

# Poniendo a prueba los espacios de aprendizaje híbrido: 7 claves

**Esto es lo que hemos aprendido tras probar cuatro aulas híbridas diferentes.**

🕒 Leer 11 minutos

El aprendizaje híbrido en el aula -como el trabajo híbrido en la oficina- ha llegado para quedarse y seguirá creciendo. Según un reciente estudio global [Anthology/UNESCO](#), los estudiantes de universidad e instituto apoyan mayoritariamente la opción híbrida. De hecho, muchos dicen que la necesitan para seguir estudiando con éxito. Aunque los centros escolares -tanto de enseñanza primaria como secundaria- fueron los primeros en verse presionados por la pandemia para adoptar opciones de aprendizaje virtual de emergencia, aún queda mucho camino hasta conseguir formas eficaces y versátiles de hacer que las conexiones a distancia y las presenciales sean equitativas, atractivas y fáciles de usar tanto para los educadores como para los alumnos.

## LO HÍBRIDO ES DIFÍCIL

El camino hacia el éxito de un modelo de aprendizaje híbrido se enfrenta a una serie de retos.

- La comodidad varía con la tecnología - Los alumnos y profesores tienen distintos grados de familiaridad y comodidad con el uso de la tecnología integrada: monitores, pizarras digitales, configuraciones de audio y plataformas de software.
- La tecnología puede ser un obstáculo - La tecnología puede hacer maravillas para conectar a las personas, pero si no se diseña e integra para obtener el resultado deseado, puede tener el efecto contrario, convirtiéndose en un impedimento para el aprendizaje y la interacción.
- Los espacios deben dar más de sí: se pide al propio entorno que desempeñe un papel más importante. La movilidad y la ubicación de los monitores, las sillas, las mesas y las facilidades digitales forman parte integral de la experiencia de aprendizaje híbrido.

## INVESTIGACIÓN + PROTOTIPOS

Steelcase colabora con los líderes tecnológicos Zoom, Microsoft y Logitech, y ha diseñado cuatro nuevas aulas híbridas con tecnología integrada en su Centro de Aprendizaje e Innovación del campus de Grand Rapids, Michigan. Los investigadores recogieron opiniones mediante encuestas, observaciones y entrevistas con participantes presenciales y a distancia que utilizaron los espacios. Comprobaron si los espacios eran **fáciles de usar** (tecnología intuitiva y entornos de fácil navegación), **atractivos** (todos pueden ver e interactuar con el contenido) y **equitativos** (todos oyen y son oídos, utilizan eficazmente dispositivos compartidos e individuales). Esto es lo que encontraron en cada espacio y los siete puntos clave que identificaron los investigadores

## **AULA 1: LABORATORIO DE APRENDIZAJE DIGITAL**

Las configuraciones de mesas y sillas para grupos pequeños, los múltiples micrófonos y monitores situados en la parte delantera y trasera del aula, así como los monitores que suben y bajan en cada mesa, facilitan el paso de un debate en grupo a conversaciones más reducidas. (Incluye: Microsoft, Logitech)

Este aula está diseñada para permitir una transición fluida de grandes presentaciones a pequeños grupos de trabajo en los que los estudiantes pueden co-crear en persona y virtualmente. A los participantes les pareció que la distribución funcionaba bien para grupos pequeños. Era fácil oír y ver a los participantes remotos y los contenidos. En las aulas con múltiples pantallas y cámaras, los investigadores observaron que es fundamental ofrecer opciones sencillas de configuración tecnológica y la posibilidad de controlar la tecnología tanto si el profesor está en su mesa como si se desplaza.

## **AULA 2: ESTUDIO DE APRENDIZAJE**

Los monitores duales en la parte delantera y trasera del aula, permiten compartir contenido además de conectar con los alumnos en remoto, sin importar dónde se sienten las personas.

Esta aula está diseñada para conectar a los alumnos con una comunidad fuera del aula. La tecnología está integrada en toda la sala para ayudar a los estudiantes a interactuar, capturar y compartir información. El espacio recibió las mejores puntuaciones en acústica y en la capacidad de separar a las personas y el contenido en diferentes pantallas. Los investigadores señalaron que el tamaño de la pantalla y la posición de la cámara y el micrófono son especialmente importantes en espacios tan grande como éste para garantizar que todos puedan ver y oír.

