

**DEL AULA TRADICIONAL A LAS INTERACCIONES EN EL ENTORNO VIRTUAL:
MODELO DE CARACTERIZACIÓN ASIGNATURAS *BLENDED* DE LA
UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN**

Presentado por:

MARIBEL SALAZAR ESTRADA

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Comunicación

Asesor:

MARIA ISABEL ZAPATA CÁRDENAS

**UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN
MEDELLÍN**

2015

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.2 OBJETIVOS.....	9
2. CAPÍTULO I. MARCO SITUACIONAL.....	10
2.1 La educación a distancia en Colombia.....	10
2.1.1 Surgimiento de la educación a distancia-virtual en Colombia	12
2.1.2 Normatividad	14
2.1.3 Incorporación de las TIC al contexto educativo colombiano	15
2.1.4 <i>Blended learning</i> en Colombia.....	19
2.2 Contexto Universidad de Medellín	22
2.2.1 Antecedentes.....	22
2.2.2 Programas académicos	23
2.2.3 Implementación de las TIC en la Universidad de Medellín	26
2.2.4 Grupo de investigación E-virtual.....	29
2.2.5 Bimodalidad en la Universidad	30
3. CAPÍTULO II. MARCO CONCEPTUAL.....	33
3.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	33
3.1.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación	36
3.1.3 Roles de los actores en un proceso educativo mediado por TIC	39
3.2 Modalidad educativa presencial y a distancia	41
3.2.1 Metodología educativa virtual	42
3.2.2 Bimodalidad o <i>blended learning</i>	44
3.3 Objetos Virtuales de Aprendizaje	47
3.3.1 Repositorio de Objetos Virtuales de Aprendizaje	51
3.3.2 Estrategia Nacional Objetos Virtuales de Aprendizaje	53
3.4 Entornos virtuales de Aprendizaje	57
3.4.1 Entorno educativo Moodle	60
3.5 Comunicación mediada por TIC	62
3.5.1 Netiqueta.....	65
3.5.2 Interacciones comunicativas en el entorno virtual de aprendizaje	68

3.5.3 Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.....	73
3.6 Diseño gráfico en un entorno virtual de aprendizaje.....	76
4. CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	80
4.1 Diseño de la investigación	80
4.2 Objeto de Estudio	80
4.3 Selección de las categorías	81
4.4 Técnicas para la generación y recolección de la información.....	83
4.4.1 Observación cuantitativa y modelo de caracterización de las asignaturas bimodales..	83
4.4.2. Entrevista semiestructurada.....	84
4.4.3 Encuesta.....	87
4.5 Relación de técnicas para la generación y recolección de la información	89
4.6 Procedimiento de análisis de la información.....	90
5. CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS	92
5.1 Instrumento de observación Modelo de caracterización de las asignaturas bimodales	92
5.1.1 Caso 1. <i>Estética de la imagen</i>	92
5.1.2 Caso 2. <i>Radio Corporativa</i>	122
5.1.3 Caso 3. <i>Énfasis III: Relaciones públicas cabildeo</i>	132
5.2 Entrevista semiestructurada profesores asignaturas bimodales	140
5.3 Encuestas estudiantes asignaturas bimodales.....	155
5.4 Análisis general	162
6. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES	166
BIBIOGRAFÍA.....	173
ANEXOS	178
Anexo1. Ficha de inventario asignaturas <i>blended</i> Universidad de Medellín.....	178
Anexo 2. Modelo de caracterización asignaturas <i>blended</i> Universidad de Medellín	179
Anexo 3. Instrumentos de entrevista	181
Anexo 4. Instrumentos de encuesta estudiantes asignaturas bimodales.....	193
Anexo 5. Matriz de análisis.....	196

INTRODUCCIÓN

El presente estudio indaga sobre las características que componen las asignaturas *blended* (combinación de actividades presenciales y virtuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje) en la Universidad de Medellín. Así mismo, busca analizar las interacciones comunicativas que se establecen entre profesores y estudiantes a través de la plataforma educativa U-virtual y cómo el diseño gráfico de los contenidos educativos y del aula virtual pueden facilitar la experiencia en el aprendizaje. Para tal fin, se tomó como objeto de estudio las tres asignaturas bimodales semestre 2013-2, a saber: *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*.

El contenido del presente estudio está conformado por cinco capítulos que exponen los referentes teóricos, conceptuales y metodológicos, así como los hallazgos y las conclusiones. En el capítulo I se presenta el marco situacional abordando los orígenes de la educación a distancia en Colombia, su normativa y evolución en el país; además, se hace un recorrido a través de la incorporación de las TIC en el campo educativo, hasta llegar al contexto en el cual se circunscribe la investigación, es decir la Universidad de Medellín.

En el capítulo II se presenta la fundamentación conceptual, exponiendo las definiciones, teorías y reflexiones que enmarcan la investigación. En el capítulo III se detalla la metodología en la cual se hace una descripción del objeto de estudio, de las categorías y subcategorías, así como de las técnicas e instrumentos aplicados. En el capítulo IV se expone el análisis e interpretación de la información y en el capítulo V se presentan las conclusiones y las recomendaciones, de acuerdo a los objetivos trazados.

La investigación nace de la pregunta problematizadora ¿Cuáles son las características de las asignaturas bimodales de la Universidad de Medellín?

Por último, es importante resaltar que el presente trabajo académico se deriva de la investigación principal liderada por el Grupo E-virtual de la Universidad de Medellín, llamada *Características que deben tener las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín para definir los criterios generales requeridos para su implementación institucional, en concordancia con el modelo pedagógico de la Universidad.*

1.1 JUSTIFICACIÓN

La bifurcación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha generado transformaciones insospechadas en la estructura social, política, económica, cultural y de forma específica en la educativa. La implementación de las TIC en el campo formativo produce cambios medulares en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la pedagogía, las estrategias didácticas, los salones de clase, los recursos educativos y en los roles de los actores que componen el proceso, y de forma general, en la comunidad académica. La tecnología se configura como soporte para enriquecer a los procesos educativos, bien sea como apoyo a la presencialidad o como medio para nuevos escenarios formativos, como los que proporciona la virtualidad.

De esta forma se tendrán escenarios en los cuales no hay incidencia de las barreras espaciotemporales, dado que no es necesaria la convergencia de profesores y estudiantes en una hora y lugar determinado; el estudiante, a través de un computador con conexión a Internet, puede acceder al conocimiento a cualquier hora y lugar; esto posibilita la flexibilidad de tiempo, estimula la autogestión del aprendizaje y permite que los profesores y estudiantes desarrollen otras competencias para su vida profesional.

Con las Tecnologías de la Información y la Comunicación se generan nuevas concepciones y maneras de percibir la realidad. La sociedad demanda nuevos retos, nuevas formas de comunicación acordes al devenir y al contexto actual, lo cual ha producido diversas transformaciones, se abren nuevos espacios de formación, mediados por la tecnología y modificando las dinámicas comunicacionales y cobrando gran fuerza las herramientas digitales como medio de interacción.

La comunicación, al ser inherente al ser humano, es la columna vertebral en todas las interacciones del hombre y en la virtualidad no es la excepción; las tecnologías de la información

y la comunicación han generado transformaciones en los procesos comunicativos, rompiendo las barreras espacio-temporales, además de la presencialidad del acto comunicativo. Por ello, a diferencia de la educación tradicional, la comunicación y la interacción en la virtualidad es mediatizada, es decir la comunicación se establece a través de diferentes herramientas sincrónicas y asincrónicas, que facilitan los encuentros, los diálogos y permiten la construcción conjunta, cambiando el modelo de comunicación.

Nace la importancia de reconocer las potencialidades de la tecnología, para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, evaluando que estos estén acordes a un contexto interconectado, lo que demanda nuevas dinámicas educativas y estrategias didácticas, permitiendo llegar a los estudiantes desde sus propios lenguajes, lo cual potencializa las bondades de la tecnología y rompe la linealidad del modelo educativo.

De esta manera, las asignaturas *blended* surgen de la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El *Blended learning* combina las potencialidades de la educación tradicional con las herramientas digitales: busca enriquecer el proceso educativo con elementos de la presencialidad, como lo son: los encuentros físicos en el aula de clase, la comunicación cara a cara y la creación de vínculos afectivos; así mismo, busca potencializar la formación con herramientas, aplicaciones y recursos propios de los escenarios virtuales.

Con base en lo anterior, esta investigación busca analizar las características de las asignaturas bimodales con el fin de identificar los elementos que la componen. Así mismo el comprender las interacciones comunicativas que se generan a través de la plataforma e identificar cómo el diseño gráfico y la usabilidad puede facilitar la experiencia en el entorno virtual de aprendizaje, permitirá potencializar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Institución e incentivar otras estrategias didácticas y metodológicas acordes al contexto actual y al perfil de las nuevas generaciones.

1.2 OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar un modelo de caracterización para las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín

Objetivos específicos

- Identificar los elementos de interacción comunicativa, organización y diseño de contenidos y evaluación presentes en las asignaturas bimodales
- Reconocer los elementos de diseño gráfico presentes en las asignaturas bimodales

2. CAPÍTULO I. MARCO SITUACIONAL

2.1 La educación a distancia en Colombia

Los orígenes de la educación a distancia en Colombia se encuentran en las escuelas radiofónicas, como por ejemplo la renombrada popularmente como *Radio Sutatenza*, impulsada por el padre José Joaquín Salcedo y la Acción Cultural Popular, en el año 1947; con la cual se buscaba la alfabetización de los campesinos. Como lo afirma, el Centro Virtual de Noticias (CVN) del Ministerio de Educación Nacional (2012):

El modelo de escuelas radiofónicas que creó la Fundación Acción Cultural Popular -ACPO-, más conocida como Radio Sutatenza, permitió que más de ocho millones de campesinos colombianos aprendieran a leer y escribir, y adquirieran conocimientos básicos en diferentes áreas, que les permitieron mejorar sus condiciones de vida.

En este momento, se evidencia el poder de la radio como medio educativo, que acercó durante muchos años a la población campesina a la educación. Fue así como Radio *Sutatenza* se convirtió en un modelo de educación a distancia a seguir en América latina, marcando el comienzo del papel de los medios de comunicación, no solo como medio de información sino al servicio de la enseñanza y el aprendizaje.

Continuando con los antecedentes de la educación a distancia en el país, Rubio Germán y González Janeth (2011, p.83) sostienen que:

Una de las instituciones pioneras de esta área geográfica en la oferta de estudios a distancia fue la Universidad Abierta de la Sabana, con sede central en Bogotá, que impartió los primeros cursos a través de esta modalidad en 1975. Se inició en la misma década otra experiencia de formación a distancia, a través de la televisión; en 1972 la Pontificia Universidad Javeriana emitía por TV el programa Educadores de hombres nuevos.

En este caso, otro medio de comunicación entra en el campo educativo y es la televisión, que se consolida como uno de los medios más utilizados en la educación a distancia. Algunas universidades del país empiezan a incursionar en este medio con la creación de programas educativos, no solo para adultos sino también para niños. Algunas de estas instituciones de educación superior que realizaron programas de educación a distancia no formal, entre los años 1973 y 1975, fueron: la Universidad de Antioquia, la Universidad del Valle, la Universidad Javeriana, la Universidad de la Sabana y la Universidad Santo Tomás. En 1981, la Universidad de San Buenaventura de Cali lanza lanzó el primer programa de educación a distancia formal, conocido como *Licenciatura en Educación Primaria*.

Hasta ese momento no existían en el país políticas educativas que soportaran los programas de educación a distancia. Como lo argumenta Rubio y González (2011):

En 1982 el gobierno de Colombia aprueba un Decreto por el cual se reglamenta, dirige e inspecciona la educación abierta y a distancia y se crea el Consejo Nacional de Educación Abierta y a Distancia, así como el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación a Distancia (ICFES), con funciones de promoción, asesoría, capacitación, supervisión y evaluación de los programas a distancia.

Con la intervención del Gobierno Nacional y los primeros lineamientos para la regulación de la educación a distancia, se convoca a las instituciones educativas a ofertar sus propios programas bajo la modalidad a distancia. En este mismo año, nace la primera Universidad a distancia en el país, como lo afirma Facundo (2003, p. 9-10): “en Colombia, su constitución como “modalidad” de educación superior, se remonta al año 1982, cuando se crea la Universidad del Sur, actualmente denominada Universidad Abierta y a Distancia – UNAD, se expide una normatividad específica y se ofrece apoyo financiero a las instituciones para su desarrollo”.

Esto impulsó la apertura de programas educativos a distancia, como los programas de Educación Abierta y a Distancia de la Universidad Francisco de Paula Santander. Durante esta

época los medios de comunicación tradicionales como el teléfono, la radio, la televisión y el texto escrito, sirvieron de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado que suministraban oportunidades educativas a estudiantes que estaban a grandes distancias geográficas y no tenían la facilidad para un encuentro físico, cara a cara, con los profesores.

2.1.1 Surgimiento de la educación a distancia-virtual en Colombia

La penetración de las tecnologías de la comunicación y la información en la sociedad abrió un nuevo escenario para la educación a distancia, no solo en Colombia sino en todo el mundo. Los medios de comunicación no son la única herramienta de apoyo a esta modalidad, pues con el desarrollo de las TIC surgieron otros medios, como la Internet, para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La primera concepción que se tiene en Colombia de la educación virtual es la educación a distancia-virtual, conocida como una metodología de la modalidad a distancia, como lo afirma Facundo Ángel (2010, p.46) “sólo se ha podido hacer una desagregación básica entre los programas de educación a distancia “tradicional” (que todavía subsisten en el país), y los programas de “educación virtual” (entendida ésta como una forma de educación a distancia con un porcentaje superior al 80% en el uso de redes telemáticas”. En este sentido, la virtualidad en el país no es considerada una modalidad educativa, sino que se encuentra dentro de la educación a distancia y puede decirse que los programas de educación virtual difieren de los programas a distancia por el porcentaje de la tecnología que se implemente, tanto en los contenidos como en las formas de comunicación, distribución de la información y mediación pedagógica.

El surgimiento de las tecnologías de la información y la comunicación marcan el comienzo de un gran despliegue tecnológico. Tanto en Colombia como en casi todo América latina estos avances llegan de manera más lenta que en otros lugares del mundo. En los 90, el país empieza a

sufrir estas transformaciones y la implementación de la Internet surge jalonada por algunas instituciones de educación superior que logran realizar las primeras conexiones y comunicarse con universidades extranjeras. Años más tarde el servicio de Internet es utilizado por las universidades en procesos administrativos como la matrícula, la gestión y gerencia académica y no como soporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual empezaría a implementarse años más tarde. Como lo afirma, Rubio y González (2011):

Para el caso de la educación a distancia/virtual, en el año 1998 suceden diversos acontecimientos que parecen marcar un hito. De una parte dos instituciones comienzan a ofrecer programas de pre-grado soportados en tecnologías virtuales: un programa en la Universidad Militar Nueva Granada (institución oficial) que hace desarrollos nacionales tanto en contenido como en tecnología y tres en la Fundación Universitaria Católica del Norte (institución privada), creada específicamente como una universidad totalmente virtual, la primera de su género en el país. De otra parte, en diversas instituciones, entre ellas la Universidad Nacional, se propone e inicia el desarrollo de cursos en línea, en los cuales se hace gran énfasis en el contenido y en la perspectiva de lo público, de cuidar el desarrollo de los contenidos, monitorear y evaluar los resultados, y no sólo en la tecnología.

Con la implementación del Internet en el país y su aplicación a los procesos de enseñanza-aprendizaje, se empiezan a ofertar programas educativos soportados en estas tecnologías. Específicamente, el año 1998 se convierte en una fecha importante para la virtualidad en Colombia, no solo por la implementación y proliferación de programas y cursos virtuales en diferentes instituciones de educación superior, sino por el nacimiento de la primera universidad virtual, conocida como la Fundación Católica del Norte, que actualmente se encuentra en funcionamiento.

De lo anterior se deduce que la utilización de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje en Colombia ha promovido nuevas prácticas y reflexiones en cuanto a los contenidos educativos, las estrategias didácticas y el papel de los docentes y los estudiantes en esta nueva

sociedad.

2.1.2 Normatividad

En cuanto a la normatividad, en el país solo se reconocen como modalidades la educación a distancia y la presencial, por ello no existen lineamientos específicos para la educación virtual, pues ésta, como se ha mencionado, hace parte de la educación a distancia. Como lo afirma Facundo Ángel (2010): “en la legislación colombiana solo existen –la modalidad a distancia y presencial. Sin embargo, el reciente Decreto 1295 reconoce la categoría de educación virtual, dentro de la modalidad a distancia, de una forma mecánica: tener más del 80% de las actividades académicas ofrecidas en redes telemáticas”.

En este sentido, la educación virtual es considerada una metodología de la educación a distancia, en la cual prima la utilización de medios tecnológicos para soportar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dentro de este mismo contexto nace la *blended learning* o bimodalidad, conocida como la metodología educativa que combina los encuentros presenciales con las herramientas digitales, es decir, el aprendizaje que mezcla elementos de la presencialidad con la virtualidad.

De otro lado, continuando con la normatividad de los programas a distancia, es importante mencionar que ésta ha sido un poco ambigua, pues como lo argumenta Salazar Ramos R. y Melo Cortes (2013, p.102):

Entre las características de la normatividad que ha regulado la educación a distancia en Colombia, pueden destacarse las siguientes:

- No ha existido una política pública, de carácter estatal, que trascienda a los diferentes gobiernos, sino que se ha expresado generalmente de manera coyuntural por parte de las Administraciones de turno;

- Por lo mismo, no ha existido una normatividad de alto nivel, sino regulaciones a partir de decretos o reglamentaciones;
- No obstante ese reconocimiento, la normatividad sobre educación a distancia es una normatividad derivada o subsidiaria de la educación presencial;
- No siempre la normatividad que se ha expedido ha sido consultada o tenido en cuenta a los actores e instituciones que se encargan del cultivo y desarrollo de la educación a distancia.

Por lo anterior, en Colombia hace falta una política pública que permita darle solidez y respaldo a la modalidad educativa a distancia y a las diferentes metodologías que han surgido, debido a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al campo educativo. Estos lineamientos no pueden estar subordinados a las características del modelo presencial, ya que deben ir acordes al contexto educativo actual y a los nuevos perfiles no solo de estudiantes y docentes, sino a todos los actores que componen el sistema educativo, de forma general.

2.1.3 Incorporación de las TIC al contexto educativo colombiano

Resulta oportuno conocer el contexto colombiano frente a la incorporación e implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los escenarios educativos.

En el 2007, el Ministerio de Educación Nacional evidenció la necesidad de llegar a aquellas regiones apartadas del país que por sus condiciones geográficas, entre otras, hacían difícil el acceso a programas presenciales de formación en educación superior. Por ello, y con el fin de ampliar la cobertura garantizando la pertinencia y calidad, se inició un plan de apoyo a las instituciones, que incentive el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) mediante el incremento de la oferta de programas en educación superior virtual, principalmente de aquellos técnicos profesionales y tecnológicos que, a partir de la vinculación del sector productivo, orienten la educación hacia el mercado laboral, incentivando así la productividad y la competitividad de las empresas.

Las TIC han promovido la intensificación de la cobertura educativa. El llegar a través de soportes tecnológicos y medios telemáticos a lugares donde la geografía dificulta la convergencia de docentes y estudiantes, en el mismo tiempo y espacio, ha abierto la posibilidad a un mayor número de personas para acceder a la educación formal e informal, a través del Internet.

El Ministerio de Educación tiene dentro de sus proyectos estratégicos y que representan los ejes de operación del Sistema Nacional de Innovación Educativa en el Uso TIC, los siguientes:

- *E-Learning*
- Fortalecimiento de la capacidad de uso y apropiación
- Desarrollo profesional del recurso humano
- Gestión de contenidos educativos
- Gestión de infraestructura tecnológica, Soporte v asistencia técnica
- Evaluación y monitoreo

Es significativo mencionar que las acciones que ha liderado el MEN en las instituciones de educación superior, en cuanto a la implementación de programas de *e-learning*, la apropiación docente de las TIC y la creación de recursos educativos digitales, así como las labores de acompañamiento y vigilancia, ha propiciado un nuevo escenario educativo.

Según el Ministerio de Educación Nacional, su gestión durante estos años se sintetiza en:

2008: Transformación de 18 programas que se encontraban en modalidad a distancia a la modalidad virtual en 10 IES

2009: Creación de 34 programas virtuales, en los niveles técnico profesional y tecnológicos, en 17 IES

2010: Creación de 16 programas virtuales, en los niveles técnico profesional y tecnológicos, en 9 IES

2011: Creación de 27 programas virtuales, en los niveles técnico, tecnológico, pregrado, especialización y de Maestría, en 11 IES

2012: Creación de 32 programas niveles pregrado, especialización

En resumen:

- 105 Programas virtuales
- 42 IES con capacidad instalada para dar sostenibilidad a la modalidad

Esto demuestra los avances alcanzados en la creación de programas de educación superior en metodología virtual, que van desde pregrados hasta maestrías. Ante este panorama, es importante mencionar que Colombia no cuenta con la infraestructura, ni los avances tecnológicos de las naciones desarrolladas, pero el Gobierno Nacional, a través del Ministerio de Tecnologías de la información y las Comunicaciones (MINTIC), ha impulsado la implementación y uso de las TIC en el territorio nacional. Por ejemplo: “*Vive Digital*, es el plan de tecnología para los próximos cuatro años (2010-2014) en Colombia, que busca que el país dé un gran salto tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional”.

El *Plan Vive Digital*, estrategia del MINTIC, reconoce la importancia de masificar el uso del Internet, lo que representa una herramienta de desarrollo social, económico y educativo para el país. El Ministerio tiene planteados grandes retos para el año 2014, entre ellos la apropiación de la tecnología por parte de la ciudadanía, aumentando el número de conexiones a Internet, a través de la expansión de la red de fibra óptica, para conectar un mayor número de municipios y zonas rurales. El Ministerio espera, para el 2014, que todos los colombianos cuenten con al menos una solución de conectividad, lo que se espera genere aumento en la tasa de empleo e incentive el teletrabajo, como una nueva fuente de ingresos para los colombianos.

Con base en lo anterior, se deduce que el ecosistema digital nacional tiene cuatro componentes; el primero se refiere a la infraestructura, es decir, a las redes de telecomunicaciones existentes en el territorio nacional; el segundo son los servicios, como el acceso a internet y la telefonía móvil; en tercer lugar están las aplicaciones como las redes sociales; y por último, están los usuarios, quienes son agentes activos –conocidos como prosumidores, es decir, consumen y generan contenidos al mismo tiempo–. El correcto funcionamiento de estas cuatro variables

impulsa el crecimiento y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en Colombia.

En lo que respecta a temas educativos, el plan nacional ha creado en diferentes ciudades del país los *Puntos Vive Digital* y en zonas rurales o apartadas los *Kiosco Vive digital*, que son centros que buscan la apropiación y uso de la tecnología por parte de la población. Estos lugares están dotados con diferentes medios tecnológicos, como computadores con acceso a internet, videojuegos y televisores; allí los ciudadanos pueden capacitarse, realizar actividades educativas, de entretenimiento o de gobierno en línea. De igual forma, el *Plan Vive Digital* ha entregado tabletas y computadores portátiles a diferentes instituciones de educación básica y media en el país, para apoyar la labor educativa.

Estas iniciativas contribuyen a disminuir la brecha digital existente en el país; sin embargo, son necesarias algunas políticas públicas y económicas que propendan por una mayor cobertura educativa en las diferentes metodologías y una mayor inmersión de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad.

En América Latina el panorama no parece ser muy diferente al contexto colombiano, pues no se cuenta con los avances tecnológicos y los desarrollos económicos y sociales de los países del primer mundo. Es por ello que la educación virtual ha tomado un papel importante en la sociedad y según el Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe, (2008, p.257):

Los sistemas universitarios que se destacan en el uso de plataformas virtuales para ofrecer programas académicos son Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú, Puerto Rico, Uruguay y Venezuela y la comunidad de naciones caribeñas angloparlantes”. En contraste con países como Cuba, Bolivia, Perú, Ecuador, Haití, Honduras, Paraguay, Nicaragua o Guatemala, dado que el acceso a Internet sólo llega al 10% de la población, por lo que es impensable aún este tipo de desarrollos.

Bajo este argumento es importante mencionar que la implementación de las TIC en el escenario educativo debe ir acompañado de cambios culturales, sociales y políticos que acerquen al ciudadano a las exigencias de una sociedad en constante transformación.

2.1.4 *Blended learning* en Colombia

Colombia no ha sido ajena a la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación al contexto formativo. En el país, diversas instituciones de educación superior han implementado estas tecnologías, en algunos casos como apoyo a la labor docente e investigativa, en otros, impulsando la creación de recursos educativos digitales y de programas académicos a distancia, virtuales, y en otros casos, incorporando en sus planes de estudio algunas asignaturas bimodales, es decir cursos que combinan la presencialidad con la virtualidad.

Bajo este mismo contexto, es importante conocer la concepción del Ministerio de Educación Nacional frente al *blended learning* o bimodalidad:

El "Aprendizaje Combinado" o "*Blended Learning*" facilita la relación entre estudiantes y docentes, ya que esta metodología se fundamenta en una modalidad de enseñanza, donde el tutor combina el rol tradicional o presencial con el rol a distancia o no-presencial.

El profesor combina sus habilidades de "formador" con habilidades propias de "tutor", ya que pasa de una modalidad a otra, tratando de tomar lo mejor de cada una de ellas. Utiliza herramientas de internet, de multimedia para la parte on-line y herramientas comunes para sus tutorías presenciales, donde los estudiantes sustentan y socializan los avances obtenidos en cada temática y unidad de trabajo, identificando fortalezas y debilidades para plantear estrategias de mejoramiento en los diferentes procesos de pensamiento y así contribuir a que el aprendizaje realmente sea significativo.

En este sentido, se resaltan las fortalezas de la metodología bimodal, en la cual se combinan las potencialidades del encuentro presencial con las herramientas digitales. El *blended learning*

representa un cambio significativo en las estrategias de enseñar y aprender; queda manifiesto la labor del docente como guía y mediador del proceso educativo, quien debe incorporar a sus procesos de enseñanza las estrategias y metodologías que propendan por la participación y el aprendizaje conjunto.

Con respecto a la aplicación de la bimodalidad en el país, Parra Herrera (2005, p.6) argumenta que: “en Colombia el *Blended Learning* tiene su propia evolución en diferentes instituciones. Cada institución de acuerdo con sus recursos económicos, directores o decanos de facultades de educación virtual o a distancia, expectativas, intereses, competencias o por moda”.

Las instituciones educativas han sido autónomas en la manera de implementar las nuevas tecnologías a sus procesos misionales, por ello se encuentran diferentes propuestas y programas educativos que integran estas tecnologías y que han sido aprobados por el Ministerio de Educación Nacional. Por ejemplo, el Programa de la Universidad de Antioquia llamado: Integración de Tecnologías a la Docencia, que “provee y promociona servicios de capacitación, asesoría y acompañamiento a la comunidad académica en la utilización de tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de docencia, investigación, extensión y gestión administrativa” (UdeA, 2012).

En este programa los docentes, investigadores y empleados pueden aprender a utilizar las nuevas tecnologías y los entornos digitales, para diferentes procesos académicos y administrativos. Los docentes por su parte, pueden formarse como tutores virtuales, diseñar y publicar sus propios cursos en la plataforma del Programa, conocida como *Aprende en línea*. Así mismo, producir sus propios materiales educativos digitales y aprender a utilizar diferentes herramientas libres para potencializar y apoyar su quehacer.

En la entrevista realizada a Donna Zapata, Coordinadora del Programa Integración de

Tecnologías a la Docencia de la Universidad de Antioquia, sostiene que: “la metodología bimodal puede ser excelente por el potencial que tiene de combinar la presencialidad con estrategias apoyadas con tecnologías de la información y la comunicación. El hecho que la metodología bimodal conserve encuentros presenciales puede ser una oportunidad para la formación integral de los estudiantes”.

En este sentido, la bimodalidad o el “aprendizaje mixto” –como también se conoce–, se convierte en una nueva experiencia educativa, en la cual los docentes pueden llevar el conocimiento a los estudiantes a través de diferentes herramientas digitales, que en algunos casos son empleadas con fines sociales o de entretenimiento; por ello, el principal reto es incorporar estos medios tecnológicos a su formación y para el desarrollo y fortalecimiento de nuevas competencias.

De otro lado, un ejemplo que también sobresale en Colombia sobre el *blended Learning*, es el caso de la Universidad EAFIT, institución que desde el año 2000 ha incorporado a su Proyecto Educativo Institucional (PEI), las tecnologías de la información y la comunicación, adoptando la plataforma educativa *EAFIT Interactiva*, como una nueva experiencia formativa que fusiona las potencialidades de las nuevas tecnologías con los encuentros presenciales.

Como lo afirman Gustavo Villegas y Claudia Zea (2003, p.2):

El Campus Bimodal permite a la Universidad EAFIT derivar hacia un Modelo Educativo Bimodal en el que se relacionan armónicamente las posibilidades que las TIC ofrece para realizar una formación según las necesidades de los estudiantes y del contenido a impartir, con las actividades tradicionales de formación como las clases magistrales o ciertos tipos de prácticas.

Por lo tanto, es una exigencia ofrecer escenarios educativos acordes a los requerimientos de una sociedad en constante cambio, que demanda nuevas prácticas comunicativas, sociales y tecnológicas, para que docentes y estudiantes puedan intercambiar, construir y compartir

conocimiento acorde al contexto actual. Existen así en Colombia diferentes instituciones que han incorporado las tecnologías de la información y la comunicación a sus procesos misionales. Como lo afirma Parra Herrera (2005):

Otras como la Universidad Nacional, quienes iniciaron involucrando la Informática Educativa en los procesos académicos presenciales y a distancia; han ido así, como en un paso a paso en el trasegar de la incorporación de las tecnologías. Otras Instituciones como la Universidad de Pamplona en Santander, la San Buenaventura de Bogotá y la Universidad Cooperativa de Colombia, que han sido exitosas en el proceso de Incorporación de TIC y de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, e incluso actualmente ofrecen programas de formación Pregradual y Posgradual en *Blended Learning* totalmente certificados por el Ministerio de Educación Nacional.

En este sentido, la bimodalidad se presenta como una alternativa educativa para la enseñanza tradicional y responde a un contexto social que demanda nuevas prácticas pedagógicas y estrategias didácticas, que relacionen los procesos de enseñanza-aprendizaje con el desarrollo tecnológico y social que demanda una sociedad en constante transformación.

2.2 Contexto Universidad de Medellín

2.2.1 Antecedentes

La Universidad de Medellín nació el 1 de febrero del año 1950, cuando un grupo de jóvenes de diferentes sectores de la sociedad antioqueña ven la necesidad de crear un centro educativo que permitiera la enseñanza y el aprendizaje libre, es así como impulsan la creación de un nuevo escenario de educación superior, independiente de las políticas conservadoras en las que estaba sumergida la educación de la época.

Como se argumenta en la UdeM “la idea rectoral de la Universidad, desde su fundación, ha sido siempre ofrecer educación libre y sin limitaciones por razones políticas, raciales, sociales, religiosas o de otro orden cualquiera y fomentar la investigación científica orientada a buscar

solución a los problemas colombianos”. De esta manera nace la Universidad de Medellín y con ella su lema de Ciencia y Libertad que la ha acompañado a la largo de su historia.

Desde el año 1961, la Universidad cuenta con el campus en el sector de Belén los Alpes, en el cual se desarrollan las actividades académicas, administrativas, así mismo las de docencia, investigación y extensión. El Ministerio de Educación Nacional bajo la resolución 10606 del 12 de agosto de 2013 le renovó la reacreditación de alta calidad a la Universidad.

2.2.2 Programas académicos

La Universidad de Medellín tiene cuatro Facultades: Derecho, Ingenierías, Comunicación y Ciencias Económicas y Administrativas y según el Boletín estadístico 2013-1 la Universidad tiene veinte programas de pregrado, cuatro tecnologías, sesenta y dos programas de especialización, treinta y cuatro de maestría y cuatro de doctorado.

Pregrados

- Derecho
- Gobierno
- Investigación criminal
- Administración de empresas
- Administración de empresas turísticas
- Contaduría Pública
- Economía
- Mercadeo
- Negocios internacionales
- Ingeniería Ambiental
- Ingeniería Civil
- Ingeniería de Sistemas
- Ingeniería en Energía
- Ingeniería Financiera
- Ingeniería de Telecomunicaciones
- Comunicación y Relaciones Corporativas
- Comunicación Gráfica Publicitaria
- Comunicación y Lenguajes Audiovisuales
- Tecnología en edición para televisión
- Tecnología en desarrollo de software
- Tecnología en desarrollo de software Virtual

Posgrados

Especializaciones

- Derecho Administrativo
- Propiedad Intelectual
- Derecho Penal
- Derecho Probatorio Penal
- Notariado y Registro
- Derecho de Familia
- Derecho Probatorio Penal 100% virtual
- Derecho Empresarial
- Derecho Procesal Contemporáneo
- Contratación Estatal
- Derecho Laboral Administrativo
- Derecho de los Seguros
- Gestión Urbana
- Derecho Internacional Privado
- Derecho de la Seguridad Social
- Negocio Minero
- Gerencia Aduanera
- Contratación Estatal 100% virtual
- Contratación Estatal extensión Cartagena
- Alta Gerencia
- Gestión del Talento Humano y la Productividad
- Gerencia del Servicio
- Políticas y Legislación Tributaria
- Logística Empresarial
- Investigación de Mercados
- Gerencia de los Negocios Internacionales
- Gerencia del Conocimiento Organizacional
- Auditoría Ambiental
- Gerencia de Información
- Gerencia de Construcciones
- Vías y Transporte
- Ingeniería de Software
- Producción más limpia
- Ingeniería de Construcción
- Responsabilidad Social Empresarial
- Derecho Ambiental
- Finanzas y Mercado de Capitales
- Gestión Financiera Empresarial
- Riesgos Financieros
- Organización de Ferias y Certámenes
- Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información
- Relaciones Públicas
- Producción Ejecutiva de Contenidos Audiovisuales
- Gerencia de la Comunicación en Salud

- Formulación y Evaluación de Proyectos públicos y privados
- Gestión Pública
- Sistemas de administración de la calidad ISO 9000
- Revisoría Fiscal
- Comunicación Estratégica para la Web
- Gerencia de Marca
- Estudios de género

Maestrías

- Derecho Procesal Contemporáneo
- Gobierno
- Derecho
- Tributación y Política Fiscal
- Derecho Penal
- Derecho Probatorio
- Administración -MBA-
- Contabilidad
- Tributación y Política Fiscal
- Mercadeo
- Relaciones Internacionales
- Gestión de la información y el conocimiento
- Logística
- Finanzas
- Ingeniería de Software
- Ingeniería Urbana
- Modelación y Ciencia Computacional
- Educación Matemática
- Maestría en comunicación
- Educación
- Conflicto y paz
- Ciencias Administrativas

Doctorados

- Derecho
- Derecho procesal contemporáneo
- Ingeniería
- Administración

2.2.3 Implementación de las TIC en la Universidad de Medellín

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han permeado el sistema educativo colombiano y en lo que respecta a la UdeM, la institución no ha sido ajena a esta implementación. “La Rectoría de la Universidad de Medellín, mediante Resolución 90 de 24 de febrero de 2010, institucionalizó el programa de "Educación Virtual" adscrito a la Vicerrectoría Académica, cuya finalidad es apoyar los planes, programas y proyectos académicos que incorporen las TIC”.

De esta manera, la utilización de las TIC en la Universidad de Medellín han propiciado diferentes transformaciones en los procesos misionales de la institución. Como lo afirma Claudia Patricia Vásquez, integrante del Grupo de investigación E-virtual “para el año 2009 se incorporaron las TIC al modelo pedagógico de la universidad”. Esto se evidencia en las imágenes siguientes, correspondientes al modelo pedagógico de la Universidad.

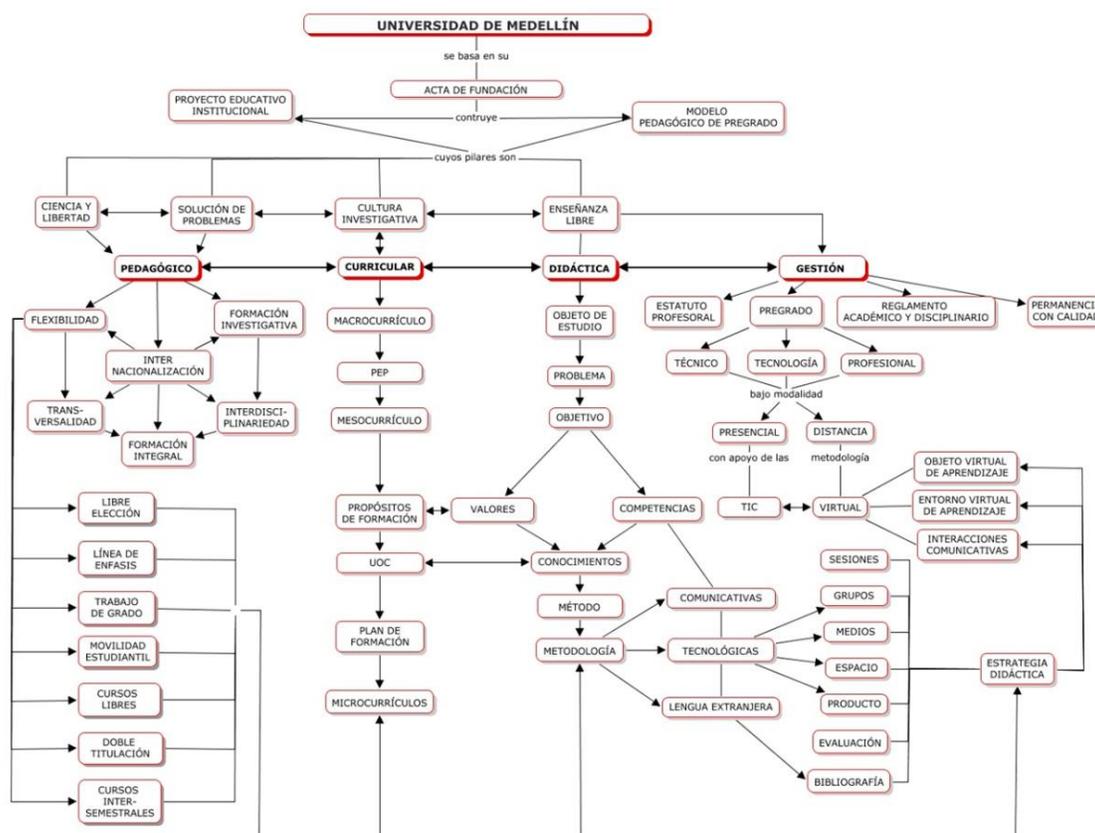


Figura 1. Modelo Pedagógico Universidad de Medellín. Fuente UdeM.

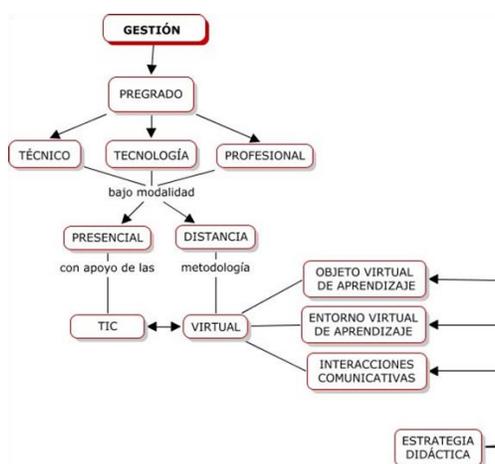


Figura2. Pilar de Gestión Modelo Pedagógico Universidad de Medellín. Fuente UdeM.

En el modelo pedagógico de la Universidad de Medellín, específicamente en el pilar de gestión, se incluye la modalidad de educación a distancia con metodología virtual y se detalla el apoyo de las TIC para la modalidad presencial. De igual forma, en el diagrama se exponen las tres características que debe tener la educación virtual en la institución.

Para la Universidad de Medellín, la metodología virtual debe incluir:

Objeto virtual de aprendizaje (OVA): Según el MEN, "un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Además, el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato) para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación" Tomado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99543.html>

Entorno virtual de aprendizaje (EVA): entendido como un espacio virtual en el que se interrelacionan aspectos pedagógicos, comunicacionales, sociales y afectivos, que integrados adecuadamente ayudan al estudiante a aprender incorporando elementos del contexto social, laboral y personal. Un ambiente virtual de aprendizaje está conformado por el espacio, recreado

tecnológicamente, el estudiante, el profesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios telemáticos, sean de información y/o de comunicación. Lo más sobresaliente de un entorno virtual de aprendizaje es que cuente con las condiciones para que el estudiante se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, capacidades, actitudes y valores. El EVA contempla cuatro entornos fundamentales: de contenidos, de colaboración, de interacción y de gestión.

Interacciones comunicativas: implican un diálogo con los otros, mediante actividades, postuladas en las TIC, que motiven la participación, de estudiantes entre sí y con sus profesores, además de la participación de estudiantes que configuran grupos de trabajo académico.

Estos tres elementos: Objeto virtual de aprendizaje, Entorno virtual de aprendizaje e interacciones comunicativas, son los que permiten organizar los créditos para los programas virtuales.

Con referencia a lo anterior, la conjunción de estos tres elementos: OVA, EVA e interacciones comunicativas, representan un nuevo escenario formativo, en el cual profesores y estudiantes pueden interactuar, compartir experiencias, comunicarse y construir conocimiento, en otro lugar diferente al salón de clase. Para ello, se utiliza un entorno mediado por las nuevas tecnologías, como lo es U-virtual, la plataforma educativa virtual de la UdeM, que propicia un nuevo espacio para la formación integral de los estudiantes.

Por lo tanto, se afirma en la Universidad de Medellín que:

La apuesta de la universidad para la creación de programas bajo metodología virtual, los resultados de los proyectos de acreditación institucional, los proyectos de investigación y la inquietud de la alta dirección por incorporar las TIC en los procesos académicos han generado transformaciones y retos en el PEI, el modelo pedagógico, el plan de desarrollo, el reglamento académico y disciplinario; estas transformaciones han permitido que la Universidad ofrezca asignaturas virtuales y bimodales a sus estudiantes presenciales. Además, con la incorporación de las TIC como apoyo en la educación presencial, algunos programas académicos presentan sus evaluaciones parciales y finales en la plataforma U-Virtual.

Bajo este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la UdeM, han permeado cada uno de los estamentos universitarios y su implementación en la Institución no solo ha provocado cambios sustanciales en las políticas y lineamientos que rigen a la Universidad, sino que han requerido cambios significativos en la cultura y comunidad educativa. La Universidad ha ampliado su oferta educativa brindando programas en metodología virtual y asignaturas bimodales, las cuales se convierten en una nueva experiencia, en la cual docentes y estudiantes adquieren nuevas competencias.

2.2.4 Grupo de investigación E-virtual

En la Universidad de Medellín el interés por los temas de nuevas tecnologías y educación virtual nació con la creación del *Grupo E-virtual y TIC*, liderado por la docente de tiempo completo Sandra Arango Vásquez, de la mano de un equipo de docentes ha logrado implementar las TIC en los procesos misionales de la Universidad.

Desde el año 2007 el *Grupo E-virtual* ha venido desarrollando una serie de investigaciones que abarcan diferentes temáticas alrededor de las TIC y la educación virtual. Algunas de estas investigaciones son: *Los entornos virtuales educativos como apoyo en los procesos comunicacionales* (2007), *Impacto de la capacitación en ambientes virtuales sobre la enseñanza y el aprendizaje* (2008), *Tendencias de la educación superior virtual en Colombia* (2008), *Interacciones comunicativas en un Entorno Virtual de Aprendizaje* (2011).

Asimismo, como se afirma en la Universidad “En los años 2009-2010 el *Grupo de Educación Virtual y TIC* -con la asesoría y el apoyo económico del MEN- ha ejecutado los proyectos: Plan Estratégico de TIC (2010-2014) y la creación del programa Tecnología en Desarrollo de Software bajo la metodología virtual. Además, en junio de 2012 finalizó la

investigación "Modelo didáctico para la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje en redes de alta velocidad", cofinanciada por RENATA y el MEN".

De igual forma para el año 2013, el Grupo E-virtual ha venido desarrollando la investigación *Características que deben tener las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín para definir los criterios generales requeridos para su implementación institucional, en concordancia con el modelo pedagógico de la universidad*, de la cual se desprende la presente investigación.

Estos aportes teóricos, metodológicos e investigativos han permitido la implementación, desarrollo y fortalecimiento de la educación virtual en la Institución, lo que ha permitido la apertura de programas 100% virtuales, la aplicación de nuevas metodologías educativas, como la bimodal o *blended learning*, y la capacitación docente en nuevas tecnologías, con la Diplomatura propia de la institución llamada *Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje* (FAVA), en la cual los docentes adquieren las competencias necesarias para enfrentarse a los nuevos escenarios educativos soportados en TIC.

2.2.5 Bimodalidad en la Universidad

En la entrevista realizada a la integrante del grupo E-virtual, Claudia Vásquez, define a la bimodalidad como "la metodología que tiene un porcentaje de clases virtual y otro presencial", es decir, el estudiante y el profesor desarrollan actividades en el salón de clase y otras a través de la plataforma de la Institución, U-virtual, que se encuentra soportada en el sistema para la gestión del aprendizaje *Moodle*.

Para Claudia Vásquez, su experiencia en el grupo de investigación le permite definir algunas de las características que deben de tener las asignaturas bimodales, las cuales pueden ser:

- Planeación desde el inicio del semestre, indicándole al estudiante las clases que serán presenciales y las que serán virtuales.
- Antes de la primera clase virtual se debe agregar una nueva clase de manejo de la plataforma virtual y recomendaciones para el estudio en la metodología *blended*.
- Las clases virtuales que correspondan al desarrollo de un tema deben tener objetos virtuales de aprendizaje
- Las clases presenciales utilizarán la plataforma virtual como apoyo, es decir, para consultar documentos, resolver actividades evaluativas o comunicarse con los compañeros y el profesor.
- Deben tener una orientación clara para el estudiante observe las ventajas que tiene esta metodología y la organización del tiempo de estudio.

Estas características permiten tener al estudiante mayor claridad y confianza en el momento de interactuar a través de la plataforma *e-learning*, tener un conocimiento previo de cómo enfrentarse a la metodología y poder facilitar el proceso de aprendizaje y permitir el fortalecimiento de otras competencias, tanto en los docentes como estudiantes.

Las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín han brindado nuevas experiencias formativas. Esta metodología, como lo argumenta Vásquez, empezó a implementarse “desde el 2007-II como producto del grupo de investigación *E-Virtual* se creó la asignatura electiva TIC, en ese momento se consideró bimodal”. De esta manera, la primera asignatura bimodal que se implementó en la UdeM, fue la electiva TIC, de ahí en adelante se han ofertado otros cursos como lo son: *Mercadeo I*, *Estética de la Imagen*, *Radio corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*, todas pertenecientes a la Facultad de Comunicación.

Estas asignaturas son dictadas por docentes de tiempo completo de dicha Facultad. *Mercadeo I* pertenece al séptimo semestre del programa de *Comunicación Gráfica Publicitaria*. *Estética de la Imagen*, por su parte, es dictada en metodología bimodal desde el semestre 2011-2 por la docente

Mónica Isabel Tamayo. Esta asignatura es de primer semestre y de tronco común, es decir, materias comunes entre los tres programas de la Facultad, *Comunicación y Relaciones Corporativas*, *Comunicación Gráfica Publicitaria* y *Comunicación y Lenguajes Audiovisuales*.

Por su parte, *Radio Corporativa*, asignatura del cuarto semestre del programa de *Comunicación y Relaciones Corporativas*, es dictada por el docente Franck Piedrahita Bedoya bajo la metodología *blended* desde el semestre 2013-1, al igual que *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*, dictada por la docente Nora Elena Botero.

3. CAPÍTULO II. MARCO CONCEPTUAL

3.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación

La historia de la humanidad ha estado marcada por el desarrollo de diferentes tecnologías que han impulsado el desarrollo económico y social de cada época. Los modos de producción han pasado de artesanales y agrícolas a la tecnificación industrial y a la revolución tecnológica. De una sociedad marcada por la mano de obra, el desarrollo agrícola, los cultivos y los animales, se transita a una sociedad caracterizada por la aparición de la electricidad y la explotación de fuentes de energía, que impulsa el desarrollo industrial. Ahora, en la actual sociedad, conocida como “sociedad de la información o del conocimiento” para el campo educativo o “sociedades del saber” para la UNESCO, las tecnologías de la información se consolidan como medio de producción, dado su carácter de innovación permeable a todas las instancias sociales.

Como lo afirma Castells (1999, p. 61) “lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de realimentación acumulativo entre la innovación y sus usos”. En este contexto, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad ha estimulado transformaciones en todas las actividades del hombre.

Los avances tecnológicos han permeado la estructura social, cultural, económica y política; puesto que éstas permiten la creación, distribución, almacenamiento y manipulación de la información, convirtiéndose en elemento base de desarrollo y de interacción social. En palabras de la UNESCO (2004, p.16):

Las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) son un factor de vital importancia en la transformación de la nueva economía global y en los rápidos cambios que están tomando lugar en la

sociedad. En la última década, las nuevas herramientas tecnológicas de la información y la comunicación han producido un cambio profundo en la manera en que los individuos se comunican e interactúan en el ámbito de los negocios, y han provocado cambios significativos en la industria, la agricultura, la medicina, el comercio, la ingeniería y otros campos. También tienen el potencial de transformar la naturaleza de la educación en cuanto a dónde y cómo se produce el proceso de aprendizaje, así como de introducir cambios en los roles de profesores y alumnos.

La penetración de las tecnologías de la información y la comunicación han transfigurado la historia, provocando cambios sustanciales en la manera de concebir la realidad y transformando las prácticas en todos los sectores. Las TIC promueven nuevas formas de mediación, interacción y comunicación, que están determinando el contexto actual, proponiendo nuevas percepciones y comportamientos sociales, dado que el hombre tiene la capacidad de gestionar la información, lo que lo convierte en fuente de producción social, como lo afirma Manuel Castells (1996): “por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción”. En consecuencia, el hombre toma un papel preponderante en la actual sociedad, donde la inteligencia y el conocimiento se consolidan como un nuevo modo de producción económica y social.

De otro lado, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son un concepto que ha sido abordado por diferentes autores de manera general. Para Gilbert y otros (1992, p. 1), el término hace referencia al "conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información". De esta manera, las nuevas tecnologías se fortalecen como medio de desarrollo social, no solo por el avance tecnológico que éstas representan sino por la administración de la información que permite el acceso a múltiples fuentes, reduciendo sustancialmente el tiempo empleado y facilitando su procesamiento.

