



Enseñando en línea

Formas de modificar los enfoques presenciales

Enfoque presencial	Plataforma sincrónica	Plataforma asincrónica	Pensamientos relacionados con la educación sexual
Actividades de votación	<p>Las actividades de votación son aquellas en las que los participantes se mueven a distintos sitios, desde muy de acuerdo a muy en desacuerdo, escogiendo entre soluciones/opciones predeterminadas, etc., y pueden ser muy eficaces en un espacio en línea. Muchas plataformas de video tienen una función de votación integrada. Si la suya no lo hace, puede utilizar una externa como Poll Everywhere y proporcionar el enlace en el cuadro de chat. También puede usar un programa como Google Forms para que sus participantes lo llenen antes de la sesión (no es tan útil de manera sincronizada). Si todos los participantes disponen de video y de buen internet, puede pedirles que tengan en su escritorio trozos de papel rojo, amarillo y verde para que los sostengan frente a sus caras O todos pueden poner sus pulgares hacia arriba, hacia un lado o hacia abajo O puede pedirles que escriban un número para indicar una preferencia en el recuadro de chat y enviarlos todos a la vez.</p>	<p>Muchas plataformas tienen sistemas de votación. Si la suya no lo tiene, puede usar plataformas de terceros, como Google Forms o Survey Monkey. Los participantes pueden responder a las preguntas y usted puede publicar las respuestas recogidas e invitar al diálogo en un foro de discusión.</p>	<p>Es fundamental discutir las actividades de votación. Debido a que estas respuestas son a menudo tan personales, y dejarlas sin tratar puede resultar irrespetuoso para sus participantes.</p> <p>Discutir los resultados de una encuesta sobre actividades de votación en un ambiente sincrónico puede hacerse de manera muy similar a un aula presencial. El facilitador puede discutir por qué las personas pueden haber respondido como lo hicieron, proporcionar información desde perspectivas diferentes a las de la clase, e incluso invitar a los participantes a compartir sus pensamientos si tienen acceso a un micrófono.</p> <p>Cuando se discute el resultado de este tipo de actividad en un entorno asincrónico, es importante destacar todas las partes del espectro y discutir las posibles motivaciones de los lugares que las personas pueden haber elegido. Esto no significa compartir su opinión personal, sólo una posible opinión. Puede decidir proporcionar un espacio para que los participantes discutan activamente sus respuestas o no.</p> <p>Si usted está recogiendo respuestas anónimas, sus participantes podrán apreciar el uso de una plataforma diferente a la plataforma de video porque añade privacidad.</p>

Bibliografía (videos, artículos recomendables)	Esto es relativamente fácil de hacer, ya que todas las plataformas tienen un cuadro de chat en el que se pueden incluir títulos de libros, enlaces, imágenes y más.	Esto es increíblemente fácil de hacer, ya sea a través de los foros de discusión, anuncios, o una combinación de ambos.	Algunos facilitadores se esfuerzan mucho por proporcionar recursos adicionales y otros no tanto. Esto es tan cierto en línea como en las clases presenciales. Las clases en línea se prestan a más recursos externos adicionales porque son muy fáciles de dar. Asegúrese de que sus recursos sean precisos, vigentes y actualizados antes de distribuirlos.
Clase teórica	Puede darse una charla en videoconferencia igual que en una clase, incluyendo la presentación de sus diapositivas. Sin embargo, en el espacio online es muy difícil saber si sus participantes están prestando atención. Pueden poner sus pantallas en negro (por razones legítimas como que su wifi no puede soportar la carga) o porque están aburridos o incluso haciendo otras cosas. Pueden apagar su cámara para poder tomar notas (legítimo) o porque están enviando un mensaje a una amistad (no legítimo). Mientras que en un aula es posible dejar de poner atención, esto es obviamente diferente. Por lo tanto, las lecciones deben ser cortas, no más de 5 minutos para estudiantes de 11-13 años, 7 minutos para 14-16 años, y 10 minutos para los mayores de 17. Inmediatamente después de cada charla, realice una actividad energizante.	Puede grabarse dando la charla, como lo haría en el aula volteada. Sus estudiantes podrán hacer una pausa en el video para reflexionar o tomar notas. Los videos deben ser cortos - no más de 5 minutos para estudiantes de 11-13 años, 7 minutos para 14-16 años, y 10 minutos para los mayores de 17 - y asegurarse de que proporcione información que se aplique directamente a una actividad que venga inmediatamente después del video. Esto puede ser algo así como test de opción múltiple, pero idealmente algo más dinámico y atractivo. Eche un vistazo a los otros enfoques para obtener ideas.	Al dar una charla en persona, puede evaluar las reacciones de sus participantes. Aunque se pierda de algunas reacciones, tendrá algo para medir el interés de sus participantes. Esto no aplica para las charlas en línea, ya sean sincrónicas o grabadas. Esto significa que no sabrá si un estudiante se siente herido o provocado por algo que usted dice, por lo que la atención al lenguaje que usa y cómo se informa sobre los traumas es fundamental. Esta guía de Cardea sobre la educación sexual basada en el trauma es una gran introducción al tema y probablemente debería ser una lectura obligatoria (cada seis meses) para las personas que trabajan en educación sexual en línea: http://www.cardeaservices.org/resourcecenter/guide-to-trauma-informed-sex-education (disponible en inglés y español).

<p>Demostración del uso del condón</p>	<p>Esto es bastante fácil de hacer, porque sólo se presentan los pasos en vídeo en lugar de hacerlo en persona. Lo que es más complejo es hacer que sus participantes practiquen poner un condón en un modelo anatómico de pene. Dependiendo de sus recursos, puede incluir condones y un pepino en la lista de materiales de la clase o enviar por correo a cada participante un paquete de condones y pedirles que traigan un pepino a la clase para practicar con él (asegúrese de mencionar que el pepino es un sustituto del modelo de pene y que poner un condón en el pene es muy importante para protegerse contra el embarazo o la transmisión de infecciones de transmisión sexual).</p>	<p>Esto es bastante fácil de hacer, porque puede grabarse poniendo un condón en un modelo anatómico de pene o mandarles un vídeo de YouTube donde otra persona pone explica los pasos para poner un condón. Es mejor hacer un video porque así se construyen conexiones entre usted y sus participantes que de otra manera podrían sentirse perdidas en un aula asincrónica. Lo que es un poco más complejo es poner a sus participantes a practicar poner un condón en un modelo anatómico de pene. Si la tecnología y los recursos de sus participantes son suficientes, puede hacer que se graben poniendo un preservativo en un pepino (asegúrese de mencionar que el pepino es un sustituto de un modelo de pene y que poner un preservativo en un pene es muy importante para protegerse contra el embarazo o la transmisión de infecciones).</p>	<p>Es útil recordar que ponerse un preservativo es un procedimiento relativamente sencillo cuando se compara con tener una conversación con la pareja o una pareja potencial sobre los preservativos y otras formas de anticonceptivos y métodos de prevención de las infecciones de transmisión sexual. Puede que no valga la pena dedicar mucho tiempo a cómo replicar la parte de esta actividad en la que sus participantes practican la colocación de un condón en un modelo anatómico de pene. Más bien, concéntrese en cómo transmitir el mensaje a través de juegos de roles u otras actividades.</p>
--	--	---	---

Discusión en grupos pequeños (equipos)	Este es un componente muy querido de muchas clases de educación sexual, y no tiene que desaparecer sólo porque trabaje en un entorno sincrónico en línea. La mayoría de las plataformas de videoconferencias y reuniones tienen la capacidad para salas de trabajo. El facilitador puede asignar a los participantes a las salas y proporcionarles preguntas para discutir y luego pueden volver al grupo a compartir sus conversaciones como lo harían en un aula presencial.	La mayoría de las plataformas permiten formar pequeños grupos de discusión. Los equipos pueden compartir lo hablado con todo el grupo, aunque puede ser mejor que los equipos envíen un archivo que resuma su discusión al facilitador, quien luego lo publique para que todo el mundo lo vea y (potencialmente) responda. Una presentación de diapositivas, en la que cada equipo tiene su propia diapositiva para informar, es una excelente manera de hacerlo.	Cuando se preparen salas de trabajo para discusiones sincrónicas, cada grupo debe tener entre 4 y 5 participantes y un facilitador en él para mantener y apoyar el diálogo respetuoso y redirigirlo según sea necesario. Es posible que para un grupo particularmente responsable, o un grupo con más tiempo de conocerse, un facilitador se sienta cómodo dejando que sus participantes discutan de forma independiente o asignando un líder. Sin embargo, incluso en esta situación, el facilitador debe moverse constantemente entre las salas para proporcionar apoyo, información y orientación. Para discusiones asincrónicas en equipos, tiene la ventaja de leer todo lo que se dijo (y debería hacerlo). Esto le permitirá responder directamente a la información problemática o inexacta.
Discusión grupal (todo el grupo)	Esto es difícil de hacer en un salón de clases sincrónico con más de 10 o más participantes. De hecho, a menos que usted y sus participantes tengan una tecnología extraordinaria y acceso a Internet, las discusiones sincrónicas de grupos grandes deben evitarse en favor de las discusiones en equipos.	Esta es la opción de discusión estándar. Es de alta calidad, útil y puede producir discusiones realmente efectivas, especialmente cuando se opta por que las respuestas sean en hilo y se requiera que los participantes respondan a uno o más mensajes de uno de sus compañeros.	¡Tienes que leerlo todo! No tienes que responder a todo, pero debes participar activamente en las conversaciones, como lo harías en una discusión grupal en persona.
Expresiones creativas (escritura o dibujo)	Si se asigna la tarea de escribir o dibujar algo antes de la clase, pueden tomar una foto de lo que hicieron y enviársela. Entonces usted puede hacer una presentación de diapositivas con todas las contribuciones o con unas de ellas para mostrarlas durante la clase. Si sus participantes crean sus trabajos durante la clase, pueden compartir sus pantallas para mostrar las imágenes o pueden encender sus micrófonos para compartir las palabras que escribieron.	Los participantes pueden compartir fácilmente lo que escribieron a través de un foro de discusión. Usted puede permitir que respondan o no a los mensajes de las demás personas, dependiendo del objetivo de las tareas. Sus participantes pueden compartir las imágenes que han dibujado a través del mismo medio tomándoles una fotografía o compartiéndolas directamente.	La previsualización del contenido creado por los participantes (como en el ejemplo de la presentación de diapositivas) permite al facilitador previsualizar el contenido para resolver cualquier cosa que pueda ser problemática antes de que se presente ante todos.

Juegos y otras actividades físicas	Convertir los juegos/actividades físicas que fueron diseñados para una experiencia presencial a una experiencia online sincrónica puede ser: muy difícil (como ir a una tienda a comprar condones), fácil (como crear equipos donde piensen en sinónimos de palabras relacionadas con la sexualidad y luego compartirlos con el grupo), tecnológicamente difícil (como convertir un juego de cartas físico en un juego de cartas online), o algo intermedio. La posibilidad de hacerlo dependerá de sus objetivos de aprendizaje, las particularidades del juego y los recursos de los que disponga. Cada vez hay más juegos disponibles en línea, ¡y usarlos es una gran idea!	Jugar juegos diseñados para una experiencia presencial en un formato asincrónico es increíblemente difícil. Hay juegos (a menudo llamados simulaciones o sims) que están específicamente diseñados para el aprendizaje de una manera asincrónica, pero hay pocos (posiblemente ninguno) diseñados para la educación sexual. A medida que la educación aumenta su integración digital, es posible que veamos un número cada vez mayor de simulaciones para la educación sexual en línea. Mientras tanto, puede ser posible modificar algunos juegos si somos creativos con las herramientas digitales disponibles.	Como con todo el contenido relacionado con la sexualidad y la salud sexual, y en particular cuando se presenta en línea, es fundamental analizarlo desde un enfoque informado sobre el trauma. Aunque esto es aplicable tanto con los juegos y las actividades físicas como con todo lo demás, puede ser más fácil olvidarlo en un intento de buscar diversión.
Lecturas	Mientras que en persona es común pedir voluntarios para leer cosas en voz alta, esto es algo más difícil de hacer como parte de una clase sincrónica virtual porque no se pueden observar las mismas señales de lenguaje corporal. En cambio, puede integrar las palabras escritas en diapositivas de PowerPoint y leerlas usted mismo o incluir videos de personas en YouTube leyendo. De seguimiento a través de discusiones en pequeños grupos o encuestas integradas.	Son fáciles de proporcionar a los participantes como parte del proceso de aprendizaje, ya sea en una pregunta del foro de discusión (si desea obtener respuestas), o en un video suyo (o de alguien en YouTube) que lo lea, etc. Los participantes pueden responder a través del tablero de debate.	Ya sea sincrónico o asincrónico, es importante que las lecturas que se utilicen sean interesantes para sus participantes. Tanto como en las charlas, es importante que sean cortas y sencillas. También tiene la opción de agregar tests cortos al final de la lectura. Estos tests no son necesarios para las calificaciones, sino para clarificar el compromiso de los participantes y asegurarse de que han comprendido la información de la lectura. Estos datos también le permiten llevar un registro del progreso de los participantes en diferentes puntos a lo largo de la clase.