## **AULA 3: LA SALA ZOOM**

La tecnología de un solo toque y fácil uso hizo de éste un espacio popular. La cámara Logitech Scribe también facilitó que los participantes remotos vieran el contenido de la pizarra. (Incluye: Zoom, Logitech)

En general, este aula virtual recibió muchos elogios. A la gente le encantó la versatilidad de la sala. El mobiliario móvil y los monitores duales a ambos lados del espacio facilitan la transición entre distintos modos de aprendizaje. La orientación de la sala garantiza que los participantes se sientan cerca de los alumnos virtuales en todo momento. Los participantes destacaron el valor de los ángulos la cámara, que buscan mantener el contacto visual siempre que fuera posible para permitir una conversación más natural.

## **AULA 4: ESPACIO DE APRENDIZAJE K-12**

Este espacio incluye muchas opciones digitales y analógicas para los alumnos. El amplio espacio de pizarra se combina con una cámara Logitech Scribe para compartir contenidos virtualmente con mayor facilidad. (Incluye: Microsoft, Logitech)

Esta aula fue otro ejemplo de cómo la gente disfrutaba de la fluidez y flexibilidad del mobiliario. Los alumnos presenciales podían integrar fácilmente sus propios dispositivos. La variedad de opciones de asientos tanto bajos como altos favorece una mejor línea de visión en todo el espacio. Los investigadores subrayaron la importancia de una configuración tecnológica simplificada.

### **7 PUNTOS CLAVE**

Tras probar los cuatro espacios, los investigadores identificaron siete puntos clave para mejorar los espacios de aprendizaje híbridos.

#### **Lo sencillo siempre gana**

Los primeros minutos son cruciales para el éxito de una experiencia híbrida. El uso de las aulas híbridas debe ser intuitivo, sencillo y pensado para el ser humano, con una tecnología sencilla que cualquiera pueda aprender y adoptar rápidamente. Esto se aplica a la configuración, las transiciones entre actividades y la resolución de problemas si algo va mal.

#### **Humaniza a los participantes remotos**

Los participantes remotos deben experimentar y estar representados en el espacio físico como si estuvieran allí. Deben sentirse integrados, no sólo como observadores. Las vistas de cámara deben proporcionar una visión natural y facilitar la distinción de quién está hablando. Siempre que sea posible, hay que encontrar la manera de que los participantes remotos salgan de la pared y entren en el espacio.

#### **Que la tecnología sea móvil**

La tecnología debe ser tan dinámica y flexible como lo requiera la experiencia. Asegúrate de que la cámara y la tecnología permiten a los moderadores moverse por la sala mientras utilizan las herramientas. En lugar de que la tecnología dicte si los alumnos pueden moverse y en qué momento, asegúrate de que las necesidades de los alumnos y las actividades determinen el movimiento y el uso de la tecnología.

#### **Visión general, sin abrumar.**

Los participantes deben poder ver fácilmente lo que necesitan, en cualquier momento. Sin embargo, las líneas de visión no deben ser complicadas ni descoordinadas. Es importante poder ver el contenido y a los participantes remotos al mismo tiempo. Estos elementos visuales consolidados permiten coordinar las líneas de visión y compartir la experiencia. Pero hay que tener en cuenta lo que todo el mundo ve cuando se utilizan todos los dispositivos. Las pantallas múltiples pueden crear una experiencia sobrecargada y repetitiva.

### **Energizar e igualar a través de lo analógico**

Es importante que las herramientas analógicas sigan estando presentes, ya que pueden fomentar el dinamismo en las clases animando a los profesores y alumnos a moverse. Al permitir que las herramientas analógicas se compartan digitalmente, pueden servir de puente entre los alumnos presenciales y los que se encuentran a distancia, permitiendo que todos tengan una experiencia compartida al ver que ocurre lo mismo al mismo tiempo.

### **El audio, un básico**

El audio es esencial para la participación. Los participantes siempre deben poder oír y ser oídos no deberían tener que hablar a un nivel al que no están acostumbrados y que parezca antinatural.

### **Lo híbrido para grupos pequeños**

Las actividades en grupos pequeños son experiencias de aprendizaje importantes e impactantes. Apoye la participación de los grupos pequeños con herramientas digitales y analógicas. Organice las pausas en torno a las personas, no a la tecnología. El mobiliario y los dispositivos móviles facilitan las transiciones. Las soluciones para grupos reducidos también incluyen considerar cómo se puede oír claramente sin distracciones de fondo y cómo se pueden compartir virtualmente las herramientas analógicas.

## **EN RESUMEN**

Los espacios de aprendizaje fáciles de utilizar fueron los que tuvieron más éxito. A menos que el uso del espacio sea fácil e intuitivo, la equidad y el compromiso son difíciles de conseguir. Al identificar oportunidades basadas en estos prototipos, los diseñadores de Steelcase, de la mano de los partners tecnológicos, temen la oportunidad de seguir optimizando los espacios de aprendizaje híbrido para profesores y alumnos de todas las edades.