Para Castells (1986) el término "comprende una serie de aplicaciones de descubrimiento

científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información". En este sentido, las TIC pueden considerarse como un conjunto de recursos que permiten el manejo de la información, facilitando la automatización de tareas y procedimientos. Así mismo, estas tecnologías proponen nuevos escenarios comunicativos, en los cuales se generan nuevas interacciones no solo entre sujetos, sino con nuevos dispositivos, aplicaciones y herramientas tecnológicas, que transfiguran las dinámicas existentes entre computador y usuario; modificando roles y configurando nuevas maneras de tratamiento y manejo de datos, así como de socialización.

Dentro de este mismo contexto, Cabero (2006, p.11) precisa, como características generales de las nuevas tecnologías, las siguientes: "inmaterialidad, penetración en todos los sectores, interconexión, interactividad, instantaneidad, creación de nuevos lenguajes expresivos, ruptura de la linealidad expresiva, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, potenciación, audiencia segmentaria y diferenciada, digitalización, más influencia sobre los procesos que sobre los productos, tendencia hacia la automatización, diversidad e innovación".

Con respecto a lo anterior, las TIC proponen nuevas dinámicas, pues no solo en el campo de la información y la comunicación estas han permeado todas las instancias sociales, provocando cambios insospechados en la estructura de la sociedad. La globalización, la convergencia digital de medios, la interactividad, el intercambio entre culturas, la automatización de tareas y nuevas formas de comunicación, son actos permanentes facilitados por las TIC. El uso de escenarios virtuales abre más posibilidades, como el teletrabajo, el aprendizaje en red y otras estrategias que cada vez tendrán menos dependencia de lugares físicos.

Uno de los elementos más representativos de las nuevas tecnologías es, sin duda, el computador y de forma específica el Internet. El desarrollo de la "red de redes" ha impulsado

nuevas formas de socialización, comunicación e interacción no solo entre seres humanos, sino de estos con diferentes dispositivos y aplicaciones. Como lo afirma Castells (2000, p.1) “al ser una tecnología de comunicación interactiva con fuerte capacidad de retroacción, los usos de Internet se plasman en su desarrollo como red y en el tipo de aplicaciones tecnológicas que van surgiendo”.

La consolidación de Internet en los años 90, con la creación de la *world wide web*, constituyó un gran avance tecnológico y social. Desde su creación, el Internet ha experimentado un enorme crecimiento, transformó los orígenes militares con los cuales fue creado por el ARPA en el año 1960, para convertirse en la plataforma de mayor distribución de información y comunicación, cambiando las formas de relación e interacción que existían para la época. La “red de redes” se instauró en diferentes instancias sociales, transformando las prácticas y dinámicas en casi todos los campos de la sociedad, permitiendo el fácil acceso a la información, facilitando actividades laborales, académicas y de entretenimiento.

3.1.2. Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación

Los avances tecnológicos han modificado las prácticas sociales y de forma específica las educativas. El campo formativo se ve sujeto a profundas transformaciones, las Tecnologías de la Información y la Comunicación han impulsado el desarrollo de nuevos escenarios de educación, así como nuevos contenidos curriculares, diversos entornos de aprendizaje y multiplicidad de recursos digitales; además de diversas herramientas para la creación de contenidos educativos y la construcción del conocimiento, por ello es de vital importancia para la academia conocer estas transformaciones y afrontar estos cambios, adicionalmente responder a las exigencias de una sociedad globalizada e interconectada.

A diferencia de la educación tradicional, en los proceso de enseñanza-aprendizaje, mediados por la tecnología, la interacción entre docentes y estudiantes es mediatizada, es decir la

comunicación se establece a través de las llamadas tecnologías de la información y la comunicación TIC; estas herramientas facilitan los encuentros, articulan la información que el estudiante debe recibir, y permiten construir el conocimiento y acceder a él a cualquier hora y desde cualquier lugar. En consecuencia, la tecnología se implementa como un medio de apoyo, que no sólo potencializa y facilita la interacción sino que modula la comunicación entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de este mismo contexto, como lo argumenta Jesús Salinas (1997, p.8):

El sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, por los cambios en las relaciones sociales y por una nueva concepción de las relaciones tecnología-sociedad que determinan las relaciones tecnología-educación. Cada época ha tenido sus propias instituciones educativas, adaptando los procesos educativos a las circunstancias. En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los usuarios de la formación y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje.

El auge de la sociedad de la información y del conocimiento, la ruptura de las barreras espacio-temporales, la accesibilidad de la información, la facilidad en la comunicación, la interacción, el aprendizaje en comunidad, el compartir experiencias y el procesamiento de datos, son las características de una sociedad globalizada e interconectada que potencializa el conocimiento y por ende transforma el campo educativo.

Por su parte, Cabero Almenara (1994, p.23) afirma que:

Lo que estamos comentando nos lleva a plantear que las NT aportan un nuevo reto al sistema educativo, y es el pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su sustituto el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información

situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos. Por otra parte, se rompe la exigencia de que el profesor esté presente en el aula, y tenga bajo su responsabilidad un único grupo de alumnos.

En este sentido, la implementación de las TIC en la educación provoca cambios sustanciales en los procesos de enseñanza-aprendizaje; en la pedagogía, las estrategias didácticas, las aulas, los medios educativos y en los roles de los participantes que componen el proceso formativo. La tecnología se configura como soporte para potencializar y enriquecer los procesos educativos sea en espacios virtuales o presenciales. Debe ser considerada como una herramienta que contribuye a la autogestión del aprendizaje y a la construcción del conocimiento colectivo. Como lo asevera la UNESCO:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

Cabe decir que las Tecnologías de la Información y la Comunicación brindan al campo educativo amplias posibilidades y recursos para facilitar el acceso al conocimiento, combinando metodologías educativas que innovan y aprovechan cada vez más los avances tecnológicos, para soportar y potencializar los procesos formativos. Han desempeñado un papel preponderante, logrando cambios significativos en el esquema de la educación tradicional y derribando las barreras espacio-temporales, que en el mayor de los casos exigían la presencia física y sincrónica de docentes y estudiantes en las aulas de clase.

La incorporación de las TIC en la educación permite nuevas formas de acceder, crear y transmitir información, y así mismo construir y compartir conocimiento. Los escenarios educativos actuales se encuentran enriquecidos con nuevos enfoques didácticos y estrategias metodológicas

que han diversificado también las formas de aprendizaje, comunicación e interacción y que han ampliado las herramientas y recursos educativos, no solo para orientar y acompañar el proceso enseñanza-aprendizaje, sino para validar y evidenciar los conocimientos adquiridos por parte de quien aprende. Por lo anterior, es una necesidad imperativa para la Academia poseer docentes capacitados y competentes para enfrentar los retos que en materia educativa plantea la sociedad actual.

3.1.3 Roles de los actores en un proceso educativo mediado por TIC

El escenario educativo actual se encuentra sometido a diversos cambios, el papel de los actores que componen los procesos de enseñanza-aprendizaje han tenido que transformarse, las figuras de estudiantes y docentes comienzan a cambiar de rol, puesto que ambos actores son participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje y deben tener conocimientos de las exigencias tecnológicas que demandan los nuevos escenarios formativos.

En los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por nuevas tecnologías, tal como sucede en la modalidad presencial, docentes y estudiantes desempeñan papeles que son cruciales para lograr exitosamente los objetivos que se pretenden alcanzar. Como lo afirma Cabero (1994) “ello plantea un cambio en los roles tradicionalmente desempeñados por las personas que intervienen en el acto didáctico, que llevan al profesor a alcanzar dimensiones más importantes, como la del diseño de situaciones instruccionales para el alumno, y tutor del proceso didáctico”.

En efecto, el docente como facilitador del proceso educativo, con igual o más voluntad que en la modalidad presencial, adquiere la responsabilidad de comprometerse en un contexto didáctico-pedagógico con la planeación didáctica, el diseño y la aplicación del material de estudio que ayudará a potenciar el aprendizaje en los estudiantes, con quienes establecerá una interacción constante con el fin de guiarlos y acompañarlos continuamente en la formación.

Se asume entonces que el docente –o tutor como también se le conoce en los entornos virtuales–, en este nuevo escenario debe tener dominio pleno de la temática a orientar, debe saber aplicar estrategias metodológicas actualizadas que propendan a la participación de los estudiantes y potencien su aprendizaje, debe saber utilizar fuentes especializadas de información actualizada y debe demostrar altos niveles de organización y compromiso; además, es necesario que sea un comunicador efectivo, motivador excepcional y tener los conocimientos claro sobre los medios digitales; adicionalmente, tener habilidad en el manejo técnico, didáctico y pedagógico de las TIC. De otro lado, como lo argumenta Salinas (2004, p.3):

Las modalidades de formación apoyadas en las TIC llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que acentúan la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje; la atención a las destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles; la preparación de los jóvenes para asumir responsabilidades en un mundo en rápido y constante cambio; la flexibilidad de los alumnos para entrar en un mundo laboral que demandará formación a lo largo de toda la vida; y las competencias necesarias para este proceso de aprendizaje continuo.

En consecuencia, el estudiante, como figura central del proceso educativo, adquiere la responsabilidad de comprometerse con su proceso de aprendizaje y con la autogestión permanente que debe hacer de éste. Para ello debe desarrollar altos niveles de motivación, compromiso, cumplimiento, pensamiento analítico y crítico, y desarrollar sus capacidades para la investigación, la participación, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y el uso eficiente de las TIC.

Por ello, la educación está siendo reinventada, pues las exigencias de una sociedad interconectada demanda una transformación en los actores del proceso educativo, tanto en docentes como estudiantes; ya que éstos deben crear nuevas interacciones, formular nuevos modos de aprendizaje ligados a los cambios que exige la sociedad y tener en común un lenguaje; es decir, conocer los lenguajes que habitan las nuevas generaciones. Los docentes deben ser guías y

mediadores entre los estudiantes, el medio y el mensaje, deben olvidar la idea que el estudiante es un receptor, un recipiente, dejar el viejo modelo donde el conocimiento es reducido a la transmisión de datos, ya que éste se construye a través del diálogo y la creación conjunta.

3.2 Modalidad educativa presencial y a distancia

Con respecto a las dos modalidades, presencial y a distancia, es importante precisar la primera. La educación presencial es la modalidad formativa que ha imperado a lo largo de la historia, que se realiza en un salón de clase tradicional, en el cual los docentes y los estudiantes convergen en el mismo tiempo y espacio, permitiendo la comunicación e interacción cara a cara, lo que posibilita las relaciones cercanas y la creación de vínculos entre estudiantes y de estos con los docentes.

De otro lado, se tiene la educación a distancia, definida por Aretio (1996), como:

Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría, que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes.

En este contexto, la ruptura espacial y temporal de la modalidad impulsó no solo flexibilidad, responsabilidad y autonomía del estudiante en el aprendizaje; sino que facilitó el acceso a la educación a personas que, por cuestiones de distancia o por actividades laborales, no lograban desplazarse a los centros educativos. Por ejemplo, existen numerosos casos de personas que participaron en procesos formativos que se desarrollaron a través del correo convencional, la radio y la televisión, puesto que cada vez se hacía necesario proporcionar mayor acceso a la educación.

Para ampliar el concepto es importante retomar a Garrison: “la enseñanza a distancia ha evolucionado a través de tres grandes etapas que podemos denominar de la siguiente manera: correspondencia, telecomunicación y telemática” (1985, p.1-2). Se resalta así el papel de la

tecnología no solo como apoyo sino como soporte en los procesos formativos; su utilización en estas tres generaciones impulsó la transformación educativa y acercó a un mayor número de personas a la formación formal e informal.

Cabe agregar como a través del texto escrito y los servicios de correspondencia se inicia la primera formación a distancia. A medida que las tecnologías se fueron adaptando al contexto educativo se fueron sumando otros recursos, como los reproductores, las diapositivas, el video beam y los casetes de audio y video. Entraron además a apoyar este tipo de formación los medios de comunicación como la radio y la televisión, hasta llegar a la época en que el computador, el Internet y otras tecnologías se consolidan como nuevos medios para el aprendizaje.

3.2.1 Metodología educativa virtual

La educación virtual, el *e-learning* o el “aprendizaje virtual”, como también se le conoce, es la metodología educativa que desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera on-line, es decir a través del Internet. Para abordar el término, es preciso retomar la concepción del Ministerio de Educación Nacional (2009):

La educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo. La educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

Por consiguiente, el *e-learning* o la educación virtual es la metodología que permite la

interacción entre docentes y estudiantes, sin que sea necesaria su presencia física en un espacio y momento determinado; esta nueva visión de la educación, producto de las exigencias globales y los adelantos tecnológicos, transforman la manera como se concibe la educación. Es importante reflexionar sobre la manera como la educación debe pensarse en estos escenarios, pues no se trata simplemente de hacer llevar información a lugares apartados, sino que es una reivindicación pedagógica que redefine los saberes, las prácticas educativas y las pedagógicas, y que buscan la inserción de un mayor número de personas a la educación.

De esta manera, los avances tecnológicos impulsan la transformación educativa y el acceso a la educación, dichos avances no sólo permiten la comunicación, el encuentro y el aprendizaje, sino que además posibilitan la construcción del conocimiento, la participación y la formación conjunta, sin que los actores del proceso tengan presencia en la misma variable espacio-temporal, lo que conlleva a que más personas puedan acceder a la formación sin tener que desplazarse, que puedan actualizarse de acuerdo a los intereses profesionales y su disponibilidad de tiempo, pues el estudiante puede acceder al conocimiento a través de la plataforma *e-learning* y otras tecnologías de la información y la comunicación.

Para esto es sustancial retomar el concepto *e-learning*, para Cabero (2006, p.2):

Los términos o expresiones que se han utilizado para hacer referencia a ello han sido diferentes: aprendizaje en red, teleformación, *e-learning*, aprendizaje virtual, etc. Con todas ellas nos referimos por lo general a la formación que utiliza la red como tecnología de distribución de la información, sea esta red abierta (Internet) o cerrada (Intranet).

En este sentido, el aula como el entorno convencional para el aprendizaje comienza a modificarse. La tecnología como soporte y medio de comunicación precisan nuevos escenarios de formación globalizados, intercomunicados e impactados por multiplicidad de información y de herramientas digitales; es necesario así que tanto docentes como estudiantes adquirieran

competencias técnicas, comunicativas, y sociales, acordes al contexto actual. Lo realmente significativo repercute no en la tecnología como soporte o recurso, sino en la mediación pedagógica y didáctica que se debe practicar en cualquier ambiente de aprendizaje, más aun en uno virtual donde la comunicación y el proceso educativo es través de herramientas tecnológicas.

Es necesario transformar las prácticas convencionales implementadas durante años en los procesos educativos, pues estos nuevos entornos virtuales de aprendizaje promueven nuevas prácticas, acordes a un contexto globalizado y tecnológico. En efecto, no se pueden replicar las estructuras educativas tradicionales, ya que no sólo ha cambiado el modelo, se han transfigurado los actores, los escenarios, las estrategias y en general cada uno de los componentes del proceso educativo.

Para conocer dichos aspectos es importante retomar a Cabero (2006) quien define: “como las variables críticas de una formación en red a los contenidos, la comunidad virtual, las estrategias didácticas, las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica, los modelos de evaluación, los aspectos organizativos, las actividades y el papel tanto del docente como del estudiante”. Significa entonces que todas estas variables deben tenerse en cuenta para lograr buenas prácticas educativas en los entornos virtuales de aprendizaje, siendo necesario promover transformaciones en la manera de concebir la educación, construir nuevas estrategias didácticas y pedagógicas que propendan por la construcción colectiva del conocimiento, el aprendizaje participativo centrado en la responsabilidad del estudiante y en la guía del docente como facilitador del proceso formativo.

3.2.2 Bimodalidad o *blended learning*

Teniendo claridad sobre los conceptos de *e-learning*, educación a distancia y la modalidad presencial, que ha imperado en los procesos educativos formales e informales, es preciso abordar el concepto de *blended learning* –también conocido como *b-learning*, aprendizaje bimodal o

aprendizaje mixto–; éste se refiere al tipo de formación que adopta las potencialidades de la modalidad presencial con las bondades de las tecnologías de la información y la comunicación, reuniéndolas en función del aprendizaje significativo.

Para Bartolomé (2008, p.2) “el término *Blended Learning* (BL), que podríamos traducir como aprendizaje mixto, hace referencia al uso de recursos tecnológicos tanto presenciales como no presenciales en orden a optimizar el resultado de la formación”. En este contexto, el “aprendizaje mixto” busca enriquecer el proceso educativo con elementos de la presencialidad y de la virtualidad; como lo son los encuentros físicos en el aula de clase que facilitan la interacción, la comunicación cara a cara y la creación de vínculos. Así mismo, busca potencializar la formación con herramientas, aplicaciones y recursos propios de los escenarios virtuales y de las nuevas tecnologías.

El *b-learning* combina de modo continuo los encuentros presenciales con la utilización de herramientas tecnológicas, teniendo como finalidad promover un aprendizaje significativo, con la implementación de estrategias integrales que propendan a la construcción del conocimiento y la participación conjunta. Es importante aclarar que no basta con integrar estas estrategias, lo realmente importante es conjugarlas en la misma dirección del modelo pedagógico; por ello, cada acción educativa que se emprenda debe partir de una planeación pedagógica y metodológica centrada en el estudiante.

Bajo este mismo contexto, es necesario plantear la concepción del MEN:

El "Aprendizaje Combinado" o "*Blended Learning*" facilita la relación entre estudiantes y docentes, ya que esta metodología se fundamenta en una modalidad de enseñanza, donde el tutor combina el rol tradicional o presencial con el rol a distancia o no-presencial.

El profesor combina sus habilidades de "formador" con habilidades propias de "tutor", ya que pasa de una modalidad a otra, tratando de tomar lo mejor de cada una de ellas. Utiliza herramientas de internet,

de multimedia para la parte on-line y herramientas comunes para sus tutorías presenciales, donde los estudiantes sustentan y socializan los avances obtenidos en cada temática y unidad de trabajo, identificando fortalezas y debilidades para plantear estrategias de mejoramiento en los diferentes procesos de pensamiento y así contribuir a que el aprendizaje realmente sea significativo.

El “aprendizaje mixto” se cimenta en disponer las acciones formativas acordes a las necesidades del proceso educativo. Por ello es imperativo determinar cuáles acciones se desarrollarán de manera presencial y cuáles de forma virtual, qué herramientas sincrónicas o asincrónicas se utilizarán, qué tutorías se realizarán realizar, qué herramientas, recursos y estrategias se adaptan mejor a cada contexto para promover un aprendizaje significativo.

Dentro del mismo argumento, Bartolomé (2004, p.12) expone que:

El “*Blended Learning*” representa una profundización en esta línea: se analiza qué objetivo de aprendizaje se pretende, qué teoría explica mejor ese proceso de aprendizaje, qué tecnología se adecua más a esa necesidad. El “*Blended Learning*” no es, así pues, un modelo de aprendizaje basado en una teoría general del aprendizaje sino la aplicación de un pensamiento ecléctico y práctico.

Por lo tanto, es necesario la reflexión metodológica por parte de los docentes y las instancias académicas, pues los computadores, el internet, los recursos digitales y en general la multiplicidad de avances tecnológicos no contribuyen por si solos a la construcción de conocimiento, es de vital importancia generar propuestas pedagógicas y metodológicas que propicien aprendizajes significativos.

Como lo argumenta Aiello y Ciliam (2004, p.12):

El *blended learning* sería parte de un proceso de combinación más amplio que el de uso o no de las TICs. Se plantearía entre distintos pares dicotómicas a combinar que serían:

- Presencialidad vs. No presencialidad.
- Centrado en la enseñanza y el profesor vs. Centrado en el alumnos y el aprendizaje.

- Transmisión de conocimiento vs. Desarrollo de capacidades.
- Cultura escrita vs. Cultura audiovisual.
- Uso tradicional de tecnologías (pizarra, libro, etc.) vs. Uso de nuevas tecnologías (video digital, Internet, ordenadores, etc.)

La problemática no radica solo en utilizar las tecnologías o los nuevos medios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo realmente significativo consiste en conocer y adecuar las potencialidades del contexto actual en beneficio del aprendizaje. Por ello, el docente en este contexto, no solo tiene las mismas exigencias de la educación tradicional, debe desarrollar habilidades comunicativas, tecnológicas y culturales que estimulen la interacción, la comunicación y la construcción del conocimiento con los estudiantes, que respondan a las exigencias de sus nuevos roles de ciudadanos digitales, además a las necesidades de una sociedad globalizada en constante transformación.

3.3 Objetos Virtuales de Aprendizaje

Las TIC han promovido cambios medulares en la manera de acceder al conocimiento, con la apertura de nuevos escenarios educativos, soportados en redes telemáticas y diferentes medios tecnológicos. Así mismo, proponen nuevas dinámicas en la forma de llevar el conocimiento a los estudiantes y aparece así, en la escena formativa, la creación y el diseño de materiales educativos potencializados por la tecnología, que buscan el acercamiento y la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes. En este sentido, surge el concepto de objeto de aprendizaje OA o también conocido como OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), aunque son muchas las definiciones que se han acogido, este es un término que se ha ido transformando de acuerdo a las exigencias del contexto educativo y tecnológico, en los cuales están inmersos por su naturaleza. Puede decirse que el término fue adoptado por vez primera por Wayne Hodgins (1994) bajo el

concepto de *Learning Objects* (LO), quien transfirió el término de las ciencias de la computación al campo educativo. Wayne Afirm (2002, p.1):

Mi viaje al mundo de los objetos de aprendizaje comenzó con un "Momento de epifanía" ver a mis hijos jugar con LEGO™ hace muchos años. Al igual que con la mayoría de las familias, mi hijo y mi hija tienen diferentes preferencias de aprendizaje... comenzó lo que ha sido más de diez años de perfeccionamiento de un sueño de un mundo donde existe todo "contenido" en el más apropiado y posible tamaño, al igual que el individuo bloques que componen los sistemas de LEGO™.

Cabe mencionar como analogía las piezas de un lego, pequeñas piezas que pueden combinarse en diferentes formas y pueden orientar la creación de materiales educativos, es decir, pequeñas unidades de conocimiento que son combinables y utilizadas en diferentes contextos. Éste sería el inicio de la teoría de los objetos de aprendizaje o *Learning Objects* adoptado por Wayne Hodgins, quien argumenta (2002):

Los objetos de aprendizaje son elementos fundamentales de un nuevo modelo conceptual para la creación y distribución de contenidos. Están destinados a cambiar la forma y la forma de aprendizaje, marcando el comienzo de eficiencia sin precedentes de diseño de contenidos, desarrollo y la entrega. Su promesa más importante es aumentar y mejorar la efectividad del aprendizaje y el rendimiento humano.

Los objetos de aprendizaje se convierten en herramientas de apoyo para la labor docente, encaminadas a promover experiencias significativas en el aprendizaje. Por ello, los objetos virtuales de aprendizaje pueden considerarse como recursos o contenidos educativos, que pueden ser empleados en diferentes contextos formativos para potencializar y enriquecer los procesos, en especial en aquellos escenarios que no cuentan con la presencia en tiempo real del docente, sino que los estudiantes acceden a estos recursos, a través de internet y de diferentes plataformas.

Para ampliar el concepto, es importante abordar a Wiley, (2000, p.3):

Los objetos de aprendizaje son los elementos de un nuevo tipo de instrucción basada en el computador y fundamenta en el paradigma computacional de “orientación al objeto”. Se valora sobre todo la creación de componentes (llamados “objetos”) que pueden ser reutilizados en múltiples contextos de estudio.

En esta dirección, el desarrollo tecnológico ha promovido la creación e implementación de material educativo que pueda acompañar los procesos virtuales de enseñanza-aprendizaje y sea utilizado como herramienta mediadora de conocimiento. Internet se ha consolidado como plataforma para la creación y distribución de recursos digitales, pues allí no sólo se encuentran múltiples herramientas que facilitan su creación, sino el libre acceso y utilización de estos materiales en diferentes contextos educativos, sin la necesidad de hacer que el docente sea un experto en el uso de nuevas tecnologías.

Por ejemplo, los escenarios virtuales de aprendizaje se han visto potencializados con el desarrollo de nuevos materiales educativos acordes a las exigencias de un contexto virtual, donde no hay un encuentro cara a cara de los participantes, por ende la tiza y la pizarra se quedan cortos. Es por esto que los objetos de aprendizaje se han convertido en herramientas de apoyo para los docentes, para que ellos puedan comunicar su conocimiento y los estudiantes puedan acercarse a estos contenidos en el momento que lo requieran.

Por su parte, L'Allier (1997) afirma que “un objeto de aprendizaje es una estructura mínima e independiente la cual contiene un objetivo, una actividad de aprendizaje y una evaluación”. Con respecto a esto, los objetos de aprendizaje tienen como finalidad que el estudiante pueda autogestionar el aprendizaje, su acercamiento a estos contenidos sea significativo para la construcción del conocimiento. Es precisamente esta característica la que hace que su utilización sea pedagógica y no informativa, como es la función de los llamados objetos de información.

Por lo tanto, los objetos de aprendizaje se conciben como pequeños contenidos formativos

que pueden ser utilizados en diferentes soportes tecnológicos y ser implementados por diferentes usuarios, es decir, estos pueden ser reutilizados y perdurar en el tiempo, sin requerir la presencia del autor del material; por tal motivo, dichos contenidos deben ser lo suficientemente claros y concisos para ser abordados por un estudiante.

