

L U M B R E



Educación híbrida y modelos de integración tecnológica

Materia: Educación

10/10/2026

Antes de empezar

Híbrido no es "mitad presencial, mitad en línea": es integrar lo mejor de cada modalidad para maximizar el aprendizaje.

QUÉ APRENDERÁS

- Analizar modelos de educación híbrida: aula invertida, rotación de estaciones, flex, y criterios de diseño de experiencias híbridas.

Híbrido no es "mitad y mitad": es lo mejor de cada mundo

La **educación híbrida** (blended learning) combina lo mejor de la presencialidad (interacción social, retroalimentación inmediata, comunidad) con lo mejor de lo virtual (flexibilidad, personalización, acceso a recursos diversos). No es "dar clase presencial + subir tareas a Moodle": es **rediseñar la experiencia** para que cada modalidad haga lo que hace mejor.

Cuatro modelos de educación híbrida

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

1. Modelos de integración tecnológica



2. Un docente graba videos de 15 minutos para que los estudiantes los vean en casa. En clase, en lugar de explicar, resuelve dudas y guía ejercicios prácticos. ¿Qué modelo híbrido aplica?

- ☐ Rotación de estaciones: los estudiantes rotan entre actividades
- ☐ Aula invertida: el contenido se estudia en casa, la práctica en clase
- ☐ Modelo Flex: todo es a ritmo del estudiante
- ☐ Laboratorio rotacional: rotan entre laboratorio y aula

3. Clasifica cada situación según el modelo híbrido más apropiado:

Elementos:

- Estudiantes ven video en casa y resuelven problemas en clase con el docente
- Estudiantes rotan entre instrucción directa, ejercicios en computadora y proyecto grupal
- Estudiantes avanzan a su ritmo en plataforma; el docente atiende individualmente
- Un grupo usa el laboratorio de cómputo mientras otro trabaja con el docente

Aula invertida	. . .
Rotación de estaciones	. . .
Modelo Flex	. . .
Laboratorio rotacional	. . .

Criterios de diseño para experiencias híbridas

- **Integración coherente:** lo presencial y lo virtual deben estar conectados. Si en casa ven un video sobre X, en clase deben hacer algo con X. No son mundos separados.
- **Claridad de expectativas:** el estudiante debe saber qué hacer en cada momento: qué ver en casa, qué traer a clase, qué entregar, cuándo.
- **Accesibilidad:** los recursos en línea deben ser accesibles: videos con subtítulos, lecturas descargables, plataforma responsive.
- **Ritmo sostenible:** no sobrecargar. Si en casa son 2 horas de video + en clase 3 horas + tarea, el estudiante colapsa.
- **Retroalimentación continua:** el estudiante necesita saber cómo va en ambas modalidades. No solo al final.

4. ¿Has experimentado educación híbrida (aunque no la llamaran así)? ¿Qué modelo se parecía más? ¿Funcionó? ¿Qué fue lo mejor y lo peor? ¿Cómo diseñarías una experiencia híbrida para tu contexto?

Lo híbrido no es "lo presencial con tecnología": es rediseñar la experiencia completa para que cada modalidad haga lo que hace mejor.

Para dominar este tema

Lo esencial que debes saber

- Híbrido $\neq$ "mitad y mitad": es integrar lo mejor de presencial y virtual.
- 4 modelos: aula invertida, rotación, flex, laboratorio rotacional.
- Criterios: integración coherente, claridad, accesibilidad, ritmo, retroalimentación.
- El aula invertida libera tiempo presencial para interacción.
- No hay "mejor" modelo: depende del contexto y objetivos.

Preguntas clave del tema

1. ¿Qué es la educación híbrida y qué no es?
2. ¿Cuáles son los 4 modelos híbridos principales?
3. ¿Qué criterios de diseño garantizan experiencias híbridas efectivas?
4. ¿Cuándo conviene cada modelo?

Lo que debes poder hacer

- Seleccionar el modelo híbrido más adecuado para tu contexto.
- Diseñar experiencias híbridas con integración coherente.
- Evitar los errores comunes (sobrecarga, desconexión presencial-virtual).

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

5. Verificación: Educación híbrida



 Modelos de educación híbrida

Modelos de educación híbrida

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

6. Decidir qué va en línea



ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

7. Evitar el híbrido superficial



 Continuo presencial-en línea

Continuo presencial-en línea

8. En el modelo de aula invertida (flipped classroom), el movimiento central consiste en...

- ☐ trasladar la instrucción expositiva a momentos asincrónicos y liberar el aula para la práctica y el diálogo
- ☐ prohibir toda clase presencial
- ☐ reemplazar al docente con videos
- ☐ alargar los tiempos de exposición

9. Horn y Staker definen el aprendizaje mezclado como la combinación de instrucción presencial con aprendizaje en línea en el que el estudiante controla tiempo, lugar, ritmo o ruta.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

10. En el modelo de _____ el grueso del aprendizaje ocurre en línea y la escuela se convierte en un punto de apoyo y comunidad, no en lugar de clase frontal.

Para mirarlo de otra manera

Idea clave

Lo híbrido no reparte horas: distribuye funciones según qué aprendizaje hace mejor cada entorno.

Rigor

Un mal diseño presencial se vuelve un mal diseño más caro cuando se le añade tecnología.

Referencia curricular

Materia:	Educación
-----------------	-----------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://univ.lumbre.lat/object/unad-eem-r01-0a02>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat