

## ASINCRÓNICO

### DEFINICION::

Aprendizaje que no requiere interaccion en tiempo real. Aprendizaje que toma lugar de acuerdo al paso del estudiante. El compromiso y la eficacia son determinados por fechas limites y un componente de competencia requerido.

### DESCRIPCIONES ALTERNATIVAS:

- Aprendizaje a un ritmo propio
- Aprendizaje dirigido al estudiante
- Bajo demanda
- Pre-grabado

### EJEMPLOS:

- Videos o seminarios web pre-grabados
- Video y toma de notas
- Documentos en colaboracion (por ejemplo crear una secuencia juntos en Google Docs)
- Los estudiantes subiran videos
- Ejercicios de autoreflexion

## SINCRÓNICO

### DEFINICION::

Aprendizaje que requiere interaccion en tiempo real con el entrenador o con otros estudiantes. El compromiso y la eficacia son determinados por el compromiso demostrado y la integracion del contenido.

### DESCRIPCIONES ALTERNATIVAS:

- Aprendizaje en tiempo real
- Instrucciones virtuales en vivo
- Tiempo determinado para empezar y terminar
- Interactivo

### EJEMPLOS:

- Seminarios web en vivo
- Chats en vivo y mensajes instantaneos
- En vivo, preguntas y respuestas en tiempo real
- Retroalimentacion en vivo acerca del video subido por parte de un entrenador para un estudiante.
- Secciones de descanso con compañeros facilitados por el entrenador y/o miembros de la facultad.