Arieto (2005, p.3), por su parte, argumenta que:

Podríamos definir a los objetos de aprendizaje como archivos o unidades digitales de información dispuestos con la intención de ser utilizados en diferentes propuestas y contextos pedagógicos. Se trata de archivos digitales o elementos con cierto nivel de operabilidad e independencia, que podrán utilizarse o ensamblarse, sin modificación previa, en diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje, sean éstas similares o desiguales y que disponen de las indicaciones suficientes para su referencia e identificación.

Bajo este argumento, se evidencian las diferentes características que deben de poseer estos materiales educativos para ser considerados objetos de aprendizaje. Características que han sido abordadas por diferentes autores y que se pueden sintetizar, como lo sustenta García Arieto (2005, p.4), en:

- Reutilización, objeto con capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y adaptarse y combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.
- Educatividad, con capacidad para generar aprendizaje.
- Interoperabilidad, capacidad para poder integrarse en estructuras y sistemas (plataformas) diferentes.
- Accesibilidad, facilidad para ser identificados, buscados y encontrados gracias al correspondiente etiquetado a través de diversos descriptores (metadatos) que permitirían la catalogación y almacenamiento en el correspondiente repositorio.
- Durabilidad, vigencia de la información de los objetos, sin necesidad de nuevos diseños.
- Independencia y autonomía de los objetos con respecto de los sistemas desde los que fueron

- creados y con sentido propio.
- Generatividad, capacidad para construir contenidos, objetos nuevos derivados de él. Capacidad para ser actualizados o modificados, aumentando sus potencialidades a través de la colaboración.
 - Flexibilidad, versatilidad y funcionalidad, con elasticidad para combinarse en muy diversas propuestas de áreas del saber diferentes.

Después de haber analizado las diferentes definiciones sobre los objetos de aprendizaje y abordado sus características, los OVA pueden entenderse como pequeños contenidos educativos digitales empleados para facilitar el aprendizaje. Ejemplo de ello pueden ser las imágenes, los vídeos, las animaciones, los textos. Se habla de objeto, puesto que se busca que estos contenidos sean independientes para que puedan ser actualizados, perdurables, reutilizables y combinables en diferentes contextos educativos. Además, que puedan funcionar entre las diferentes plataformas como los LMS *Learning Management system* (Sistema para la gestión del aprendizaje) y los CMS Content Management System (Sistema de gestión de Contenido).

3.3.1 Repositorio de Objetos Virtuales de Aprendizaje

Dentro de este contexto, es preciso abordar el concepto de repositorio de objetos de aprendizaje (ROA) –también conocido como banco–, que se refiere al espacio o plataforma en la cual se encuentran alojados los objetos de aprendizaje. Para Sicilia Urbán y Sanchez Alonso (2009, pp.3): “un repositorio de objetos para el aprendizaje es un sistema de software que almacena recursos educativos y sus metadatos, y que proporciona algún tipo de interfaz de búsqueda de los mismos, bien para la interacción con humanos o con otros sistemas software”.

Los ROA pueden considerarse sitios que contienen a los objetos de aprendizaje y su respectiva descripción, esto facilita la búsqueda, descarga y reutilización de los recursos por diferentes

usuarios, así como por diferentes instituciones, pues éstas pueden almacenar y compartir sus recursos. Como lo afirma García Arieto (2005): “Los repositorios de objetos de aprendizaje son una gran colección de los mismos, estructurada como un banco o base de datos, con metadatos asociados, y que generalmente podemos buscar en los entornos *Web*”.

Cabe señalar la importancia de los metadatos para los objetos de aprendizaje. Los metadatos logran entenderse como información que permiten la identificación o descripción de un recurso educativo, para el *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE) (2005, p.ii) “un metadato es información sobre un objeto, sea éste físico o digital”. A través de dicha información se pueden conocer las características y componentes de los objetos de aprendizaje; además, esto facilita su indexación, almacenamiento y localización, sea por los usuarios o los buscadores.

Los metadatos son el principal insumo para la estandarización de los objetos de aprendizaje, entendiendo como estándar, según la RAE, como “tipo, modelo, patrón o nivel”; en este caso el estándar se emplea para garantizar la reutilización, portabilidad y localización de los recursos. Como lo afirman Sicilia Urbán y Sánchez Alonso (2009, p.3) “la adopción de estándares hace posible: la portabilidad entre plataformas, accesibilidad, posibilidad de compartir y reutilizar recursos educativos, perdurabilidad de éstos con respecto al hardware y a sistemas operativos futuros, etc.”.

Esto reafirma la importancia de la estandarización, la cual busca garantizar la reutilización y la portabilidad de los contenidos, es decir que los recursos puedan ser utilizados en diferentes contextos. En este sentido, es fundamental indicar que los estándares más utilizados son el *Learning Object Metadata* conocido como LOM, desarrollado por la IEEE, el cual es considerado como el primer estándar creado específicamente para los objetos de aprendizaje, su diseño se empezó a desarrollar desde el año 1997.

El segundo estándar más empleado es el *Dublin Core Metadata Initiative* (DCMI), creado en el año 1995, de la *Dublin Core*, organización que ha desarrollado estándares de metadatos interoperables, es decir que funcionan en diferentes plataformas. Otro de los estándares utilizados es el conocido como *Sharable Content Object Reference Model* (SCORM), creado por ADL en el año 2002. Este modelo integra diversos estándares, permite empaquetar los objetos y los metadatos en un archivo comprimido, lo que facilita la portabilidad de los contenidos, este estándar es compatible con diferentes LMS como *Moddle* y *Blackboard*.

Los estándares pueden modificarse, pues estos varían de acuerdo al contexto, por ejemplo en el país, la entidad que define que estándar emplear en los objetos de aprendizaje y los recursos educativos digitales abiertos es el Ministerio de Educación Nacional, quien en el 2006 propuso como estándar a utilizar en Colombia el LOM CO, una adaptación del estándar LOM de la IEEE.

3.3.2 Estrategia Nacional Objetos Virtuales de Aprendizaje

Con respecto al contexto colombiano, es importante retomar al Ministerio de Educación Nacional (2012, p.12) que argumenta:

Entre los años 2005 y 2011, el Gobierno Nacional, a través del Ministerio de Educación Nacional (MEN) llevó a cabo valiosos esfuerzos para promover la producción y gestión de Objetos de Aprendizaje, como una estrategia para fomentar el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en especial las orientadas a la Educación Superior. Esta iniciativa se enfocó principalmente en aspectos de conceptualización orientados a la producción, uso y apropiación de Contenidos Educativos Digitales.

En este sentido, es importante mencionar como desde el 2005, en el país se emprenden acciones importantes sobre las potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación en el campo educativo, enfocándose en especial en la producción de objetos de

aprendizaje. Ahora bien, para esto el Ministerio de Educación, en el año 2006, adopta la siguiente definición (2012, p.25):

Un objeto virtual de aprendizaje se define como todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la Educación Superior) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo.

En esta definición el MEN hace un acercamiento a la primera concepción de los objetos de aprendizaje, haciendo claridad en la importancia de su estructura integral y de los metadatos para la reutilización y catalogación en diferentes contextos. En el mismo año, el MEN, en compañía de importantes universidades del país, adaptan esta definición y proponen una nueva conceptualización:

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2012), las acciones más representativas en los años del 2005 a 2011, se pueden sintetizar en:

- 2005 Portal Educativo Colombia Aprende
- 2006 Primer Concurso Nacional de Objetos de Aprendizaje
- Primer Cosechado MEN - IES
- Catalogación de Objetos de Aprendizaje en IES
- Estrategias para el Uso de Objetos de Aprendizaje y Redes de Alta Velocidad
- 2007 Talleres Regionales MEN - IES

- Red de Catalogación de Objetos de Aprendizaje en Colombia Aprende
 Biblioteca Digital Colombiana
 Talleres de Uso de Objetos de Aprendizaje
- 2008 Talleres de Producción de Objetos de Aprendizaje
- 2009 Diplomado Virtual en Producción de Objetos de Aprendizaje
- 2010 Taller Virtual en Uso de Objetos de Aprendizaje
- Catalogación de Objetos de Aprendizaje en las IES
 Diplomado de Formación en Uso de Contenidos Educativos Digitales
 Replanteamiento de la Estrategia de Repositorios
- 2011 Diseño Estrategia Nacional de Recursos Educativos Digitales Abiertos

En este contexto, se evidencia como el Ministerio de Educación Nacional, durante el año 2005 y hasta el año 2011, direcciona su gestión en la creación, catalogación y fortalecimiento de los objetos de aprendizaje en el país; sus lineamientos son encaminados a la creación de repositorios de objetos de aprendizaje, implementando el *CMS Drupal*, como plataforma para la creación del repositorio nacional y el de las diferentes instituciones de educación superior. Así mismo, busca fortalecer en la comunidad académica la creación e implementación de contenidos educativos digitales.

Cabe indicar que en el año 2011 la Estrategia Nacional de Objetos de Aprendizaje es reemplazada por la Estrategia de Recursos Educativos Digitales Abiertos, (REDA). Ministerio de Educación Nacional (2012, p.99) los define como:

Recurso Educativo Digital Abierto es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización.

En esta estrategia el MEN afirma: “para el contexto colombiano, el recurso que haga parte de

esta iniciativa debe responder a tres condiciones de manera indisociable e ineludible: ser Educativo, Digital y Abierto”. Desde el componente educativo “los recursos, pueden ser organizados como Cursos Virtuales, Aplicaciones para Educación y Objetos de Aprendizaje”; donde el componente digital se refiere a los diferentes formatos en que se pueden crear estos recursos, los cuales pueden ser “textuales, visuales, sonoros, audiovisuales, multimediales”. De igual forma dispone “las características para que un Recurso Educativo Digital sea abierto son: su posibilidad para accederlo, compartirlo, copiarlo, distribuirlo, mostrarlo, adaptarlo, representarlo, modificarlo y mezclarlo”.

Es importante indicar como los recursos educativos digitales hacen énfasis en otras herramientas que pueden ser empleadas en los procesos de enseñanza, como lo son: los cursos virtuales y las aplicaciones. Según esto, los objetos de aprendizaje pasan a ser una pequeña parte del gran contexto de los recursos educativos digitales abiertos.

De otro lado, según el Ministerio de Educación Nacional las iniciativas más importantes a nivel internacional en cuanto a la producción, publicación y catalogación de objetos de aprendizaje y recursos digitales abiertos son:

El Banco Internacional de Objetos Educativos (BIOE), creado en el 2008 “por el Ministerio de Educación de Brasil, en colaboración con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, la Red Latinoamericana de Portales Educativos - RELPE, la Organización de Estados Iberoamericanos - OEI, entre otros”. Así mismo, se encuentra el repositorio de la UNED fundado en el 2005 y llamado El espacio de los contenidos digitales de la UNED, (E-espacio UNED). También se encuentran el de la Comunidad Latinoamericana de Objetos de Aprendizaje (LACLO) y el conocido MERLOT, *Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching*.

Frente a este panorama, es necesario sensibilizar a la comunidad académica en la creación e implementación de recursos digitales, que permitan desarrollar prácticas significativas en el aprendizaje y construir comunidades de conocimiento, incentivando la creación de materiales

educativos de forma colaborativa; es decir, entre docentes y estudiantes.

3.4 Entornos virtuales de Aprendizaje

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han originado profundos cambios en todas las instancias del proceso educativo: en los actores, los recursos educativos y de forma especial en los salones de clase, pues este es un espacio en el cual se realiza el proceso educativo que ha sido potencializado por los avances tecnológicos, a tal punto que no es necesario desplazarse a un lugar físico para acceder al conocimiento.

Como resultado de la incorporación de las TIC en el contexto formativo, surgieron los llamados entornos virtuales de aprendizaje EVA o también conocidos como AVA, para referirse al concepto de ambiente virtual de aprendizaje. Ambos vocablos son utilizados para referirse al espacio en el cual se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en la virtualidad. En este contexto, se abordará el término EVA entendido como el entorno mediado por la tecnología, que posibilita el encuentro entre docentes y estudiantes, modula la comunicación y contiene los recursos educativos y guías para el aprendizaje.

La UNESCO (1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo; a su vez, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico, que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías.

Por consiguiente, se deduce que el EVA es el espacio en línea que contiene una serie de herramientas, recursos y potencialidades educativas, que pueden ser empleadas como estrategia pedagógica y didáctica; o como soporte, sea en la educación presencial, bimodal o virtual y se

convierte así en un nuevo escenario para exploración académica por parte de las instituciones educativas y la comunidad académica.

Quiñones (2002, p.58) a su vez, sostiene que:

Los entornos virtuales se asumen como la estructuración de un conjunto de principios y procedimientos que permiten organizar y orientar un curso de tal manera que facilitan promover el aprendizaje por parte de los participantes. En este sentido, el diseño se convierte en un proceso que toma forma de espiral constructivo y no es una secuencia lineal de selección de los elementos que lo integran, es reflexivo sobre la acción, requiere de evaluación permanente y se aleja de un modelo de instrucción basado en técnicas que predefinen pasos organizados de manera rigurosa.

En esta sentido, el EVA se fortalece como una herramienta innovadora que puede transformar las prácticas educativas que han imperado a lo largo de la historia. Con los nuevos entornos educativos se busca que el aprendizaje sea más flexible y participativo, por lo tanto se debe propender por estrategias metodológicas que involucren a los actores en la apropiación y consolidación de conocimientos, habilidades y hábitos conjuntos.

Para Wilson (1995) el entorno de aprendizaje es “el lugar donde los alumnos pueden trabajar juntos y apoyarse unos a otros y usar una variedad de herramientas de información para la guía y orientación de sus objetivos de aprendizaje y las actividades de resolución de problemas”. Es así como los EVA no solo enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje con múltiples herramientas tecnológicas, sino que propician un novedoso escenario para la interacción y el aprendizaje, en el cual los actores pueden aprender a través de sus propias prácticas.

Vidal, Llanausa, Diego & Vialart (2008, p.1) afirman que:

Los EVA se definen generalmente como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; son en la actualidad la arquitectura tecnológica que da sustento

funcional a las diversas iniciativas de teleformación, no obstante, ellos no determinan los modelos y estrategias didácticas, ya que el conocimiento o acceso a estos recursos no exime al profesor del conocimiento profundo de las condiciones de aprendizaje, ni del adecuado diseño y planeación docente, pero sí le aporta una nueva visión pedagógica que se enriquece con el uso de estas tecnologías.

Los entornos de aprendizaje no tienen asidero en un lugar físico predeterminado, su desarrollo e implementación se ha visto potencializado por los avances tecnológicos, que han permitido la simulación del salón de clase tradicional en un espacio virtual, en el cual no son incidentes las barreras espacio-temporales, ni la convergencia de los participantes del proceso educativo en el mismo espacio físico, pues estos pueden acceder al aula virtual desde cualquier computador con acceso a internet.

Los EVA están diseñados para administrar y gestionar varios aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje, permiten el envío y soporte de materiales educativos, el seguimiento de actividades de aprendizaje y evaluación; además, integran herramientas que permiten la tutoría, la comunicación y la autogestión del aprendizaje. Es decir, contienen los elementos del aula tradicional como lo son: estudiantes, docentes, herramientas de comunicación, recursos educativos, guías de estudio y de aprendizaje; permiten así promover las mismas actividades que en el salón físico se realizan comúnmente y propician en los estudiantes el análisis, la deliberación y la apropiación de nuevos conocimientos que pueden ser construidos a través del trabajo colaborativo.

En la entrevista efectuada a Donna Zapata de la Universidad de Antioquia, argumenta que los entornos virtuales de aprendizaje pueden contribuir al aprendizaje “Si sus materiales son adecuados y cuenta con estrategias didácticas que permitan un aprendizaje significativo en los estudiantes, de ser así tienen todas las posibilidades de mejorar la calidad de la educación”. Es de

resaltar que la presencia de la tecnología por sí sola no garantiza el aprendizaje, lo realmente significativo es potencializar estas herramientas con estrategias y metodologías que propicien la intervención y motivación en el aprendizaje.

Igualmente, Zapata sostiene que los EVA “favorecen, la autonomía de los estudiantes, con el conocimiento, respeta los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y deja el rastro de las actividades de profesores y estudiantes en el entorno virtual y esto puede ser una fuente de aprendizaje para los profesores”. Por lo tanto, el docente, como facilitador del proceso educativo, no solo es el experto en su área, requiere conocimientos tecnológicos y habilidades pedagógicas para mediar el aprendizaje y promover el autoestudio. Adicionalmente, debe disponer de estrategias didácticas que favorezcan el ambiente propicio para alcanzar los objetivos propuestos, por ello cada actividad que emprenda debe partir de una reflexión metodológica.

De esta forma, los EVA han hecho posible generar nuevas alternativas pedagógicas mucho más interactivas y dinámicas, que aquellas que ofrece el entorno académico tradicional.

3.4.1 Entorno educativo Moodle

Cada vez más los entornos virtuales de aprendizaje son adoptados por las instituciones educativas y por organizaciones para soportar los procesos formativos. Existen en la actualidad múltiples plataformas que permiten llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, siendo las más conocidas y utilizadas Blackboard, WebCt y Moodle; esta última será abordada en forma específica, dado que es la plataforma más utilizada en el país por las instituciones de educación superior. Como lo afirma el CNA “El 82.6 % de las universidades acreditadas usan Moodle”. Por ejemplo, la han adoptado universidades como la UdeA, Unal, Eafit, UPB, Javeriana, Uniminuto, Católica del Norte, UdeM, Unicórdoba, entre muchas otras.

Moodle es el acrónimo de *Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, lo que se puede traducir como: Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos, que actualmente se encuentra en la versión 2.6. Esta plataforma *e-learning* es de libre distribución, es decir, que su código es abierto y puede ser manipulado, reutilizado o adaptado a otros contextos, siempre y cuando se respete su licencia, lo que hace que sea uno de los *software* más utilizados porque no representa una inversión significativa para las instituciones educativas, en comparación a los de su misma categoría.

Como lo afirma Llorente Cejudo (2007, p.34):

El caso de Moodle como EVA es destacable por varios motivos tales como:

- Por la comunidad de usuarios y desarrolladores que se ha creado en torno al mismo, contribuyendo tanto a constante mejoras e innovaciones como a un proceso de construcción colectivo
- Por ser una plataforma de código libre
- Por las posibilidades educativas y los principios de su principio y desarrollo continuo

Este tipo de plataformas también se conocen como LMS (*System Management Learning*), o sea un sistema de gestión de aprendizaje o de administración de cursos en línea multiplataforma, es decir que opera sobre diferentes sistemas operativos como Windows, Linux, Mac Os X entre otros. El código abierto de Moodle y su libre distribución permiten que programadores del mundo contribuyan a realizar mejoras sobre el código o hacer nuevos desarrollos para la plataforma.

Moodle fue desarrollada por Martin Dougiamas, apoyado en el enfoque pedagógico constructivista que plantea que el estudiante también contribuye a su propio aprendizaje y se configura como el centro de éste. Este LMS es un espacio de encuentro en Internet, en la cual los participantes pueden interactuar de manera pública y privada, previa autenticación con un nombre de usuario y una contraseña personal de acuerdo a la configuración que tenga el curso virtual. Por su parte, Ros (2008, p.9) expone:

Moodle fomenta el autoaprendizaje, el aprendizaje cooperativo y la creatividad, facilitando la participación e implicación de unos alumnos con un perfil diferente al tradicional y que precisan que las actividades que realizan les motiven y que tengan relación con lo que están aprendiendo y la realidad laboral en donde aplicaran esos conocimientos. Una sociedad que precisamente requiere de esa creatividad, polivalencia, conocimiento de las nuevas tecnologías y de esa capacidad de trabajo en equipo.

Como entorno educativo, Moodle permite a los docentes virtualizar las características del aula tradicional y les ofrece a los participantes la posibilidad de tener acceso a todos los contenidos necesarios para su aprendizaje las 24 horas del día, desde cualquier computador con acceso a Internet. Además, facilita la programación y el envío de actividades evaluativas y de aprendizaje, así como la solución de dudas, mediante comunicación permanente a través de foros, chats, videoconferencias y otras herramientas.

La plataforma permite registrar y hacer seguimiento de todas las entradas, actividades y comunicaciones que se realizan allí. Así mismo, en su entorno es posible integrar archivos en diferentes formatos como audios, imágenes, videos y *Office* –como documentos de word, presentaciones, hojas de cálculo, pdf, etcétera– y enlaces a diferentes páginas web. Adicionalmente, la plataforma contiene diferentes recursos como foros, wikis, chats, tareas, cuestionarios, glosarios, encuestas y mensajería interna. Todas estas herramientas se consolidan como un sin número de oportunidades para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.5 Comunicación mediada por TIC

La comunicación es inherente al ser humano, puesto que está en su naturaleza y le permite crear canales, simbologías, ritualidades, entre otras, que van a tener connotaciones y unidades de significado en el perceptor, quien en su proceso decodifica el mensaje y a partir de su experiencia

da respuesta, generándose así la realimentación –lo que significa que la información fluye entre los actores–, las partes interactúan, dándole un significado a la acción que se va construyendo y ajustando mediante el diálogo y la participación con el otro.

Las nuevas formas de comunicación que han emergido de acuerdo al escenario tecnológico que permea hoy la sociedad, también han transformado los modelos tradicionales de comunicación, resumidos en la premisa emisor-canal-receptor. Con el surgimiento de los medios digitales, nuevas dinámicas comunicativas empiezan a tomar forma, la temporalidad, la convergencia de los actores, el intercambio comunicativo y simbólico adquieren otras dimensiones.

Como lo argumenta Carlos Scolari (2008, p.31-32):

La aparición de una nueva generación de medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del *broadcasting* sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, está desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas.

La ruptura espacio-temporal y la conversión analógica en digital abren nuevas formas de interacción, posibilitando el intercambio en red, la apertura e implementación de nuevos lenguajes digitales. Todos estos elementos vienen a definir un nuevo escenario marcado por el desarrollo tecnológico, que propicia nuevos espacios para el intercambio y la socialización.

Para Scolari (2008) “las nuevas formas de comunicación se diferencian de las tradicionales debido a la:

- Transformación tecnológica (digitalización)
- Configuración muchos a muchos (reticularidad)
- Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad)
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedia)

- Participación activa de los usuarios (interactividad)

De esta manera, los medios digitales proponen un nuevo esquema mediático, donde la transformación de la información en bit facilita su gestión y manipulación; la comunicación en red permite la interacción entre diversos emisores y receptores. La convergencia de medios, así como la participación activa del usuario, quien adquiere la figura de prosumidor, vienen a determinar el contexto actual.

Este tipo de comunicación, soportado en redes telemáticas, ha sido abordado por diferentes autores con el nombre de Comunicación Mediada por Ordenador, en su abreviación CMO del inglés, *Computer Mediated Communication*.

Mason (1990, p.223) la define como “el conjunto de posibilidades que tienen lugar cuando los ordenadores y las redes de telecomunicaciones son usadas como herramientas en los procesos de comunicación para componer, almacenar, transmitir y procesar la comunicación”. Es pertinente subrayar que la comunicación mediada por computador se diferencia de la comunicación presencial, no solo por la residencia de los actores en diferentes variables espacios-temporales, sino que además el lenguaje varía de acuerdo a las herramientas de comunicación que se utilicen, ya que pueden ser oral o textual.

Así mismo, las figuras emisor-receptor empiezan a intercambiar de rol, pues se presenta el cambio continuo de estos roles tradicionales del proceso de comunicación, sea del mismo contexto educativo o de otros informales, puesto que se puede intercambiar información con otros agentes externos.

De igual forma, la comunicación por computador permite que cada actor pueda hacer intervenciones de acuerdo a sus intereses, puesto que puede unirse a un debate o a un foro cuando lo considere necesario, sea para abordar el tema tratado o poner otros en discusión, que es una de las características que propicia la tecnología. Por su parte, Lawley (1994) define al CMO como el

“proceso de envío de mensajes –no limitado a mensajes textuales–, mediante el uso directo del ordenador y de la comunicación en redes de trabajo”.

En esta dirección, la comunicación es mediada a través de diferentes soportes tecnológicos que facilitan los encuentros, estimulan la utilización de otras herramientas digitales y permiten la realimentación entre las partes, sin que necesariamente los actores converjan en el mismo tiempo y espacio; debido a que se faculta la asincrónica del acto comunicativo, puesto que cada interlocutor tiene la posibilidad de intervenir en cualquier momento.

3.5.1 Netiqueta

Un factor importante a tener en cuenta en la comunicación mediada por la tecnología es la netiqueta, entendida como el conjunto de normas de comportamiento o educativas que se deben utilizar en espacios virtuales, esto con el fin de lograr una comunicación efectiva y disminuir los malentendidos.

Como lo sostiene Goijberg (2006, p.6):

Estas reglas de comunicación online que rigen la Red son conocidas como *netiquette* –reglas de etiqueta en la Red o traducidas comúnmente como netiqueta- y surgen entre los usuarios de comunidades en red (por ejemplo, Usenet) a modo de controlar el número de mensajes ofensivos que circulan. Toda vez que el grupo de usuarios de Internet ha crecido desmedidamente, las “reglas de netiqueta” han pasado a formar parte de la cultura intrínseca de este medio, reconocida y aceptada por gran parte de los usuarios, a pesar que pueden existir pequeñas diferencias dependiendo de la cultura y el contexto en el que sean utilizadas.

