pueden completar los módulos durante cualquier momento que quieran, incluso a las 3 a. m. cuando el maestro duerme y el estudiante esté en la mejor disposición de aprender.

También, se pueden establecer otros requisitos importantes en el curso como los tipos y la frecuencia de las evaluaciones, o una prueba obligatoria de dominio antes de pasar al siguiente módulo. Por ejemplo, después de ver un video y estudiar las notas adicionales, los estudiantes podrían realizar algún tipo de evaluación después de cada módulo y deben obtener al menos un porcentaje determinado para demostrar dominio de los objetivos o competencias aprendidas antes de continuar completando el curso.

Una herramienta que se puede aplicar esta modalidad es el "aula invertida – o Flip Classroom". ¿Qué es un aula invertida? El maestro escoge un video que apoya la lección a estudiar, los estudiantes ven el video y completan las lecciones relacionadas antes de ingresar a su clase virtual, el tiempo lectivo dedicado a la clase se usa para aclarar conceptos, explorar el tema con más profundidad y, en general, asegurarse de que todos puedan pasar a la siguiente lección sin mayores lagunas de conocimiento.

Para aquellos educadores que han realizado aulas invertidas, el aprendizaje asincrónico es un territorio muy familiar. Para aquellos que no lo han hecho, es conocido que lo bueno de adoptar esta modalidad asincrónica es que sus alumnos no solo pueden tomar el curso cuando lo deseen, sino que también significa que la próxima vez que imparta el mismo curso, realmente puede beneficiarse de todos los recursos que ya ha grabado y reutilizarlos semestre tras semestre para hacer su la vida como facultativo más fácil.

Por: Dr. Oscar Vázquez Meléndez
Limestone University
South Carolina

Conclusión

Lo único positivo de la situación mundial actual es que los educadores que tienen que gestionar el aprendizaje remoto van a mejorar mucho adoptando la enseñanza asincrónica, y una vez que lo hayan hecho los convertirá en educadores más eficaces y productivos. Podrán transmitir sus conocimientos e involucrar a los estudiantes sin tener que estar necesariamente en el mismo lugar ni durante el mismo tiempo.

Adoptar la modalidad asincrónica realmente ayudará a convertir al facultativo en un mejor educador cuando las cosas regresen a la normalidad.