Lluvia de ideas	La plataforma que parece estar diseñada para este propósito es Mural (mural.co). Hay otras maneras de hacer una lluvia de ideas dependiendo del tamaño del grupo y de si todos tienen bocinas. Por ejemplo, puede escribir en una pizarra blanca física frente a su cámara web o una aplicación de pizarra blanca. (¡Los azulejos blancos también funcionan con un marcador de pizarra blanca!)	Un Google Doc funciona muy bien para la lluvia de ideas asincrónica. Todo el mundo puede acceder a él y cualquiera puede cambiar o añadir cosas. Sin embargo, esto también puede tener sus inconvenientes, ya que significa que los participantes pueden borrar algo que otra persona ha añadido. Para ello, hablar de normas de uso para Google Doc es un elemento fundamental.	La lluvia de ideas en un contexto de sexualidad siempre requiere una retroalimentación inmediata. Todos las personas conocen palabras e ideas que son perjudiciales e hirientes y estos salen a la superficie regularmente durante las sesiones de lluvia de ideas. El trabajo del facilitador consiste en abordarlas rápidamente en lugar de dejarlas pasar. Sin embargo, esto es sustancialmente más difícil de hacer si sus participantes están agregando sus propias ideas (a través de Mural o un Google Doc). Si se permite a los participantes añadir sus propias ideas, ya sea de manera sincrónica o asincrónica, asegúrese de abordar las reglas y la dinámica del grupo antes de comenzar, y aborde cualquier problema que ocurra lo más rápidamente posible.
Pasar objetos (por ejemplo, productos menstruales o anticonceptivos)	Tenga videos o un surtido de fotos de alta calidad, desde diferentes ángulos, y que muestren todos los elementos del objeto. Por ejemplo, cuando se muestren imágenes de un tampón, debe haber imágenes de cada uno de los siguientes elementos: un tampón en su envoltorio cerrado, un tampón mayormente fuera de su envoltorio, un tampón sin el envoltorio, un tampón parcialmente empujado fuera de su aplicador y un tampón empujado completamente fuera de su aplicador. Estas imágenes paso a paso le permitirán repasar verbalmente cada elemento de un tampón en detalle. Es posible que usted pueda incluir algunos de estos elementos, especialmente los productos menstruales desechables, en una lista de suministros de la clase.	A menudo hay videos de YouTube que capturan detalles de estos artículos, pero si no puede encontrar uno que crea que muestra adecuadamente el artículo sobre el que está tratando de proporcionar información, podría crear el suyo o podría utilizar la técnica de imágenes descrita en las opción sincrónica y publicarlo en su plataforma junto con descripciones detalladas.	Las cosas que les facilitadores pasan durante las clases de educación sexual son típicamente artículos que la gente usa de manera personal. Es importante encontrar formas de ser lo más detallado posible al modificar la experiencia presencial para ofrecer apoyo sustancial a les participantes que nunca han visto o sostenido estos artículos pero que pueden encontrarse con la necesidad de usarlos.