Así como sucede en los espacios tradicionales de socialización, en Internet existen ciertas reglas básicas de convivencia que permiten generar códigos comunes entre los actores que componen determinada comunidad, esto repercute en la creación de relaciones cordiales y amenas

dentro del contexto virtual, pues facilita la comprensión de los interlocutores. La *netiqueta* se construye de manera colectiva entre los participantes que desean compartir un espacio virtual.

Es de aclarar que cada comunidad tiene sus propias pautas y éstas varían de acuerdo al contexto y a las características del medio y de los participantes. Es decir, las normas de una red social no serían las mismas para una comunidad de aprendizaje, así como no lo son para un foro o un chat. Por ello, en los contextos educativos virtuales los participantes deben conocer dichas pautas antes de realizar sus intervenciones en los diferentes espacios de comunicación.

Dicho de esta forma, en los espacios virtuales de aprendizaje es necesario crear entre los participantes algunas simbologías y convenciones comunes, que permitan una comunicación clara y asertiva, que posibilite los intercambios comunicativos y la construcción conjunta del conocimiento, debido a que la netiqueta facilita el diálogo, la participación y la comprensión dentro de la comunidad de aprendizaje.

Como lo afirma la Universidad Nacional Abierta y a Distancia:

De la misma manera que existen protocolos para los encuentros físicos entre personas, la *netiqueta* describe protocolos que se deben utilizar en los encuentros virtuales. Como sucede en otros espacios, no conocer las reglas no constituye una excusa para incurrir en comportamientos inadecuados. Es importante apropiarse de estas normas, para no generar conflictos o agravios en la interacción dentro de los entornos virtuales de aprendizaje. La *netiqueta* se debe tener en cuenta a la hora de dirigirse al equipo de soporte técnico, construir el perfil, comunicación dentro del aula, mensajería interna y correo electrónico.

Bajo este argumento, la netiqueta posibilita la comunicación entre los diferentes actores que componen un diálogo a través de un aula virtual de aprendizaje. Igualmente tiene como finalidad promover las relaciones e interacciones cordiales y respetuosas dentro de todos los intercambios comunicativos que se generen en el espacio virtual de aprendizaje.

Aunque cada entorno virtual tiene sus propios protocolos y normas para el lenguaje escrito y la comunicación, algunas de estas convenciones se han extendido a otros contextos, convirtiéndose en pautas acogidas de forma general para las interacciones en línea. Un ejemplo de esto es el uso de mayúsculas, que en la red significa gritar, por lo cual es necesario conocer los acuerdos comunicativos de cada escenario en el cual se van a realizar intervenciones.

En la comunicación mediada por computador, el lenguaje que predomina es el escrito, debido a la ausencia de la comunicación cara a cara y de otros lenguajes propios de la comunicación no verbal, como lo son la kinésica, el paralingüístico y la prosémica. Estos elementos tienen otras cargas comunicativas que facilitan y promueven la comprensión en las interacciones presenciales. Cabe aclarar que la kinésica se refiere a los movimientos corporales, el paralingüístico al uso de la voz y la prosémica al uso del espacio.

La ausencia de estos elementos en internet ha impulsado el desarrollo de nuevas convenciones o formas de representar aquellas cosas propias de la comunicación presencial y aunque resulte imposible de sustituir, se han creado mecanismo para comunicar aquellas cosas básicas, como lo son los emoticones –que han sido aceptadas en múltiples contextos, por su carga comunicativa–.

Goijberg (2006) expone que “los emoticones fueron uno de los primeros códigos originales creados por los usuarios de Internet para representar estados emocionales y sentimientos a través de la CMO”. De esta manera, los emoticones pueden entenderse como símbolos que permiten expresar emociones o gestos en los espacios virtuales.

El origen de los emoticones se remonta al año 1982, cuando Scott Fahlman, del Departamento de Ciencias Informáticas de la Universidad Carnegie Mellon, utilizó en sus correos electrónicos códigos alfanuméricos, que eran mensajes con bromas y así evitar malentendidos en la comunicación con sus compañeros. Dicho de otra forma, lo emoticones permiten comunicar

aquellas expresiones, gestos o sentimientos que no se pueden expresar a través de las palabras del texto escrito, ya que son complementarios.

Como lo expresan Moral Toranzo y García Loreto (2003, p.135): “Los emoticones en sí mismos tienen un carácter comunicativo, puesto que son códigos entre el emisor y el receptor con una significación concreta para ambos...Sin duda, esto ha contribuido notablemente a percibir la comunicación un poco más cercana y “humana””. Estos códigos han permitido generar nuevos intercambios comunicativos cargados de sentidos, que al ser compartidos tienen significados entre los actores, puesto que otorgan información que complementa el texto escrito.

De esta forma, Internet, como medio de comunicación, presenta una serie de características que le son específicas y que vienen a determinar los comportamientos que se presentan en él, así como los nuevos contextos de interacción, en los cuales surgen nuevas dinámicas y prácticas comunicativas diferentes a la comunicación cara a cara.

3.5.2 Interacciones comunicativas en el entorno virtual de aprendizaje

La comunicación es la columna vertebral en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de ésta dependerá la efectividad del proceso y la interacción entre los actores, estudiantes y docentes, sin importar el medio por el cual se transmita el mensaje. Las tecnologías de la información y la comunicación han generado una transformación en los procesos comunicativos, rompiendo barreras de tiempo-espacio. De esta manera, la comunicación en la virtualidad integra medios tecnológicos, por los cuales se modulan las relaciones entre los participantes.

Por ello, a diferencia de la educación tradicional, en los procesos de enseñanza virtual la relación y comunicación entre tutores y estudiantes es mediada a través de diferentes tecnologías; éstas posibilitan los encuentros, la socialidad, soportan los contenidos educativos y permiten construir el conocimiento de manera conjunta y acceder a él a cualquier hora y lugar.

La interacción es un elemento imperante dentro del proceso de comunicación, que se constituye de manera circular entre emisores y receptores, permitiendo entablar relaciones cercanas y cordiales dentro de los actores del proceso formativo. Barberá, Badia y Mominó (2001, p.164) definen: la interacción como "un conjunto de reacciones interconectadas entre los miembros que participan en un determinado contexto educativo, en el que la actividad cognitiva humana se desarrolla en función de los elementos que determina la naturaleza de ese contexto educativo, en nuestro caso virtual".

En este sentido, la interacción es entendida como el intercambio continuo entre docentes y estudiantes, que propicia el fortalecimiento de relaciones interpersonales, lo cual permite la creación de vínculos afectivos y de socialización entre estudiantes y docentes; lo cual faculta el aprendizaje y el trabajo en conjunto.

Colon Orosco (2005) sostiene que la interacción puede entenderse como:

El conjunto de relaciones, transformaciones que emergen y se extienden en el aula o contexto educativo, que construyen en su actuación diaria los profesores entre sí, profesores y alumnos, orientados hacia objetivos diversos pero comunes en el desarrollo del proceso de enseñanza/aprendizaje y sometidos a las incidencias culturales, sociales del entorno y del propio sistema organizativo e ideológico y de la realidad personal de cada uno de los agentes participantes.

De tal forma que la interacción es un discurso colectivo que facilita y enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y que además fortalece las relaciones interpersonales, logrando establecer vínculos y reducir la distancia físico-afectiva, la cual, en muchas ocasiones, es motivo de deserción académica.

Como lo representa, Pérez Alcalá (2007, p.5) en el siguiente gráfico:

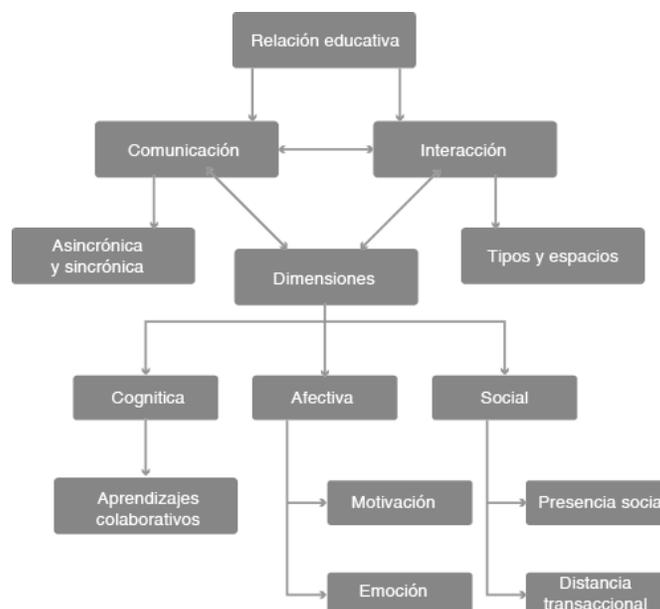


Figura 3. Mapa de conceptos Comunicación-interacción. Fuente: Pérez Alcalá.

Las interacciones comunicativas en el aula se convierten en diálogos y cooperaciones, que permiten reconocer al otro en su diferencia e integrarlo como parte del aprendizaje. En esta dirección, la comunicación no es solo instrumento de información, ya que es herramienta de formación y construcción dialógica que permite a los participantes empoderarse de conceptos, acciones y competencias que les permita expresar ideas, construir significados y compartir su realidad, en beneficio del aprendizaje.

Para Cabero (2004, p.28) “la comunicación mediada por el ordenador» (CMO) permite diferentes tipos de interacciones que van desde «uno a uno», de «uno a muchos» y de «muchos a muchos»; pudiendo ser los participantes, es decir, desde establecer una comunicación entre profesor-alumno, hasta alumno-alumno, profesor-alumnos, alumnos-alumnos, profesor+profesor–alumnos”.

Bajo este argumento, el modelo de comunicación entre emisores y receptores comienza a cambiar con las nuevas formas de comunicación en entornos virtuales, el receptor no solo recibe

el mensaje, éste también es un participante activo del proceso que lo codifica y decodifica, y da respuesta a la información enviada, dando paso a la construcción conjunta.

Como lo argumenta Pérez Alcalá (2007, p.10):

La interacción es un concepto importante para los procesos educativos, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia o virtual, ya que a través de ella se pueden fortalecer las relaciones interpersonales entre estudiantes y asesores y, en consecuencia, lograr que la distancia afectiva se aminore a partir de la comunicación.

De esta manera, los actores del proceso interactúan, dándole un significado a la acción que se va construyendo mediante el diálogo y el trabajo colaborativo. En este sentido, la interacción se identifica como un proceso que influye positivamente en la motivación, propendiendo por el aprendizaje y la construcción colaborativa del conocimiento.

Por su parte, Gunawardena, Lowe y Anderson (1997, p.410) sostienen que la comunicación mediada por computador es “una herramienta pedagógica importante que permite que grupos que están separados en el tiempo y el espacio se impliquen en producir conocimiento de forma activa y compartida”.

La comunicación en un entorno virtual de aprendizaje permite integrar actores de diferentes contextos, sin residir en el mismo tiempo y espacio, pero intercambiando roles y al mismo tiempo son productores de contenidos, o como también se conoce *prosumer*, es decir, creador y consumidor de información al mismo tiempo. Lo que significa que los actores son partícipes y constructores en el proceso, lo que propicia un aprendizaje enriquecido por la experiencia de cada integrante y por la capacidad de transformar y gestionar la información.

En este nuevo, el entorno de comunicación, ligado al concepto de interacción, nace el de interactividad, entendido como la relación entre el hombre y el computador. Para Scolari (2008, p. 110) “la interactividad nos orienta hacia la navegación dentro de las redes y al intercambio entre

usuarios dentro de un modelo participativo muchos a muchos”. Dentro de este marco, la interactividad nace como la interacción del usuario con el ordenador, el cual le permite navegar y generar diferentes comportamientos en Internet, bien sea con otros usuarios o con diferentes aplicaciones.

Rost (2006, p.176) sostiene que “la interactividad, es un término más reciente asociado a la informática y entendido desde la ingeniería como la capacidad de las computadoras para responder a los requerimientos de los usuarios y desde la comunicación como el vínculo mediado entre los individuos”. De tal forma que, en el aprendizaje, la interactividad permite al estudiante mayor nivel de participación en la construcción y autogestión del conocimiento.

Por su parte, Blanco Diez (1995, p.41) expone:

En un ámbito que nos es más cercano como el educativo, también se encuentra el uso de esta palabra para referir significados diferentes como:

- Interactividad es una de las características fundamentales del proceso de aprendizaje
- Interactividad refiriendo la integración y relación entre diversos medios y de éstos con el estudiante
- Interactividad entendida como acción de interconectar, a través de medios técnicos a estudiantes dispersos, a productores de materiales y a profesores que participan de forma remota en procesos de enseñanza a distancia

De tal forma que en los procesos formativos la interactividad no está sujeta solo a la relación con los medios tecnológicos, sino con los recursos educativos y actores del proceso. Por ello, en los entornos virtuales de aprendizaje el estudiante toma un papel más participativo en su formación, pues éste tiene a su alcance múltiples herramientas para el autoestudio y la gestión de su aprendizaje.

3.5.3 Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica

La tecnología en el campo educativo no solo se apuntala como medio de apoyo para la docencia y las estrategias didácticas, sino que se ha afianzado como una herramienta que modula y facilita la comunicación entre los diferentes actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. En los entornos virtuales de aprendizaje se abordan dos tipos de comunicación, conocidos como sincrónica y asincrónica.

Tal como lo argumenta Valverde Berrocoso, (2002, p.57):

Los medios de comunicación interpersonal a través de Internet adoptan dos formas: sincrónica, en la que los usuarios a través de una red telemática coinciden en el tiempo y se comunican entre sí mediante texto, audio y/o vídeo; y asincrónica donde los participantes utilizan el sistema de comunicación en tiempos diferentes.

La comunicación sincrónica es aquella que se da en tiempo real, coincidiendo simultáneamente las variables espacio-tiempo, lo que permite la interacción directa entre los actores (estudiantes y profesores); dando lugar a la socialización de un tema específico, preguntas, comentarios y realimentación inmediata. La comunicación de manera sincrónica en los procesos educativos permite resolver dudas, compartir conocimientos y construir un aprendizaje colaborativo, en el mismo espacio y tiempo y para que dicha comunicación sea posible es indispensable coordinar el encuentro, ya sea en un espacio físico o virtual.

Por su parte, la comunicación asincrónica es aquella que se presenta en tiempo diferido, es decir, no hay un encuentro simultáneo entre los participantes, sino que se presenta en un lapso de tiempo entre la emisión y la recepción del mensaje. Según Hara, Bonk y Angeli (2000, p.154) “la comunicación asincrónica se apoya en los principios del aprendizaje constructivista porque permite que los alumnos articulen, lean y reflexionen fácilmente sobre los conceptos”.

Lo que significa que la asincronía no requiere la participación simultánea de los actores,

permite al estudiante retomar los contenidos, los debates, elegir los tiempos de estudio, buscar diferentes alternativas para acrecentar su conocimiento, relacionarse con estudiantes de otros contextos, compartir experiencias y generar vivencias significativas.

Como lo expone Cabero (2004):

Como podemos observar, estas herramientas son de diferente tipología y nos permiten poder realizar tanto una comunicación textual, como auditiva y visual. Al mismo tiempo, estas herramientas nos pueden servir para diferentes tipos de actividades, que van desde impartir formación, realizar tutorías o efectuar actividades de tipo colaborativo entre los participantes en la acción formativa.

De esta manera, las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica permiten al estudiante integrar diversos medios y recursos para el aprendizaje, pues posibilitan retomar contenidos, ampliar conceptos, desarrollar otras competencias y explorar diferentes alternativas para la socialización y el aprendizaje, como lo son las comunidades de práctica o de aprendizaje, las cuales facilitan el intercambio de experiencias y conocimientos.

Las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica son espacios ideales para intercambiar información y reflexionar de forma interactiva, desarrollando habilidades propias de los entornos virtuales de aprendizaje.

Dentro de las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica se pueden resaltar las que se expresan en la Tabla 1.

Tabla 1
Herramientas de comunicación en un entorno virtual de aprendizaje

Herramientas sincrónicas	Herramientas asincrónicas
Videoconferencia	Blog y Microblogging
	Foro
Chat o videochat	Wiki
	Correo electrónico o mensajería
Pizarras digitales	Herramientas multimedia
	Redes sociales

Nota. Fuente: propia

En un entorno virtual de aprendizaje existen diferentes herramientas, tanto sincrónicas como asincrónicas, que posibilitan la comunicación en el mismo momento o en momentos diferentes. Estas herramientas permiten utilizar diferentes lenguajes como el textual, visual o auditivo, dependiendo de la herramienta que se utilice, lo cual posibilita el encuentro y la construcción entre los participantes del proceso educativo. Al mismo tiempo, permiten realizar diferentes actividades formativas y de socialización como debates, discusiones, tutorías, resolver inquietudes y generar trabajo colectivo.

Con todo esto, la comunicación se convierte en un instrumento clave del proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo afirma Valverde Berrocoso (2002):

El uso de estas herramientas comunicativas en la educación es algo más que un simple cambio en el uso de los medios a través de los cuales se produce la interacción didáctica... La nueva metodología, en contraste, ha de ser más libre e interactiva. Los propios participantes han de seleccionar sus fuentes de información, negociar las orientaciones dadas para su aprendizaje, crear la estructura de la interacción comunicativa, introducirse en áreas previamente no exploradas, etcétera. El trabajo que los alumnos desarrollan debe ser compartido "*on line*" y el *feedback* que reciben de sus compañeros es un factor de motivación muy importante.

Es de aclarar que en los escenarios virtuales de aprendizaje el reto comunicativo es mayor, en vista de que no se cuenta con la presencia física de los actores, lo cual facilita la expresión y el lenguaje corporal de las ideas acerca de lo que se quiere anunciar; por tal motivo, comunicar las ideas de forma clara y concisa es uno de los mayores retos que tiene la educación en la virtualidad.

Por ello, cuando los procesos de enseñanza y aprendizaje tienen lugar en la virtualidad, se deben buscar estrategias que permitan a los estudiantes estar en contacto permanente con el conocimiento y potenciar los intercambios comunicativos con los diferentes actores del proceso, puesto que la comunicación debe fluir en todas las direcciones para que el proceso de enseñanza-

aprendizaje sea significativo y se cumplan con los objetivos propuestos.

3.6 Diseño gráfico en un entorno virtual de aprendizaje

El auge tecnológico ha promovido cambios insospechados en la cultura, nuevas manifestaciones artísticas, narrativas, comunicacionales, novedosos lenguajes y formatos, vienen a sumarse a las transformaciones estructurales que han provocado la bifurcación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la sociedad.

Como lo expone Zapata Zapata (2012, p15):

En la actualidad se identifica una influencia marcada de los avances tecnológicos sobre la cultura, específicamente en su manifestación artística mediante el diseño en la comunicación visual, hecho que algunos autores llaman la revolución artística (Manovich, 2002), teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas que existen para la elaboración de elementos gráficos y la aproximación que con ellos se puede hacer de la realidad (con la utilización de elementos básicos de diseño: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento).

El diseño gráfico puede considerarse como la forma de concebir, conceptualizar, crear y disponer diferentes elementos y lenguajes para comunicar mensajes de manera visual a través de diferentes soportes. Como lo asevera Frascara (2002):

El diseño de la comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada. El diseñador es responsable por el desarrollo de una estrategia comunicacional, por la creación de los elementos visuales para implementarla y por contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a alcanzar los objetivos propuestos, es decir, la creación de esa realidad deseada.

En el contexto educativo, el diseño gráfico se ha convertido en un elemento inseparable en los procesos de enseñanza-aprendizaje virtuales. En especial, en la construcción de recursos

educativos, en la creación de contenidos y en la apariencia visual del entorno virtual de aprendizaje. El objetivo primordial de estos contenidos es transmitir el mensaje para el cual fueron creados y recrear escenarios amigables y propicios para el aprendizaje, mediante técnicas y estilos visualmente atractivos, dinámicos y atrayentes, a través de los aspectos propios del diseño como lo son el color, la textura, el movimiento y la forma.

Derivado de esto, el diseño gráfico facilita la usabilidad, es decir, la manera como los usuarios navegan y se comportan en una página web, aplicación o plataforma. Como lo afirma Nielsen (2012) “la usabilidad es un atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces por parte del usuario. La palabra "usabilidad" también se refiere a los métodos para mejorar la facilidad de uso durante el proceso de diseño”. En este sentido, la usabilidad permite la fácil navegación y la permanencia del usuario en un entorno digital y determina el sencillo acceso a la información.

De igual forma, el diseño gráfico contribuye a la visibilidad, legibilidad y funcionalidad de los contenidos y del entorno virtual. Según Scolari (2004, p.15) “Las interfaces no son un ligar transparente y neutral donde el sujeto interactúa de manera automática con un texto, ya sea escrito o multimedia”. Lo que quiere decir que estos entornos también construyen significados que pueden facilitar la interacción usuario-maquina.

Por su parte, Claudia Vásquez, integrante entrevista del Grupo E-virtual de la Universidad de Medellín, afirma que “el diseño gráfico debe “atrapar” la atención del estudiante y proporcionar un ambiente agradable para el estudio”. Por lo tanto, se impone en el campo educativo la búsqueda de nuevas formas de sensibilizar a los estudiantes a través del diseño gráfico, con características dinámicas, innovadoras e interactivas, que permitan a éstos sentirse cómodos en una interfaz gráfica amigable, favoreciendo la apropiación de los contenidos y la participación en su propio

aprendizaje.

Donna Zapata, Coordinadora del Programa Integración de TIC a la docencia de la Universidad de Antioquia, sostiene que “el diseño gráfico se debe contextualizar de acuerdo con la temática del material educativo y el público al que va dirigido”. En este sentido, el diseñador gráfico debe propiciar un entorno atrayente e interactivo para el aprendizaje, debe pensar en los usuarios del proceso educativo, determinar qué colores, formas, tipografías y demás recursos utilizar para garantizar un ambiente cómodo y propicio para el proceso formativo.

Por otro lado, en la entrevista realizada a la docente investigadora Yosly Hernandez, de la Universidad Central de Caracas, sostiene que:

El diseño gráfico es muy importante para la interacción humano-computador, este diseño gráfico es la primera impresión que tiene el aprendiz, con el curso y los recursos educativos, entonces allí es fundamental el uso de los colores, qué tipo de colores utilizan, cuál es el tamaño de letra, la disposición de los elementos, si está muy cargada la pantalla, si existen elementos que puedan distorsionar el aprendizaje, o sea es fundamental un buen diseño gráfico, estructurado, algunos autores lo llaman estético, otros lo llaman de interacción humano-computador.

Desde el diseño gráfico se pueden generar contenidos interactivos que permitan que el estudiante se sienta participe en el aprendizaje, a través de la utilización de actividades y herramientas gráficas como mapas conceptuales, infografías, gráficos y simuladores. Es importante que los docentes y estudiantes se sientan integrados en el ambiente virtual de aprendizaje.

Por su parte Zapata Zapata (2012) sostiene que:

Para la producción del diseño gráfico de un entorno de enseñanza y aprendizaje en un mundo virtual es necesario contar con un equipo interdisciplinario que permita abordar los aspectos pedagógicos, tecnológicos y de comunicación visual que intervienen en la creación de un entorno educativo. Por

tanto, en el equipo de trabajo que acompañará el proceso de producción del diseño se deben diferenciar los siguientes roles: Diseñador gráfico, Experto temático, Diseñador instruccional, Asesor tecnológico y Programador.

En consecuencia, la producción de recursos educativos digitales y de ambientes virtuales de aprendizaje son el resultado del trabajo de un equipo interdisciplinario de profesionales, que utilizan sus conocimientos para crear y adecuar el ambiente de aprendizaje y disponer los contenidos pedagógicos y educativos, así como los requerimientos tecnológicos para soportar la comunicación y todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por su parte, el docente, como experto temático y comunicador innato de su saber, es el guía del proceso, los demás profesionales son los encargados de asesorar y coordinar la producción y realización de los diferentes recursos.

De esta manera, el diseño gráfico no tiene como fin el acto de seducir con las herramientas y soportes gráficos, sino que su objetivo principal es comunicar mensajes, ideas y conceptos que propicien el aprendizaje y la participación.

4. CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

Este proyecto pertenece al tipo de investigación mixta, es decir, utiliza técnicas de la investigación cualitativa y cuantitativa, que según afirman Sampieri, Collado y Baptista (2006, p.775) “el enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones, para responder a un planteamiento del problema”. Es por ello que esta investigación, a través de un modelo de caracterización, pretende comprender las asignaturas bimodales, adscritas a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín (UdeM).

Se clasifica dentro del estudio de caso colectivo, debido a que se abordan tres asignaturas bimodales pertenecientes a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. De igual forma, se cataloga dentro del estudio descriptivo que Sampieri, Collado y Baptista (2006), que definen: “como los estudios que buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. En efecto, esta investigación procura describir las características y los criterios generales de la metodología bimodal dentro de la Universidad y de los sujetos que intervienen en el proceso.

4.2 Objeto de Estudio

Para abordar la caracterización de los cursos bimodales de la UdeM se tomaron como objeto de estudio de esta investigación las tres asignaturas bimodales, que se encuentran adscritas a la Facultad de Comunicación. Dichas asignaturas son Estética de la Imagen, Radio Corporativa y Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo.

Para la selección de la muestra se consultó con el Grupo E-virtual, que es el programa adscrito a la Vicerrectoría Académica, que apoya a nivel institucional lo concerniente a las TIC y a la educación virtual, velando por el buen cumplimiento de la metodología virtual y bimodal en la Institución. Al hablar con el grupo se encontró que las únicas asignaturas bimodales que se encuentran activas son las tres pertenecientes a la Facultad de Comunicación.

De esta manera, las asignaturas bimodales se identifican como se muestra en la Tabla 2.

Tabla 2
Asignaturas blended Facultad de Comunicación UdeM

Asignatura bimodal	Programa	Semestre	Profesor
<i>Estética de la Imagen</i>	Tronco común ¹ : Comunicación y Relaciones Corporativas Comunicación Gráfica Publicitaria Comunicación y Lenguajes Audiovisuales	Primero	Mónica Isabel Tamayo Acevedo
<i>Radio Corporativa</i>	Comunicación y Relaciones Corporativas	Cuarto	Franck Piedrahita Bedoya
<i>Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo</i>	Comunicación y Relaciones Corporativas	Noveno	Nora Elena Botero Escobar

Nota. Fuente: propia

4.3 Selección de las categorías

Las categorías fueron establecidas a partir de los objetivos de investigación, teniendo en cuenta los contextos en los cuales se suscribe el presente estudio. Sampieri, Collado y Baptista (2006) exponen que “las categorías son los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis”.

¹ Asignaturas básicas que son comunes entre diferentes programas de una misma área del conocimiento.

Como menciona Holsti (1969). Son las "casillas o cajones" en los cuales se clasifican las unidades de análisis. Por lo tanto, las categorías permiten detallar y particularizar el objeto de estudio, y las subcategorías, comprenderlo más a fondo.

En la Tabla 3 se relacionan las categorías correspondientes a cada objetivo propuesto.

Tabla 3
Relación de los objetivos con las categorías

Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías
Diseñar un modelo de caracterización para las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín	Identificar los elementos de organización y diseño de contenidos, interacciones comunicativas y actividades presentes en las asignaturas bimodales	Organización y diseño de contenidos	-Plataforma -Aula virtual -OVA
		Interacciones comunicativa	-Herramientas de Comunicación sincrónica y asincrónica
		Actividades	-Evaluativas -Aprendizaje
	Reconocer los elementos de diseño gráfico presentes en las asignaturas bimodales	Diseño gráfico y usabilidad	-Color -Tipografía -Forma

Nota. Fuente: propia

Las categorías establecidas para la presente investigación, pueden definirse de la siguiente manera: las interacciones comunicativas se refieren a los intercambios comunicativos entre docentes y estudiantes, que se presentan a través de las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que tiene la plataforma U-virtual de la UdeM.

Otra de las categorías establecidas, es la organización y diseño de contenidos que describen la estructura y los elementos del curso bimodal. De igual forma, se han definido los lineamientos que permiten reconocer cuáles de actividades de aprendizaje y evaluativas se realizan a través de la plataforma educativa, en cada una de las tres asignaturas bimodales.

Por último, se encuentra la categoría de diseño gráfico y usabilidad, que permite identificar cuál es la percepción de docentes y estudiantes frente al diseño gráfico y la usabilidad, tanto de la plataforma U-virtual como de los objetos virtuales de aprendizaje de cada asignatura.

Las anteriores categorías permiten demarcar el universo de análisis y delimitar el objeto de estudio, por esta razón fueron los puntos de partida en la construcción de las técnicas para la generación y recolección de la información.

4.4 Técnicas para la generación y recolección de la información

4.4.1 Observación cuantitativa y modelo de caracterización de las asignaturas bimodales

La observación permite al investigador reconocer y obtener diferentes datos del objeto de estudio, aunque se conozca alguna información previa. Particularmente, se utilizó la técnica de la observación. Sampieri, Collado y Baptista (2006) argumentan que “las variables a observar son especificadas y definidas antes de comenzar la recolección de los datos. Se enfoca en información que pueda ser evaluada por medio de los sentidos (datos visuales, auditivos, producto del tacto y el olfato)”.

Por lo anterior, se diseñó una ficha de inventario para identificar los elementos de las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín. (Ver anexo1). Así mismo, un instrumento de observación denominado *Modelo de caracterización de las asignaturas bimodales*; para su construcción se comenzó de las categorías y subcategorías establecidas para el objeto de estudio, y se definieron las unidades de análisis correspondientes, antes de aplicar la técnica.

Este instrumento de observación permite sistematizar la información que se observa en los cursos virtuales de las asignaturas bimodales, en procura caracterizar los elementos que componen la bimodalidad en la Universidad; además, busca comprender la interacción entre docentes y estudiantes en la plataforma U-Virtual y cuál es la percepción del docente y el estudiante frente al diseño y la diagramación de los contenidos. (Ver anexo 2).

4.4.2. Entrevista semiestructurada

Esta técnica permite recolectar información de los sujetos que intervienen en la investigación. Se utilizó este tipo de instrumento debido a que permite mayor flexibilidad y libertad en el momento de recoger la información, puesto que posibilita la creación de más preguntas en la aplicación del instrumento, si así se requiere. Como afirma Sampieri, Collado y Baptista (2006): “las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas)”.

De acuerdo a lo anterior, en el diseño del instrumento se tuvieron en cuenta las categorías y subcategorías definidas para la investigación. Como se expone en la Tabla 4.

Tabla 4
 Categorías y subcategorías instrumento de entrevista

Categorías	Subcategorías	Entrevistado
Interacciones comunicativa	-Herramientas de Comunicación sincrónica y asincrónica	- Integrante Grupo de investigación E-Virtual - Profesores
Organización y diseño de contenidos	-OVA -Plataforma	- Experto en Integración de TIC a la docencia de la Universidad de Antioquia - Experta en OVA de la Universidad Central de Caracas Venezuela
Actividades	Evaluativas Aprendizaje	- Experto en OVA y REDA del Ministerio de Educación Nacional
Diseño gráfico y usabilidad	-Color -Tipografía -Forma	

Nota. Fuente: propia

Se seleccionaron siete tipos de entrevistados, para lo cual se diseñó una guía de preguntas, para un total de cinco instrumentos de entrevista semiestructurada, dado que en el caso de los profesores se aplicó el mismo instrumento. (Ver anexo 3).

Los instrumentos fueron aplicados como se muestra en la Tabla 5.

Tabla 5
Orden de las entrevistas

Entrevista 1	Entrevista 2	Entrevista 3, 4, 5
Integrante Grupo E-Virtual	Profesores de las tres asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación UdeM	Expertos temáticos
Claudia Patricia Vásquez L	Mónica Isabel Tamayo Acevedo Nora Elena Botero Escobar Franck Piedrahita Bedoya	Donna Zapata Zapata Yosly Caridad Hernandez Arnovis Aleman Romero

Nota. Fuente: propia

La entrevista realizada a la integrante del Grupo E-virtual y a los profesores de las tres asignaturas bimodales fue personal, grabada en dispositivos móviles (*smartphone, tablet*) que permitieron guardar el audio y se tomaron notas de las ideas más representativas.

Con relación a los expertos temáticos se utilizaron otros medios. Por ejemplo, para los casos de Donna Zapata –Coordinadora del Programa de Integración de TIC a la Docencia de la Universidad de Antioquia– y Arnovis Alemán Romero –experto del Ministerio de Educación Nacional (Estrategia Nacional REDA) –, se utilizaron mensajes por correo electrónico, debido a la disponibilidad de tiempo y ausencia física de los entrevistados. En el caso de Yosly Caridad Hernández –experta en objetos virtuales de aprendizaje y educación virtual de la Universidad Central de Caracas Venezuela–, se utilizó la herramienta de comunicación sincrónica Skype y se grabó la sección con el programa Camtasia 7.

Respecto al diseño de los cuestionarios, la formulación de las preguntas fue abierta y centrada en las categorías y subcategorías definidas para el objeto de estudio. Para lograr mayor información

de los entrevistados, durante la aplicación de los instrumentos, se realizaron algunas preguntas adicionales para puntualizar sobre algunas temáticas.

El instrumento de entrevista aplicado a Claudia Patricia Vásquez constó de veinte preguntas, enfocadas al reconocimiento e implementación de la bimodalidad en la Universidad de Medellín. De igual forma, el cuestionario de veintiún preguntas dirigidas a los tres profesores de las asignaturas bimodales: Mónica Isabel Tamayo Acevedo, Nora Elena Botero Escobar, Franck Piedrahita Bedoya, estaban orientadas al ejercicio docente, la creación de ovas y la experiencia dentro de la bimodalidad. En el caso de los tres expertos, los cuestionarios constaron de dieciséis preguntas orientadas a los temas de la integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo.

El material de las entrevistas fue transcrito en un editor de texto, donde se determinaron y analizaron las semejanzas y las diferencias de los comentarios –según los entrevistados–, y se identificaron las respuestas en las categorías descritas para finalizar con la interpretación de resultados. Las entrevistas realizadas a los expertos temáticos se utilizaron como fundamento conceptual en el marco referencial.

4.4.3 Encuesta

Este instrumento permite recolectar información sobre diferentes tópicos y, más importante aún, permite conocer la opinión de quien se encuesta sobre un tema en específico. Como lo afirma Vinuesa (2005, pp. 177): “la encuesta es un procedimiento estadístico que permite captar la opinión de una sociedad o de un grupo social, para determinar el sentido y la intensidad de las corrientes de opinión mayoritarias. Captan tanto de las situaciones y los hechos como de las opiniones”. Por lo anterior, se seleccionó este instrumento para conocer las opiniones, comentarios y

recomendaciones de los estudiantes de las tres asignaturas bimodales.

El diseño del instrumento partió de las categorías y subcategorías establecidas, para particularizar el objeto de estudio, como se muestra en la Tabla 6.

Tabla 6
Categorías y subcategorías instrumento de encuesta

Categorías	Subcategorías	Encuestados
Interacciones comunicativa	-Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica	Estudiantes
Organización y diseño de contenidos	-OVA -Plataforma	
Actividades	Evaluativas Aprendizaje	
Diseño gráfico y usabilidad	-Color -Tipografía -Forma	

Nota. Fuente: propia

La encuesta fue formulada con veinte preguntas abiertas, para no sesgar las respuestas de los encuestados. El instrumento fue implementado en la plataforma U-virtual de la UdeM, en cada uno de los cursos virtuales pertenecientes a las asignaturas bimodales: *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*. Se recurrió a los profesores de cada asignatura para incentivar el diligenciamiento del instrumento por parte de los estudiantes. (Ver anexo 4).

4.5 Relación de técnicas para la generación y recolección de la información

En la Tabla 7 se relacionan las técnicas propuestas y su correspondencia con los objetivos.

Tabla 7

Relación técnicas para la generación y recolección de la información

Título del trabajo de grado	Objetivo general	Metodología	Técnica	Instrumento
Diseño de un modelo para la caracterización de las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín	Diseñar un modelo de caracterización para las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín	Cualitativa	Observación	Ficha de inventario por asignatura bimodal. Modelo de caracterización por asignatura bimodal
			Entrevista	Diseño de cuestionario. Ficha de caracterización de los entrevistados
	Objetivos específicos	Metodología	Técnica	Instrumento
	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los elementos de, organización y diseño de contenidos, interacciones comunicativas y actividades presentes en las asignaturas bimodales Reconocer los elementos de diseño gráfico presentes en las asignaturas bimodales 	Cuantitativa	Encuesta <i>on-line</i>	Diseño de preguntas. Ficha de caracterización de los encuestados

Nota. Fuente: propia

Los instrumentos fueron validados por Claudia Patricia Vásquez, integrante del Grupo E-virtual e investigadora principal de la propuesta académica *Características que deben tener las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín, para definir los criterios generales requeridos para su implementación institucional, en concordancia con el modelo pedagógico de la Universidad*, del cual se desprende la presente investigación.

La investigación del Grupo E-virtual pretende dar respuesta a ciertos interrogantes que se tienen con respecto a la bimodalidad, para que esta metodología pueda ser utilizada a nivel institucional. Como argumenta el Grupo de investigación en la entrevista realizada para la presente investigación:

Este proyecto se enfoca en las características de las asignaturas *blended*, permitiendo fortalecer los procesos de educación virtual contenidos en el modelo pedagógico de la Universidad de Medellín, el cual incluye las TIC como apoyo a la presencialidad y la educación virtual como una metodología de la educación a virtual” (UDEM, 2011).

De igual forma, esta investigación busca “conocer las características de la metodología bimodal, lo que permitirá el mejoramiento de los procesos contenidos en el megaproyecto Universidad Virtual y TIC del Plan de Desarrollo 2010-2014 de la Universidad de Medellín”. Esta investigación no solo busca resolver las inquietudes del grupo de investigación, sino que pretende fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por TIC en la Universidad, lo que propicia nuevas experiencias significativas para docentes y estudiantes de la institución.

4.6 Procedimiento de análisis de la información

El corpus de la investigación son las tres asignaturas bimodales de la Facultad de la Comunicación de la Universidad de Medellín, que se encuentran ubicadas en la plataforma U-Virtual de la Institución. Por cada asignatura bimodal se diligenció la ficha de inventario y el

instrumento de observación cuantitativa, llamado *Modelo de caracterización de las asignaturas bimodales*.

Los siguientes instrumentos analizados fueron las siete entrevistas semiestructuradas, que fueron trianguladas con las encuestas realizadas a los estudiantes de las tres asignaturas bimodales, junto con las entrevistas de los expertos. De esta manera, para el análisis de la información, se construyó una matriz en el cual se pudiera contrastar la información recopilada de los demás instrumentos, a partir de las categorías y subcategorías establecidas desde el marco conceptual. (Ver anexo 5).

5. CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS

En este capítulo se presentan los hallazgos más relevantes de la investigación agrupados en las siguientes categorías: Organización y diseño de contenidos, Interacciones comunicativas, Actividades, Diseño gráfico y usabilidad. Todos estos han sido interpretados mediante tres instrumentos, a saber: el modelo de caracterización de las asignaturas bimodales, las entrevistas semiestructuradas realizadas a los profesores y las encuestas hechas a los estudiantes de las tres asignaturas.

5.1 Instrumento de observación “Modelo de caracterización de las asignaturas bimodales”

Las tres asignaturas bimodales *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*, se encuentran ubicadas en la plataforma U-Virtual, que está soportada en Moodle. En decir, un sistema de gestión de aprendizaje de distribución libre, que es el más utilizado por las instituciones de educación superior en el país.

5.1.1 Caso 1. *Estética de la imagen*

Organización y diseño de los contenidos

Estética de la imagen es una asignatura de primer semestre y del tronco común de la Facultad de Comunicación, es decir, una materia que cursan los estudiantes de los tres programas de Comunicación de la Universidad, lo que se ve reflejado en el número de estudiantes matriculados en el curso virtual –que son alrededor de 120 estudiantes–. Esta asignatura es dictada por la profesora de tiempo completo, Mónica Isabel Tamayo Acevedo.

Con respecto al aula virtual de la asignatura, ésta presenta una estructura por pestañas, lo que facilita la organización de los contenidos y la navegación del estudiante dentro del aula. Cada

pestaña representa una temática del curso que está dividida en bloques temáticos como se muestra en la Tabla 8.

Tabla 8
Organización asignatura bimodal Estética de la imagen

Pestaña	Temática	Primer bloque	Segundo bloque
1	Información general	Documentos generales	Comunicación de la asignatura
2	De la estética a la prosaica	Contenidos	Actividad y herramienta de comunicación
3	Estética en la antigüedad	Contenidos	Herramienta de comunicación
4	Lo feo hoy	Contenidos	Herramienta de comunicación
5	La imagen visual	Contenidos	Actividad
6	Imagen reciclada	Ejemplos de semestres anteriores	

Nota. Fuente: propia

Esta organización permite al estudiante ubicarse dentro de su espacio virtual de aprendizaje, reconocer los elementos que componen su curso e identificar los contenidos de estudio, las actividades y los espacios de comunicación.

La primera pestaña, identificada como *Información general*, está organizada por bloques que se pueden identificar de la siguiente manera:

The screenshot shows the course interface for 'ESTÉTICA DE LA IMAGEN' by Mónica Isabel Tamayo Acevedo. The interface includes a navigation bar with tabs for 'Información General', 'De la Estética a la Prosaica', 'Estética en la Antigüedad', 'Lo Feo hoy', 'La Imagen Visual', and 'Imagen Reciclada'. The main content area is annotated with several elements:

- Nombre del curso y de la profesora:** Points to the course title and instructor name.
- Mensaje de bienvenida:** Points to the '¡¡¡ BIENVENIDOS !!!' message.
- Imagen alusiva a la asignatura:** Points to the image of a person in a red hat and costume.
- Título:** Points to the 'Documentos generales' link.
- Información general de la asignatura:** Points to a list of links including 'Encuesta investigación asignatura bimodal', 'Guía de Actividades', 'Microcurrículo Estética de la Imagen', 'Proyecto de Aula Estética de la Imagen', 'Manual uso plataforma Moodle', 'Información general de estudio asignaturas blended', 'Hilopista', 'Guía para crear un blog con blogger', and 'Glosario Temático'.
- Título:** Points to the 'Comunicación de la asignatura' link.
- Herramientas de comunicación:** Points to the 'Foro de Presentación' and 'Chat de prueba' links.

Figura 4. Bloque temático 1 *Estética de la Imagen*. Fuente: UdeM.

Dicha información contextualiza al estudiante frente a la asignatura y a la metodología de estudio, dado que desde el inicio del curso virtual éste encuentra la información más relevante para todo el semestre. En esta parte, encuentra la información general que corresponde al título de la materia, acompañado por el nombre de la profesora y su información académica; seguido por el mensaje de bienvenida, que aborda las principales características de la metodología virtual.

De la misma forma, el estudiante encuentra los contenidos generales de la asignatura en el siguiente orden:

1. **Guía de actividades:** describe los pasos que el estudiante debe tener en cuenta en la primera semana de clase, como actualizar su perfil dentro de la plataforma, participar en los espacios de comunicación sincrónico y asincrónico (foro, chat), imprimir el microcurrículo de la asignatura, el proyecto del aula, el cronograma y por último leer el manual de uso de la plataforma Moodle, además de la información general de estudio de las asignaturas *blended* y las normas de Netiqueta.
2. **Microcurrículo:** presenta la información específica de la asignatura como lo son los objetivos, las competencias y las unidades temáticas que se abordarán en el desarrollo de la materia. Asimismo, se describen las estrategias metodológicas, la bibliografía y la forma de evaluación que el profesor utilizará en el desarrollo de la asignatura.
3. **Proyecto del aula:** es la guía o instructivo que los estudiantes deben cumplir en la actividad evaluativa de seguimiento. Éste contiene todos los lineamientos que se deben tener en cuenta en el trabajo, así como las fechas de entrega y los porcentajes en lo que se divide la evaluación.

4. **Manual de uso de la plataforma:** es una guía para la comunidad educativa de la institución, que busca contextualizar al usuario sobre la utilización de la herramienta Moodle en temas básicos como entrar en la plataforma, situarse dentro de las asignaturas, editar el perfil, participar en los espacios de comunicación sincrónica y asincrónica, publicar documentos, cuestionarios, tareas y, de manera general, todo lo que un usuario necesita sobre el uso de la plataforma educativa.
5. **Información general del estudio de las asignaturas *blended*:** describe la metodología, el cómo se desarrollan las clases –tanto presenciales como las virtuales– y ofrece las recomendaciones básicas para el estudio a través de la plataforma de la Universidad; adicionalmente señala el papel de “Avata”, que es un personaje creado para ayudar al estudiante en aspectos importantes de la asignatura.
6. **Netiqueta:** explica cuáles son las normas de comportamiento en internet y ofrece diferentes recomendaciones para las interacciones comunicativas a través de la plataforma, específicamente en las herramientas de foro, chat y correo electrónico.
7. **Glosario temático:** aborda los conceptos más importantes de la asignatura.

Estos contenidos, permiten al estudiante tener la información más relevante sobre la asignatura y las temáticas que se abordarán en las clases virtuales. De igual forma, le proporciona los conocimientos previos para situarse en este nuevo espacio de estudio, es decir, en la plataforma educativa de la Universidad y así tener bases para estudiar bajo la metodología *blended*.

En las otras pestañas del aula virtual los contenidos presentan una estructura similar, que puede identificarse de la siguiente manera

1

Información General De la Estética a la Prosaica Estética en la Antigüedad Lo Feo hoy La Imagen Visual Imagen Reciclada

DE LA ESTÉTICA A LA PROSAICA
Fecha de Inicio y Finalización del Tema: 12 al 19 de agosto 2013

- ➔ Nombre de la temática



- ➔ Imagen alusiva la temática

Guía de Actividades
Documento de Estudio: De la Estética a la Prosaica

- ➔ Guía de aprendizaje
Documento de estudio (OVA)

Actividades

- ➔ Título

Foro Académico

- ➔ Herramienta de comunicación

Figura 5. Bloque temático 2 *Estética de la Imagen*. Fuente: UdeM.

2

Información General De la Estética a la Prosaica Estética en la Antigüedad Lo Feo hoy La Imagen Visual Imagen Reciclada

El concepto de "ESTÉTICA" en la Antigüedad
Fecha de Inicio y Finalización del Tema: 2 al 6 de septiembre de 2013

- ➔ Nombre de la temática



- ➔ Imagen alusiva la temática

Guía de Actividades
Documento de Estudio "Concepto de Estética en la Antigüedad"
Video: "El Mito de la Caverna"
Video: "Epicuro y la Felicidad"
Video de Ron Mueck
Biblioteca de Documentos

- ➔ Guía de aprendizaje
Documento de estudio (OVA)
Otros recursos educativos (Videos)

Actividades

- ➔ Título

Foro Académico

- ➔ Herramienta de comunicación

Figura 6. Bloque temático 3 *Estética de la Imagen*. Fuente: UdeM.

Información General De la Estética a la Prosaica Estética en la Antigüedad Lo Feo hoy La Imagen Visual Imagen Reciclada

3

LO FEO COMO CATEGORÍA ESTÉTICA - -> Nombre de la temática

Fecha de Inicio y Finalización del tema: 11 al 17 de octubre de 2013



- -> Imagen alusiva la temática

- -> **Guía de aprendizaje**
 Documento de estudio (OVA)
 Otros recursos educativos (Videos)

- -> **Actividades** - -> Título

- -> **Herramienta de comunicación**

- Guía de Actividades
- Documento de Estudio: "Lo feo hoy"
- Video "Diabolus in Musica" Slayer
- Video "Freaks"
- Video "Trailer E.T."
- Video "Trailer El Aro"
- Video "Trailer Piratas del Caribe II"
- Video "El patito feo"
- Biblioteca de Documentos

Primer Foro Académico: "Tipos de fealdad"
 Segundo Foro Académico: "La verdad sobre la fealdad"

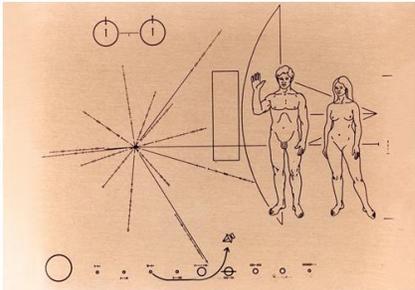
Figura 7. Bloque temático 4 Estética de la Imagen. Fuente: UdeM.

Información General De la Estética a la Prosaica Estética en la Antigüedad Lo Feo hoy La Imagen Visual Imagen Reciclada

5

La Imagen visual - -> Nombre de la temática

Fecha de Inicio y Finalización: Del 25 al 31 de Octubre de 2013



- -> Imagen alusiva la temática

- -> **Guía de aprendizaje**
 Documento de estudio (OVA)

- -> **Actividades** - -> Título

- -> **Herramienta de comunicación**

- Guía de Actividades
- Documento de Estudio "La Imagen Visual"

Foro Académico

Figura 8. Bloque temático 5 Estética de la Imagen. Fuente: UdeM.

Por consiguiente, los contenidos en todas las pestañas del curso virtual presentan la misma estructura y organización; es decir: el nombre de la temática que se abordará en la clase, una imagen que apoya el tema, la guía de actividades que describe los pasos que el estudiante debe seguir en el desarrollo de la clase virtual, la actividad que debe realizar –que en este caso tiene relación con la interacción comunicativa, dado que la actividad de aprendizaje consiste en participar en el foro académico después de la lectura del documento de estudio, también conocido como Objeto Virtual de Aprendizaje–. Solo en dos casos el material de estudio se encuentra acompañado con videos, que son utilizados como recurso educativo complementario al documento de estudio.

La asignatura *Estética de la imagen* tiene un orden lógico que permite al usuario reconocer el espacio de estudio de manera fácil e intuitiva, debido a que los contenidos de todo el semestre tienen una misma organización y distribución en la plataforma educativa, lo cual permite que el estudiante encuentre el material de manera sencilla.

Asimismo, es significativo acentuar la facilidad que le brinda al estudiante las indicaciones que el profesor publica en las guías de actividades, ya que éstas le ofrecen una mayor claridad e información para el estudio en la plataforma. Al igual que los ejemplos del proyecto final de semestres anteriores, pues estos sirven como punto de partida a los estudiantes para desarrollar sus propios trabajos finales.

Además de lo anterior, otra característica a resaltar en la asignatura *Estética de la imagen* es el lenguaje que el profesor utiliza en el aula virtual. Las expresiones que emplea en sus intervenciones y publicaciones son cordiales y amigables, manteniendo el nivel de respeto y trato de un profesor hacia sus estudiantes. Esto contribuye a la cercanía y a la creación de vínculos entre

profesor y estudiante, lo cual facilita la comunicación y el aprendizaje, más aun en un ambiente virtual de aprendizaje donde no hay un encuentro físico entre los participantes.