Ponente invitade	Invite a un ponente a participar en el Zoom desde su casa/oficina. Asegúrese de hacer pruebas con los equipos y la conexión antes de la sesión.	Invite a un ponente a trabajar con usted para recopilar las lecturas de la semana, escribir sus procesos de gestión de aprendizaje, responder a ellos y calificarlos (según corresponda).	¡Esto es algo grandioso! Especialmente si conoces a personas que son parte de una población con la que tu grupo de participantes no tiene mucha conexión o de la que no conocen mucho. Algunos ejemplos incluyen a alguien que es VIH positivo, que es trans o no binario, que ha estado en una relación abusiva, etc. Es necesario asegurarse de que el orador esté preparado e idealmente tenga experiencia en la discusión de sus experiencias personales en un entorno público. Suele ser útil recoger las preguntas de los participantes para compartirlas con el orador de antemano.
Preguntas anónimas	La buena noticia es que si su plataforma de video no incluye una forma de hacer preguntas anónimas, hay una plétora de otras opciones disponibles. PollEverywhere (para configuraciones sincrónicas) y Google Forms (para configuraciones asincrónicas) son dos grandes plataformas que tienen opciones anónimas.	La buena noticia es que si su plataforma de video no incluye una forma de hacer preguntas anónimas, hay una plétora de otras opciones disponibles. PollEverywhere (para configuraciones sincrónicas) y Google Forms (para configuraciones asincrónicas) son dos grandes plataformas que tienen opciones anónimas.	Responder a cada una de las preguntas puede ser desalentador, sobre todo cuando los participantes tienen tiempo para sentarse y pensar en lo que quieren preguntar (¡o incluso enviar un mensaje de texto a una amistad para ver qué es lo que deben preguntar!). Considere el tiempo que le puede llevar responder a cada pregunta como un factor en la frecuencia con la que invita a hacerlas. Si no responde a las preguntas (ni indica por qué no las responde), los participantes pueden perder la confianza en el proceso.

<p>Role play (juego de roles)</p>	<p>Si les participantes tienen acceso a cámaras de vídeo y micrófonos, puede invitarlos a que se ofrezcan como voluntarios para hacer un juego de roles entre ellos. La mayoría de los programas de vídeo permitirán a sus participantes ofrecerse como voluntarios levantando virtualmente las manos, encendiendo su vídeo (si estuviese apagado), levantando las manos reales o un trozo de papel (si estuviese encendido). Esto sólo funcionará si tiene un grupo que esté realmente entusiasmado con los role plays! Si su grupo no está tan entusiasmado con los juegos de rol, puede pedirles que creen guiones (ya sea para actuar o simplemente para leerlos). Esto puede hacerse en parejas o en pequeños grupos y luego compartirse con todo el grupo de diversas maneras.</p>	<p>Hay al menos dos formas creativas de que los juegos de rol se realicen de forma asincrónica: 1) El facilitador puede asignar equipos para crear guiones para un escenario que luego se comparten con el grupo. (2) El facilitador puede asignar una discusión grupal en la que cada participante comienza una interacción o diálogo, responde a por lo menos dos de los diálogos iniciales de sus compañeros, y se asegura de que la conversación que iniciaron continúe.</p>	<p>El compromiso del facilitador con los juegos de rol en línea es tan crucial como en persona. Debido a que los juegos de rol dan muchos ejemplos de comunicación problemática y de respuestas potencialmente generadoras de trauma, los facilitadores siempre tienen que estar atentos cuando crean este tipo de entorno. Dadas las dificultades para asegurar que los problemas se aborden plenamente en el espacio en línea, los juegos de rol deben ser vigilados de cerca. Por consiguiente, les facilitadores deben iniciar el diálogo inmediatamente después de que se presenten los juegos de roles o los guiones y en el mismo formato.</p>
---------------------------------------	--	--	---

Adaptado por la Dra. Lorena Olvera

Escrito por Karen Rayne, PhD, CSE; Jessica Smarr, MPH; Ryan Dillon, LPC

Diseño y obra de arte por Nyk Rayne