De ahí la necesidad del lenguaje cordial y el trato afable en un entorno educativo mediado por herramientas tecnológicas, como lo argumenta Agila (2011, p. 6):

Lo que más les interesa a la mayoría de los estudiantes e influye en la selección de una recomendación, es el lenguaje utilizado en el sentido de cordialidad, familiaridad y motivación, por ello en estudios a distancia, las herramientas que se utilicen para acortar las distancias propias de la modalidad deben de una u otra manera trabajar el sentido de la información que se ofrece, pues es una de las necesidades de los estudiantes el sentir la cercanía del profesor, la personalización de los mensajes, el acompañamiento docente y la motivación; y es a través del texto por el que podemos transmitir al estudiante el estilo o las expresiones del profesor.

En consecuencia, en un entorno virtual de aprendizaje, la información, los contenidos, las indicaciones y el lenguaje que el profesor implemente repercute directamente en el proceso de aprendizaje, puesto que el estudiante debe tener claridad de los elementos que componen el curso, los objetivos que debe alcanzar, dónde encontrar y cómo abordar los contenidos que el profesor dispone para que su proceso de aprendizaje sea significativo.

Interacciones comunicativas

Para analizar las interacciones comunicativas de la asignatura *Estética de la imagen*, se visualizaron las pestañas que componen el curso y se identificaron los espacios de comunicación que tenía la asignatura. De esta forma se pudo definir que las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que se utilizaron fueron el foro y el chat. Identificadas en la Tabla 9.

Tabla 9
Herramientas de comunicación Estética de la imagen

Herramienta de comunicación	Tipología	Nombre
Foro	Asincrónico	Foro de presentación
		Foro académico “Marcel Duchamp a la estética contemporánea”
		Foro académico “El concepto de belleza en la antigüedad”
		Foro “El recurso de lo feo, es un medio para expresar la presencia del mal”
Chat	Sincrónico	Chat de asesoría con el profesor

Nota. Fuente: propia

Los foros son entendidos como los espacios de comunicación asincrónica que permiten el debate de un tema sin la convergencia de los participantes en el mismo tiempo y lugar, dado que hay un espacio entre el envío y la respuesta el mensaje, es decir, estudiantes y profesores construyen diálogos o discusiones de una temática, sin necesidad de estar conectados el mismo tiempo y espacio.

Los tipos de foros utilizados en la asignatura *Estética de la Imagen* son el de *Presentación* y *foros académicos*, estos últimos se refieren a discusiones o aportes de las temáticas de estudio que el profesor dispone para el aprendizaje. De otro lado, no hay presencia del foro de cafetería, que es conocido como el espacio social que simula el ambiente de una cafetería, donde los estudiantes comparten puntos de vistas, pueden publicar chistes, noticias y conocerse más a fondo.

En el foro de presentación los estudiantes deben publicar su información personal y el profesor incentiva la presentación de los estudiantes con la siguiente descripción: “este es un espacio para que te des a conocer y conozcas a tus compañeros del curso Estética de la imagen. Cuéntanos en qué programa académico éstas matriculado. Cuáles son tus intereses, gustos, hobbies y obviamente expectativas sobre el curso”.

En el *Foro de presentación* cada estudiante responde al encabezado del foro asignado por la profesora, presentando su información personal, nombre, programa al que pertenece y actividades de interés. En este espacio no hay intervenciones de los demás estudiantes, realizando su presentación en temas independientes, es decir no hay una secuencia entre las intervenciones. Específicamente se observaron 73 temas en el foro, es decir, 73 estudiantes presentados a través de la herramienta.

De esta manera los estudiantes comparten su información personal, lo que puede contribuir a la generación de sinergias que le permitan entablar vínculos de amistad o de socialización, y crear equipos de trabajo. Como lo exponen Vallejo, Pogliani, y Jubert, (2009):

En los foros de presentación se presenta verdadera realidad social. Sus participantes gestionan las impresiones que desean provocar en los demás y negocian la que les resulta atribuida. Esta primera impresión constituye una “puesta en escena”, que en un entorno virtual podría equivaler a una “puesta en pantalla”. Este concepto fue desarrollado por Ana Gálvez que considera que los rituales de presentación o puestas en pantalla generan vínculos entre las personas y constituyen una dimensión fundamental del proceso formativo.

Por lo anterior, el foro de presentación se convierte en la primera interacción comunicativa que tienen los estudiantes de la asignatura a través de la plataforma educativa de la Universidad. Esto facilita la interacción y posibilita la comunicación entre estudiantes del mismo programa, además propicia el conocerse y relacionarse con estudiantes de los tres programas de la Facultad de Comunicación, pues como se mencionó, esta asignatura es del tronco común.

Otro de los foros utilizados son de tipo académico, en estos espacios de comunicación asincrónica el docente hace énfasis en el abordaje de los contenidos de la asignatura, utilizando diferentes estrategias didácticas como consultas, lecturas de documentos y visualización de videos

para incentivar la participación de los estudiantes en los espacios de comunicación. De esta forma, se puede definir que la asignatura *Estética de la imagen* tiene tres foros académicos.

El primer foro hace referencia a los aportes de “Marcel Duchamp a la estética contemporánea”, en este espacio los estudiantes realizan sus apreciaciones a cerca de la temática, presentan reflexiones, comparten fotografías y textos de otras fuentes. En las primeras entradas el docente realimenta los aportes de sus estudiantes, solicitando ampliar la temática o afirmando el contenido de las publicaciones. En este foro se visualizó la publicación de 35 temas.

En segundo foro la profesora plantea la discusión partiendo del documento de estudio llamado “El concepto de belleza en la antigüedad”, los estudiantes realizan sus comentarios a través de textos y fotografías. El aporte es lineal, dado que cada estudiante realiza su publicación pero no hay realimentación por parte de los estudiantes y el docente, es decir, es un aporte individual. En este espacio de comunicación asincrónica se visualizaron 23 publicaciones.

En el tercer y último foro, los estudiantes, después de observar los videos propuestos por el docente, deben discutir la frase: “El recurso de lo feo, es un medio para expresar la presencia del mal”. En este medio asincrónico sucede lo mismo que en los anteriores foros, ya que algunos estudiantes realizan sus comentarios de manera lineal, sin que existan participaciones o comentarios del docente y de los estudiantes; acá se observaron 13 publicaciones de los estudiantes.

De esta manera la participación en los foros académicos de la asignatura es poca, al igual que la realimentación, tanto del docente como de los estudiantes. Es de anotar que la asignatura tiene más de 120 estudiantes, lo que dificulta al docente para dar respuesta a cada una de las publicaciones de los estudiantes, como lo expresa en la entrevista realizada la misma profesora de

la asignatura, Mónica Isabel Tamayo, “por la cantidad de estudiantes que manejo, que son alrededor de 130, es muy complicado responder a todos los aportes del foro. Trato de ir respondiendo lo más que pueda y eso sí, les aclaro que lo más importante es que entre ellos mismos también se realimenten”. De ahí la necesidad de generar estrategias pedagógicas que motiven a los estudiantes a participar y generar interacciones comunicativas entre ellos, con el fin de generar encuentros de diálogos y discusiones en estos entornos educativos mediados por la tecnología.

Otro de los espacios de comunicación que la profesora utiliza para fomentar las interacciones comunicativas en la asignatura *Estética de la imagen* es el chat, entendido como la herramienta sincrónica que permite la comunicación entre diferentes participantes en tiempo real. En esta asignatura el recurso se ha denominado *Chat de prueba*, dispuesto para que los estudiantes se comuniquen entre ellos, resuelvan inquietudes, compartan experiencias y aprendan conjuntamente. La docente motiva la participación de sus estudiantes en la descripción del recurso.

En esta herramienta de comunicación sincrónica se encontraron cuatro secciones de chat, es decir, cuatro encuentros que se desarrollaron en este recurso de la plataforma. Se observó que algunos participantes realizan sus intervenciones a través de emoticones y abreviaciones en las palabras—un lenguaje emergido de la utilización de medios digitales y dispositivos móviles como *smartphone* y *tablet*, este lenguaje se ha hecho común entre los jóvenes, pues permite disminuir las palabras al escribir—.

Como lo afirma Lewis (2006, p.3):

Escribir en el chat requiere mucha fluidez, en ocasiones los interlocutores prefieren dejar de lado las reglas gramaticales y ortográficas en búsqueda de una mayor eficacia comunicativa. Esto hace que sea habitual, en especial entre niños y jóvenes, el uso masivo de abreviaciones y contracciones que han

ido creando un nuevo sistema de codificación, en el que las vocales muchas veces son sacrificadas, y en el que, con fin de expresar mejor aquello que se desea decir, se introducen diversos recursos tipográficos y un número creciente de iconos, conocidos como emoticones, que a modo de pictogramas electrónicos son utilizados para describir estados de ánimo, situaciones, personas e incluso algunas acciones.

De esta forma, en la comunicación mediada por computador, independiente de la herramienta que se utilice, es común encontrar emoticones y alteraciones lingüísticas como abreviaciones y contracciones de palabras, repetición de signos de puntuación, onomatopeyas, acrónimos y el uso indiscriminado de mayúsculas.

Las alteraciones lingüísticas y los emoticones más empleados en el chat de la asignatura *Estética de la imagen* son las que se muestran en la Tabla 10.

Tabla 10
Alteraciones lingüísticas y emoticones

Palabras	Significado	Emoticones	Significado
Holii - Ola	Hola	:_.	Cara normal
Oe	Oye	XD	Carcajada
Ase	Hace	:D	Risa
Ke - q	Que	-'_'	Vergüenza ajena
muaa	Beso	:/	Confusión
lol	Reírse a carcajadas	:O	Sorpresa
X	Por	:*	Beso
pq - xq	Por que	u.u	Apenado
jajajaj	risa	:P :p	Sacar la lengua
OMG	<i>Oh My God</i> (Dios mio)	:D	Sonrisa
Hahaha	Risa	;)	Guiño
Bn	Bien	:)	Sonrisa
Bb	Bebe	??	Pregunta

Nota. Fuente: propia

Debido a la ausencia de los gestos en la comunicación mediada por computador, que en la mayoría de los casos es textual, los usuarios han desarrollado nuevas formas de lenguaje que les

permite suplir un poco las limitaciones que tiene el lenguaje textual. La abreviación en las palabras y las frases repercute en el tiempo de envío y recepción del mensaje, ya que esto representa menos tiempo de escritura. De esta manera los emoticones y las alteraciones lingüísticas son utilizadas por diferentes usuarios de Internet, convirtiéndose en convenciones o códigos en común, para comunicar ciertas situaciones o estados de ánimo, independiente del contexto, es decir, bien sea académico o social.

Por ello, se puede observar como en la asignatura *Estética de la imagen* los estudiantes utilizan emoticones y abreviaciones lingüísticas, pues éste es el lenguaje habitual en sus diferentes conversaciones digitales. De este modo es frecuente el uso de mayúsculas que, de manera general en Internet, han sido adoptados como un grito o alzar la voz, por ejemplo “HOLA”, “GRACIAS”, “BN”. Es común, además, la repetición de vocales o signos de puntuación –que se utilizan con el fin de hacer énfasis en lo que se expresa–, por ejemplo “Holaaa”, “Gracias!!!”. Como lo afirma Goijberg, N. E. (2006):

Es frecuente encontrarse en la CMO exageraciones o repeticiones de los signos de puntuación y exclamación para acrecentar el énfasis emocional de lo expresado, sea éste positivo o negativo, o en el caso de los signos de interrogación, para mostrar una pregunta, sorpresa, duda o desconcierto más allá de lo normal.

En la asignatura *Estética de la imagen*, los estudiantes en el chat también utilizan onomatopeyas, es decir utilización de palabras para representar sonidos, las comúnmente empleadas son “jajajaj”, “hahahah”, para representar la risa, también “ummm” “mmmm” de pensamiento, “zzzzzz” de dormir y “mua” de besos. De este modo, la comunicación mediada por computador ha sido completada con otros recursos que posibilitan, en menor grado, representar

aquellos aspectos propios del lenguaje cara a cara, pero que facilitan la comunicación a través de dispositivos digitales.

De otro lado, se observó que en tres de las cuatro secciones del chat no hay un hilo conductor entre los comentarios de los estudiantes. No existe un debate o diálogo entre ellos. Los estudiantes hacen intervenciones aisladas con saludos, emoticones y diferentes expresiones, pero no existe un tema de discusión que permita un debate académico o un acercamiento a una temática. Son comunes los errores ortográficos y gramaticales, así como la ausencia de tildes, signos de puntuación y palabras mal escritas.

En este sentido, los estudiantes no utilizan las normas de Netiqueta o recomendaciones para las interacciones comunicativas en U-virtual. Estas normas están consignadas en un documento que conocen desde la primera sección en la plataforma y que pueden consultar en cualquier momento del semestre, debido a que se encuentra publicado en la información general del curso. Este documento abarca los principales conceptos y recomendaciones de la comunicación en internet, además presenta pautas específicas para las interacciones en el chat, el foro y el correo electrónico; así como la importancia del respeto, el lenguaje, la gramática y la ortografía en internet.

En la asignatura no se encontró una guía o instructivo que explicara a los estudiantes cómo participar en el foro o qué temática u orden se va desarrollar en el chat académico. Los estudiantes emplean el chat académico como si fuera un chat social, sus comentarios giran en torno a temas sociales o personales, charlas entre compañeros, datos graciosos, pero no toman posición del contexto académico en el que están inmersos. Como lo argumenta Acedo (2009, p.87):

Dada la experiencia previa que suele tener el alumnado en los chats de ocio es necesario replantear las normas y metodología de trabajo que se va a desenvolver en los de carácter académico. El alumnado debe ser consciente de que es la misma herramienta que se usa para la comunicación y el ocio, pero al modificar el contexto varía el estilo y las normas. Los chats académicos se caracterizan por una estructura didáctica secuenciada y articulada.

Por lo anterior, el profesor debe desarrollar estrategias que incentiven la participación en los chat académicos, en los cuales se generen debates y discusiones que aborden las temáticas propuestas para la asignatura. Como lo muestra la última sección del chat, en la cual se hace un acercamiento a qué es un chat académico, dado que los estudiantes, por directrices de la docente, discuten a través del chat la diferencia entre un objeto artístico y uno estético. En efecto, en esta última sección, algunos de los estudiantes participaron en el chat académico, teniendo como base para la discusión el objeto virtual de aprendizaje. En esta herramienta de comunicación sincrónica se observó cómo cada participante, desde su propia conceptualización, abordó la temática propuesta por la profesora, logrando compartir puntos de vista, comentarios y llegar a una conclusión, convirtiéndose así en actores de su propio aprendizaje.

Debido a las pocas interacciones comunicativas de la asignatura, no se visualizaron dimensiones afectivas o sociales que permitieran identificar la creación de vínculos a través de las herramientas de comunicación de la plataforma. Se identificaron participaciones aisladas referentes a los contenidos temáticos de la asignatura, por lo cual las interacciones corresponden al campo académico. En este sentido, la comunicación es uno de los elementos más importantes de todo proceso formativo y en la virtualidad no es la excepción; por tanto el docente, como facilitador y guía en el aprendizaje, debe propender por incentivar la participación y estimular las interacciones comunicativas en el aula virtual.

Actividades de aprendizaje y evaluativas

En la asignatura *Estética de la imagen* las actividades de aprendizaje se encuentran en los objetos virtuales, siendo estas preguntas abiertas o de contexto, que buscan hacer que el estudiante las resuelva a través de análisis, consultas en internet o ampliación de conceptos; de igual forma, las actividades están planteadas para que el estudiante comparta sus apreciaciones en los foros académicos, por ello están ligadas a las interacciones comunicativas.

Por otra parte, no se encontraron actividades evaluativas que se desarrollen en la plataforma, como lo asegura en una entrevista la profesora de la asignatura Mónica Isabel Tamayo:

Yo en la plataforma virtual no realizó ningún tipo de evaluación; hasta *ahora* no lo he implementado. Pienso que ha sido un poquito de temor, que no me funcione por el número de estudiantes. He hecho el intento de hacer el examen parcial a través de la plataforma o hacer algunos *quizzes*; pero, por la experiencia de otros compañeros que me dicen que en sus casos los estudiantes dicen que no pudieron entrar, entonces me da como un poquito de temor hacerlo. Pienso que me tengo que arriesgar. Ya sea sí hago un quiz, el proyecto de aula, el examen parcial o final, pero con la plataforma realmente no he implementado nada.

Como lo expone la profesora de la asignatura, hace falta aprovechar las herramientas que trae Moodle para el desarrollo de actividades evaluativas y de aprendizaje, no sólo incorporando los espacios de comunicación sincrónica y asincrónica, sino permitiendo el uso de otras herramientas para fomentar la autoevaluación, la coevaluación y el aprendizaje colaborativo.

Como lo argumenta Casales, Rojas y Paulí (2008, p.8):

Una de las características más interesantes de Moodle es que brinda herramientas que posibilitan al profesor medir el nivel de asimilación de conocimientos y habilidades del estudiante, mediante

actividades como los cuestionarios, las tareas, los talleres y los foros. Algunas de estas actividades pueden diseñarse con el fin de que el estudiante pueda autoevaluarse.

Con base en lo anterior, es de resaltar que Moodle permite integrar otros recursos didácticos para fomentar el aprendizaje. El profesor tiene a su disposición diferentes herramientas para realizar actividades, tanto de evaluación como de aprendizaje. Por ejemplo el envío de tareas, hacer las evaluaciones escritas y cuestionarios *on-line*, así como incorporar sopas de letra, crucigramas etcétera, con el fin de hacer más dinámicos el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diseño gráfico y usabilidad

Plataforma educativa U-virtual

Antes de iniciar el análisis de la categoría diseño gráfico y usabilidad de la asignatura *Estética de la imagen*, es preciso abordar estos conceptos desde U-virtual, es decir, la plataforma educativa donde están alojados estas asignaturas *blended*. Dicho lo anterior, U-virtual está soportada en la plataforma *e-learning* –llamada Moodle–, que permite la administración de cursos virtuales. Este sistema presenta una estructura simple dividida en bloques y columnas. Es de aclarar que toda la estructura interna, así como los espacios de los cursos virtuales, presentan la misma distribución en la diagramación y los mismos elementos gráficos, convirtiéndose en estándar en toda la plataforma y por ende en las tres asignaturas objeto de estudio de esta investigación.

La plataforma *e-learning* de la Universidad de Medellín está compuesta por un cabezote superior y tres columnas inferiores, la central de mayor tamaño que las laterales.



Figura 9. Home plataforma U-Virtual. Fuente: UdeM.

El diseño gráfico de la plataforma educativa es institucional, en él se resalta el color rojo corporativo (Pantone 485C) y otros elementos institucionales. En el cabezote –o *header*– de la plataforma U-virtual se muestra una imagen representativa del campus, como lo es la cancha central acompañado por el logo símbolo de la institución y de la plataforma.

La tipografía empleada en el diseño de la plataforma es arial, una de las fuentes recomendadas en el diseño web, no solo porque al no tener *serif* –es decir, terminaciones o remates–, facilita la lectura en pantalla, sino que es conocida por ser una tipografía disponible en los diferentes sistemas operativos; es por esto que es considerada una de las fuentes seguras en el diseño web.

Por consiguiente, la tipografía es un elemento importante que interviene en la experiencia del usuario en los medios digitales, como lo expone Camus (2009, p.92):

Cuando se analiza la tipografía utilizada en un espacio digital se debe abordar tanto el tipo de letra utilizado, con su interlineado (separación entre líneas), justificación y el largo que debe tener cada línea de texto que se ofrece. La preocupación por todos estos elementos se debe a que los dispositivos que se utilizan en la actualidad para la revisión de los contenidos digitales, ofrecen una diversidad de

posibilidades de visualización puesto que están desde las pantallas de ancho y resolución amplía hasta dispositivos móviles como los teléfonos celulares.

De esta manera, cada elemento del diseño como lo es la forma, el color, la tipografía y la justificación de los párrafos intervienen en la experiencia del usuario, lo que facilita, en este caso, que el estudiante ingrese de forma fácil a sus cursos virtuales y encuentre la información que necesita.

Continuando con la descripción gráfica de la plataforma, se observó que en las columnas inferiores la información se encuentra separada por bloques temáticos, separados por el título de cada sección que se encuentra resaltado por un pequeño banner con el color institucional. En la columna izquierda se encuentran los campos para autenticarse en la plataforma a través de un nombre de usuario y contraseña y así ingresar a las asignaturas matriculadas. Así mismo, se encuentra “Ávata”, otro elemento gráfico utilizado en la interfaz para mejorar la interacción del usuario en la plataforma. “Ávata” es un personaje creado para orientar al estudiante dentro del entorno virtual de aprendizaje, como lo argumenta el Grupo E-virtual. En este caso es utilizado para informar al usuario sobre qué hacer en caso de algún inconveniente en el ingreso al aula virtual.

Se evidencia cómo desde el diseño se crean recursos gráficos que apoyan los procesos educativos, como lo expone González, Gorga, Giusti, & Malbrán (2008, p.1): “este recurso aprovecha las características de los materiales hipermedia e incorpora la figura de “personaje” que acompaña el estudio del alumno a través de indicaciones, guías y preguntas orientadoras”. Por consiguiente, los personajes o avatar –como también se conocen el diseño gráfico–, son un recurso con frecuencia utilizado en los cursos virtuales, pues sirven como guías o acompañantes del proceso educativo representando en muchos casos roles específicos, tanto de estudiantes como de profesores.

Por otra parte, se observó que en la columna central se encuentran cuatro íconos, por los cuales el usuario puede acceder a los servicios especificados de la siguiente manera: *Asignaturas*, *Bienestar Universitario* y *Centro de ayuda UdeM virtual*, *Biblioteca virtual*. Para los dos primeros, el usuario debe tener un nombre de usuario y contraseña de la plataforma para ingresar, además de estar matriculado. En los dos íconos restantes el usuario puede navegar libremente a través los contenidos.

En la columna derecha el usuario puede encontrar datos relevantes como información de interés, es decir *Reglamento académico y disciplinario de pregrado*, *Instructivo de Moodle para estudiantes*, *instructivo de Moodle para profesores* y *netiqueta*. En los demás bloques temáticos el usuario puede encontrar el contador de visitas en la plataforma, los últimos usuarios en línea y un calendario.

De esta manera, la plataforma U-virtual tiene un diseño sencillo, lo cual facilita la lectura y el ingreso al aula virtual, pues no contiene mucha información ni elementos gráficos que interfieran en la navegación y en el acceso a las asignaturas matriculadas o la información disponible. Es de resaltar que la plataforma es compatible con los navegadores más utilizados como lo son Chrome, Safari, Mozilla e Internet Explorer, su visualización es correcta en estos navegadores lo que garantiza que el estudiante no tenga problemas al ingresar a la plataforma a través de diferentes navegadores.

Desde el concepto de usabilidad, U-virtual presenta la misma estructura que las demás, lo que facilita la interacción de los usuarios. Asimismo tiene el centro de ayudas técnicas para resolver problemas con la plataforma e indica los *plugin* o aplicaciones libres que el usuario debe tener instalado en su computador para la correcta visualización de los contenidos publicados en la plataforma y dispone el acceso directo para su descarga. Estas aplicaciones son: 7 zip

(descompresor), Adobe flash player, Acrobat Reader, dopdf (convertidor de archivos pdf,) VLC media player, QuickTime y Realplayer (reproductores multimedia), de esta manera el estudiante no tendrá ningún problema para visualizar la información y los contenidos en diferentes formatos.

Cabe aclarar que la descripción antes realizada es estándar en las tres asignaturas *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*.

Espacio virtual de las asignaturas bimodales

El estudiante, después de autenticarse a través de su nombre de usuario y contraseña, puede acceder a las asignaturas matriculadas. En este caso al ingresar en el espacio virtual, donde están alojadas las asignaturas, se encontró que conserva la misma estructura: el *header* y la distribución por columnas, siendo las columnas laterales más pequeñas, dado que la columna central es la que tiene toda la información y los contenidos de la asignatura.



Figura 10. Espacio virtual *Estética de la imagen*. Fuente: UdeM.

En la columna izquierda el estudiante encuentra las siguientes opciones –que son títulos estándar en todos los tres cursos virtuales de las asignaturas– *blended*:

- Personas: presenta la información de los participantes del curso virtual,
- Actividades: muestra los recursos utilizados en la asignatura como lo son chat, foros, glosario, entre otros,
- Búsqueda en el foro: permite realizar exploraciones en los foros realizados,
- Administración: muestra el perfil del usuario y las calificaciones registradas en la plataforma,
- Mis cursos: identifica las asignaturas matriculadas en U-virtual.

En la columna derecha se encuentra el calendario y las opciones de mensajes –mensajería interna de la plataforma– y los últimos usuarios en línea.

En cuanto al diseño, la plataforma presenta la misma línea gráfica al interior de las asignaturas; se conserva el *header*, al igual que la paleta tipográfica y el color. La iconografía que acompaña cada contenido es nativa de Moodle. Estos iconos identifican la tipología del recurso, es decir, qué tipo de formato o contenido es. Esto se muestra en Tabla 11.

Tabla 11
Iconografía de recursos Moodle

Iconografía de recursos Moodle	
	Archivo pdf
	Archivo Word
	Archivo Power Point
	Enlace web
	Glosario
	Tarea
	Foro
	Chat
	Encuesta
	Cuestionario
	Perfil
	Participantes

Nota. Fuente: Moodle

De este modo, tanto profesores como estudiantes, asocian de forma sencilla los recursos que utilizarán a lo largo del semestre. Esto facilita la navegación del usuario dentro del aula virtual y favorece la apropiación de la plataforma, lo que repercute en la seguridad del usuario en la navegación del curso y en el tiempo en encontrar los contenidos que requiere para su estudio.

Ligado al concepto de diseño está el de usabilidad, entendida como facilidad de uso y navegación de un sistema de información, que puede ser una aplicación, una página web o en este caso del aula virtual, permitiendo al usuario reconocer si ese sistema o interfaz es adecuado para cumplir las tareas y condiciones de uso necesarias; es decir, si posibilita el aprender, utilizar y controlar, siendo al mismo tiempo atractivo y de fácil recordación.

Como lo expone Mor, Domingo y Galofré (2007, p.3)

Tal como ocurre en cualquier entorno virtual, el diseño de sistemas de *e-learning* también debe ser centrado en el usuario, usable y que tenga en cuenta las características y habilidades de los usuarios a la hora de interactuar con el entorno virtual de aprendizaje y con los contenidos educativos. El *e-learning* también debe considerar la usabilidad, esto es la eficiencia, la efectividad y la satisfacción del estudiante.

En consecuencia el estudiante, al encontrar la misma estructura de navegación y diseño de la información en toda la plataforma *e-learning*, tendrá mayor claridad para la navegación, ingreso y reconocimiento del espacio de estudio, así como la identificación de los contenidos educativos, los espacios de comunicación y las herramientas que tiene para su aprendizaje.

Como lo expone Mor, Domingo y Galofré (2007):

Cuanto menos esfuerzo se dedique a entender y aprender la funcionalidad del sistema de *e-learning*, mayor esfuerzo podrá dedicar el estudiante a aprender contenidos educativos y a adquirir competencias. En el diseño de sistemas *de e-learning* es importante alcanzar tanto los objetivos de usabilidad como los objetivos educativos. Los estudiantes deberían poder interactuar fácilmente con

los contenidos educativos y con el entorno de aprendizaje y concentrarse en adquirir los conocimientos y competencias previstos en su formación.

Por lo anterior, la usabilidad en los entornos virtuales de aprendizaje facilita la interacción del usuario con la plataforma, ya que al reconocer cada recurso y herramientas que tiene el aula proporciona tanto a profesores como estudiantes facilidad en la navegación y la apropiación de la herramienta para potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asignatura Estética de la imagen

En cuanto al diseño gráfico de la asignatura *Estética de la Imagen*, el único elemento adicional que tiene es una fotografía que acompaña cada una de las temáticas que se aborda en el curso.

Con respecto a la usabilidad, la distribución de las temáticas por pestañas facilita la navegación e interacción del estudiante con los contenidos, puesto que permite encontrar de manera puntual la información que necesita para cada una de las temáticas del semestre e identificar los espacios de interacción comunicativa que la profesora ha dispuesto para cada actividad.

De otro lado, el curso virtual de *Estética de la imagen* no tiene hipervínculos rotos, los contenidos son archivos pdf, Word y Powerpoint que cargan de manera rápida, dado el poco peso. Estos contenidos abren en pestañas independientes, lo que permite que el usuario permanezca en el espacio virtual de la asignatura y pueda navegar dentro del aula, manteniendo las ventanas abiertas de los recursos educativos, lo que propicia facilidad en la navegación y en el estudio de los contenidos.

Objetos Virtuales de Aprendizaje

Los objetos virtuales o también conocidos como OVA son contenidos educativos digitales empleados para facilitar el aprendizaje. Pueden ser imágenes, vídeos, animaciones o textos. Por disposición del Ministerio de Educación Nacional “un objeto de aprendizaje debe tener tres componentes principales: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización”.

Dado lo anterior, la asignatura *Estética de la imagen* cuenta con cuatro objetos virtuales de aprendizaje, cada uno aborda una temática del curso, como se identifica en la Tabla 12.

Tabla 12
Objetos virtuales de aprendizaje Estética de la Imagen

OVA	Temática	Extensión
1	De la estética a la prosaica	59 diapositivas
2	Concepto de la estética en la antigüedad	49 diapositivas
3	Lo feo hoy	66 diapositivas
4	La imagen visual	37 diapositivas

Nota. Fuente: propia

Los cuatro objetos virtuales de la asignatura tienen una misma distribución y línea gráfica, como se describe en la investigación principal del Grupo E-virtual titulada *Características que deben tener las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín*: “el diseño del OVA utilizado para esta asignatura está basado en una plantilla de *Powerpoint* proporcionada por la unidad de Educación virtual y TIC de la universidad”. De igual forma, en el mismo documento se especifica la paleta de colores y tipográfica utilizada en el diseño de los OVA.



Figura 11. Paleta de colores OVA. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

Títulos de portada				
Fuente	Tamaño	Estilo	Interlineado	Alineación
Arial Black	38	Cursiva	1,0	Centrado
Calibri	38 40	Regular Cursiva	1,0	Centrado
Títulos de temas				
Fuente	Tamaño	Estilo	Interlineado	Alineación
Calibri	44	Regular	1,0	Centrado
Párrafos				
Fuente	Tamaño	Estilo	Interlineado	Alineación
Calibri	20-24	Regular Negrita	0,8 – 1,0	Centrado

Figura 12. Paleta tipográfica OVA. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

La diagramación de los objetos virtuales de aprendizaje está dividida en dos columnas, una izquierda angosta, y una derecha de mayor tamaño, en la cual se presenta todo el desarrollo temático. En la primera columna se encuentra un banner vertical que resalta el nombre de la asignatura y el de la profesora, éste se encuentra de manera permanente en todo el objeto virtual.

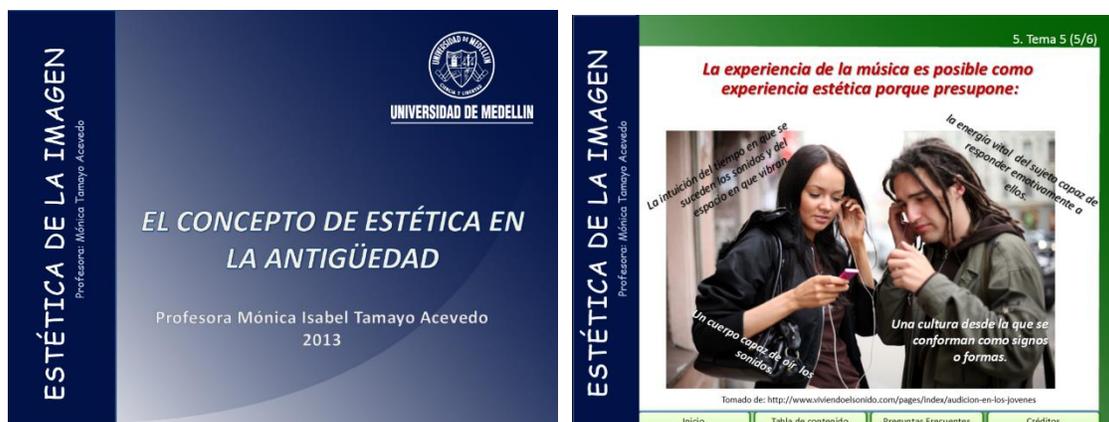


Figura 13. OVA Estética de la imagen. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

Cada objeto virtual de aprendizaje tiene una diapositiva de inicio que presenta el logotipo de la Institución, el nombre de la asignatura, el título de la temática, así como el nombre de la profesora y el año. El color que predomina es el azul, utilizado en el fondo y en los títulos de la información general del objeto virtual. Este color cambia solo en la parte derecha de la diapositiva cuando se pasa a nueva temática. El fondo utilizado en el desarrollo temático es el blanco, dado que facilita la lectura en pantalla.

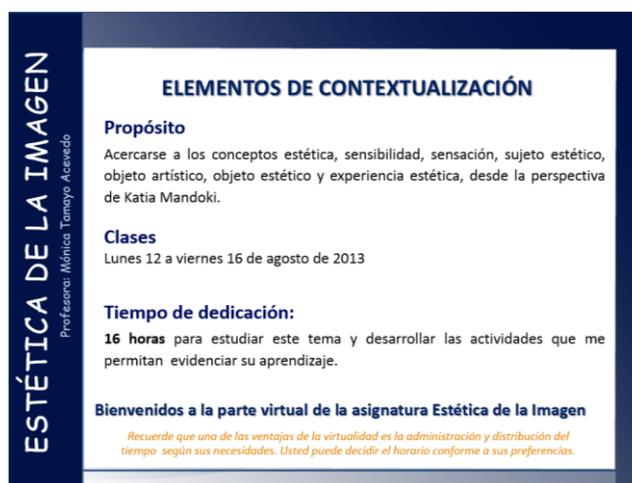


Figura 14. Elementos de contextualización OVA. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

En el interior de cada objeto virtual lo primero que encuentra el estudiante son los elementos de contextualización: el propósito, las fechas de las clases que componen el estudio del OVA y el tiempo de dedicación del mismo. La tipografía utilizada en el contenido del OVA es Calibri, una fuente *sans serif* o palo seco, es decir, sin terminaciones o remates. Esta tipografía viene por defecto en el software que compone la suite Microsoft Office desde la versión 2007.

ESTÉTICA DE LA IMAGEN Profesora: Mónica Tamayo Acevedo	
TABLA DE CONTENIDO	
1. Sobre el término y definición de "Estética".	4. Sujeto Estético
2. Sensibilidad vs Sensación.	5. Experiencia Estética
3. Objeto, C Artístico, Objeto Estético.	Bibliografía
Navegación secuencial	
Navegación jerárquica	
Inicio	Tabla de contenido
Preguntas Frecuentes	Créditos

Figura 15. Tabla de contenido OVA. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

Continuando con la descripción del OVA, el estudiante después de leer los elementos de contextualización se encuentra con un índice o tabla de contenido que presenta los temas que tiene el objeto virtual. Este se puede navegar de dos formas: una de manera secuencial, es decir, siguiendo el orden propuesto de los contenidos y otro es de forma jerárquica a través del menú inferior que tiene información general y está presente en toda la navegación del objeto virtual, ya que permite volver al inicio o ir a la tabla de contenido, a las preguntas frecuentes y a los créditos.

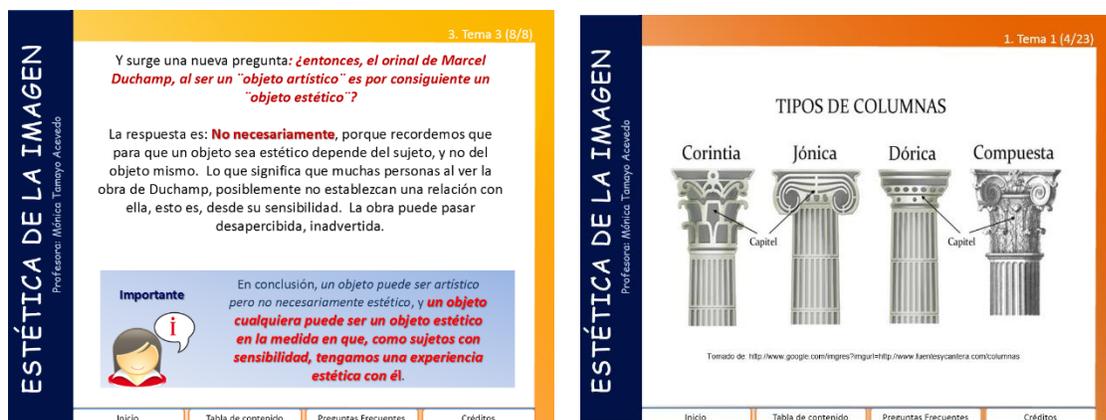


Figura 16. Contenido interno OVA. Fuente: Grupo E-Virtual UdeM.

En el desarrollo de los contenidos del objeto virtual el estudiante encuentra fotografías, frases de recordación, notas importantes, preguntas de profundización, hipervínculos y actividades de aprendizaje. Estos últimos son destacados por el cambio del color de fondo y acompañados de “Ávata” personaje creado por E-virtual para el acompañamiento dentro del aula virtual. Estos contenidos permiten al estudiante profundizar, analizar e investigar sobre el tema de estudio, al igual que permite dinamizar la temática y facilitar el aprendizaje.

De otro lado, la numeración de la página y tema en la esquina superior de cada diapositiva permite al estudiante reconocer en qué parte del OVA está situado, lo que facilita la navegación y el reconocimiento del contenido de estudio.

En la parte final cada OVA de la asignatura tiene una sección de preguntas frecuentes, lo cual posibilita la resolución de inquietudes básicas sobre la temática que aborda cada recurso. El estudiante encuentra la bibliografía que la profesora ha utilizado para la temática, permitiendo así la consulta posterior de los temas presentados en el objeto de aprendizaje y la ficha técnica que permite la descripción del recurso, con relación al metadato.

5.1.2 Caso 2. *Radio Corporativa*

Organización y diseño de los contenidos

Radio Corporativa es una asignatura del cuarto semestre del programa de Comunicación y Relaciones Corporativas, es dictada por el docente de tiempo completo Franck Piedrahita Bedoya.

El espacio virtual de la asignatura se encuentra configurado por temas, es decir, toda la asignatura se visualiza en la misma página. La primera parte muestra la información general y luego se organiza cada temática en el orden de importancia dado por el docente. Esto puede identificarse de la siguiente manera:

The image shows a screenshot of a virtual learning environment for the course 'Radio Corporativa'. The interface is organized into several sections, each with a title and a list of items. Red arrows point from text labels on the right to the corresponding elements in the screenshot.

- Banner del programa:** A banner at the top with the course title 'RADIO CORPORATIVA' and a logo.
- Imagen alusiva:** A central image showing silhouettes of people standing in a line, with a microphone in the foreground.
- Mensaje de bienvenida:** A text block below the image that reads: 'BIENVENIDOS' followed by a paragraph: 'A través de este escenario usted podrá conocer las actividades propuestas en las clases presenciales y virtuales, recibir las asesorías necesarias y compartir una experiencia comunicativa con el profesor y los compañeros del curso, en su proceso de aprendizaje para la construcción apropiada de contenidos sonoros. Una plataforma virtual es otra posibilidad de estar en el aula de clases desde cualquier tiempo y lugar.'
- Título:** A section titled 'Documentos generales' with a book icon.
- Información general de la asignatura:** A list of links including: 'Encuesta investigación asignatura bimodal', 'Información General del curso: Metodología blended', 'Netiqueta', 'Glosario', 'Microcurrículo Radio Corporativa', and 'Cronograma Radio Corporativa'.
- Título:** A section titled 'Comunicación de la asignatura' with a megaphone icon.
- Herramientas de comunicación:** A list of communication tools including: 'Foro Inquietudes', 'Foro Presentación', 'Foro Cafetín', 'Chat de asesoría con el profesor', 'Chat para estudiantes', 'Tareas: Envío de archivo de prueba', and 'Encuesta Final del Semestre'.

Figura 17. Bloque temático 1 *Radio Corporativa*. Fuente: UdeM.

En la primera parte el estudiante encuentra las generalidades de la asignatura, esta información fue especificada en el apartado anterior, *Estética de la Imagen*, puesto que es información estándar en las tres asignaturas bimodales. Estas generalidades son: la información

general de la metodología *blended*, la netiqueta para las interacciones comunicativas en el aula, el glosario de términos, el microcurrículo y cronograma de la asignatura.

Después de la información general se encuentran los espacios de comunicación, en este caso foro y chat, con los cuales el estudiante puede interactuar con su profesor o sus compañeros a través de la plataforma y a lo largo del semestre. De ahí en adelante el estudiante encuentra los contenidos de la asignatura divididos por temáticas, en el siguiente orden.

TEMA: LA PALABRA SONORA --> **Nombre de la temática**

Fecha de inicio: Agosto 27 Fecha de terminación: Agosto 27



--> **Imagen alusiva**

En este módulo usted reconocerá la incidencia que tienen las características de la palabra en la redacción de textos a expresarse en voz alta. La composición de las palabras, su extensión, su exigencia articulatoria, su acentuación, su universalidad, su capacidad expresiva y descriptiva, además de su capacidad signica, de manera que proceda con la cautela suficiente, en la selección de las palabras adecuadas y precisas para construir un contenido que facilite la lectura de quien lo lea y la comprensión de quien lo escucha.

Documentos

- Documento de Estudio La Palabra Sonora --> **Documento de estudio (OVA)**

Actividades

- Tarea La Palabra Apropriad --> **Actividades**
- Tarea Adaptación Radial

TEMA: EL TEXTO RADIAL --> **Nombre temática**

Fecha de inicio: Agosto 29 Fecha finalización: Agosto 29



--> **Imagen alusiva**

En este módulo de estudio usted podrá conocer la importancia que tienen las particularidades en la redacción del texto escrito para ser expresado en voz alta. Extensión de palabras y párrafos, así como la incidencia de los signos de puntuación para administrar la respiración, marcar el ritmo y la entonación que permitan mantener la idea y el sentido de escrito a expresar: manejo de cifras, siglas y datos para garantizar la fluidez y dominio del texto; estrocuración sintáctico y simpleza léxico que faciliten la clara exposición de las ideas, sentimientos y conceptos, y el tamaño y tipo de letra que brinden certeza, confianza y tranquilidad al lector.

Documentos

- Documento de estudio El Texto Radial --> **Documento de estudio (OVA)**
- Biblioteca de Documentos

Actividades

- Sopa de letras Redacción Radial --> **Actividades**
- Tarea Las Tres bellas
- Tarea: Redacción Radial

Figura 18. Bloque temático 2 y 3 *Radio Corporativa*. Fuente: UdeM.

EL LIBRETO RADIAL
Fecha de inicio: Septiembre 10 Fecha de culminación: Septiembre 12



--> **Nombre temática**

--> **Imagen alusiva**

Este módulo le brinda a usted los conocimientos que le permitirán planear, diseñar y estructurar la producción de una pieza sonora de manera ordenada, completa, clara, limpia y creativa, a través de la elaboración de una herramienta técnica escrita como el libreto. Con ella, usted podrá proyectar, previsualizar las características de su mensaje sonoro, calcular su tiempo de duración, de manera que pueda hacer ajustes y corregir antes de producir la pieza sonora, ahorrando recursos humanos, logísticos y económicos.

Documentos --> **Documento de estudio (OVA)**

Documentos de estudio El Libro Radial 2

Actividades --> **Actividades**

Tarea El Libro Radial

Figura 19. Bloque temático 4 Radio Corporativa. Fuente: UdeM.

EL PROGRAMA DE RADIO
Fecha de inicio: Octubre 1 Fecha Finalización: Octubre 3



--> **Nombre de la temática**

--> **Imagen alusiva**

En este documento de estudio usted podrá conocer aquellos principios, métodos y elementos que le permitirán articular los diferentes géneros y formatos del Lenguaje Sonoro alrededor de una unidad programática, con una estructura, un ritmo, un orden y una coherencia propia, que definan su estilo, su identidad y sus propósitos, de manera clara ante el público o públicos a los cuales está destinado.

Documentos --> **Documento de estudio (OVA)**

Documentos de estudio El Programa de Radio

Actividades --> **Actividades**

Crucigrama programático
Sopa de letras Continuidad programática
Tarea Planteamiento Programa Radial
Foro De lo Comunitario a lo Corporativo Grupo 21 Martes.- Jueves

Figura 20. Bloque temático 5 Radio Corporativa. Fuente: UdeM.

Por lo anterior, cada temática está identificada por un título, una imagen y un texto representativo. Asimismo está acompañada por el documento de estudio (OVA) y las respectivas actividades, tanto de aprendizaje como evaluativas, que el estudiante debe desarrollar por cada sección. Esta organización de los contenidos es repetitiva en las cuatro temáticas que componen la asignatura.

Esto permite que el estudiante visualice en una sola página cada elemento que compone su asignatura y pueda desplazarse en todo el contenido a través del *scroll* o barra de desplazamiento vertical, un recurso que se ha vuelto habitual. Como lo argumenta el Diseñador en experiencia de usuario Miguel Benítez (2014):

Una de las cosas que hay que tener en cuenta, es que, si bien, el scroll ya no es un problema para el usuario, sí lo es que el contenido sea excesivo y que además no cuente con un diseño amigable y con una jerarquía visualmente correctamente aplicada.

Según lo anterior el uso del *scroll* se ha hecho natural para el usuario, dada su utilización. Es de anotar que no es muy recomendado en sitios que tengan mucho contenido, por ello es de vital importancia tener cuidado en su uso, en especial en ambientes virtuales de aprendizaje cuando la disposición de los elementos debe procurar un ambiente organizado y de fácil navegación para el estudiante.

Interacciones comunicativas

Los espacios de comunicación identificados en la asignatura *Radio corporativa* fueron el chat, y foro como se detallan en la Tabla 13.

Tabla 13
Herramientas de comunicación Radio corporativa

Herramienta de comunicación	Tipología	Nombre
Foro	Asincrónico	Foro de presentación
		Foro de inquietudes
		Foro cafetín
Chat	Sincrónico	Chat de asesoría con el profesor
		Chat para estudiantes

Nota. Fuente: propia

Ahora bien, aunque los foros de presentación, inquietudes y cafetín estaban publicados y el profesor motivaba la intervención de los estudiantes, no se evidenció ninguna participación por parte de los estudiantes; salvo en el foro de presentación, pues allí se desarrolló un tema propiciado por el profesor que abordaba la pregunta ¿Cree usted que los diálogos de paz en la Habana son convenientes para el país? ¿Por qué? En este foro intervinieron 16 estudiantes, construyendo así un diálogo alrededor del tema, dado que cada uno presentaba su punto de vista y aportaba a las intervenciones de los demás participantes.

Por su parte, en la descripción de cada foro se presentan los siguientes mensajes:

Foro de presentación

Comparta en este espacio una información básica de usted, a través de la cual se reflejen sus gustos, aficiones, hábitos y expectativas futuras de vida en lo personal y profesional.

Foro de inquietudes

En este espacio usted podrá compartir cualesquier tipos de inquietudes dirigidas tanto al profesor como a los compañeros de grupo y relacionadas con el desarrollo de los diferentes contenidos de la asignatura.

Foro cafetín

Es un espacio para que usted sostenga conversaciones de manera más informal con todos los integrantes del curso, inclusive con el profesor. En el usted podrá compartir anécdotas de su vida

cotidiana, al igual que chistes, videos, fotografías u otro tipo de archivos que busquen generar un ambiente más relajado entre los integrantes del curso y afianzar así su integración.

De otro lado, tampoco se evidenció interacciones comunicativas en el *Chat para estudiantes*, destinado para que compartan opiniones o asuntos relevantes a la temática de la asignatura, como lo son la conformación de equipos o actividades en común. Con ello se evidencia que la herramienta más utilizada para las interacciones fue el *Chat de asesorías con el profesor*.

Este espacio de comunicación estaba destinado a resolver dudas con el profesor, quien estaba conectado en la plataforma en el horario de la clase dispuesto a solucionar las inquietudes, preguntas o comentarios de los estudiantes, como lo manifiesta en la entrevista realizada para la presente investigación:

Cuando yo entro a la plataforma, en el momento de clase, tengo todas las herramientas de comunicación abiertas para estar pendiente de ellos por cualquier canal y a ellos también les digo que por aquí podemos tener una charla en este sentido, si usted tiene una inquietud o quiere que le revise y le haga una asesoría sobre un documento que está elaborando sabe que me lo puede enviar al foro; pero eso si les digo: “*al correo no*”, pues todo lo de la plataforma es por la plataforma.

En este sentido el profesor incentiva la participación y está pendiente a través del chat para resolver las dudas o inquietudes de los estudiantes. De otro lado, en la revisión de las interacciones comunicativas se encontró que al ser un chat académico directamente con el profesor no hay utilización de los emoticones por parte de los estudiantes. Es común, pero en menor porcentaje, los errores al escribir y las alteraciones lingüísticas, como abreviaciones de palabras y repetición de signos, como se muestra en la Tabla 14.

Tabla 14
Alteraciones y abreviaciones lingüísticas

Símbolos o palabras	significados
!!!!	Interrogación
???	Pregunta
o.k.	Está bien
bn	Bien

Nota. Fuente: propia

En los chat académicos el profesor tiene en cuenta las recomendaciones dadas en las Netiquetas para las interacciones en la plataforma U-virtual, sus intervenciones son cortas para dar tiempo al estudiante en la lectura y respuesta. De igual, forma los estudiantes presentan sus dudas o aclaraciones de manera corta y concisa, lo que da paso a que se cumpla el objetivo del espacio de comunicación.

Por lo anterior, puede decirse que las interacciones comunicativas de la asignatura *Radio corporativa* se generan a través de la herramienta del chat, mientras que los foros a pesar de estar publicados no son utilizados.

Actividades de aprendizaje y evaluativas

El profesor, a través de la plataforma, dispone diferentes actividades tanto de aprendizaje como evaluativas. Estas actividades son tareas que los estudiantes deben realizar y subir a la plataforma a través del recurso denominado *tarea*. Estas actividades son lecturas, talleres, cuestionarios, autoevaluaciones y evaluaciones que los estudiantes deben desarrollar en su proceso de aprendizaje.

Las actividades de aprendizaje y evaluativas de la asignatura se especifican en la Tabla 15.

Tabla 15
Actividades de aprendizaje y evaluación Radio corporativa

Nombre	Tipo de actividad
Tarea La Palabra Apropriadada	Aprendizaje
Tarea Adaptación Radial	Aprendizaje
Tarea: Las Tres bellas	Aprendizaje
Tarea: Redacción Radial	Aprendizaje
Tarea El Libreto Radial	Evaluativa
Sopa de letras Redacción Radial	Aprendizaje
Sopa de letras Continuidad programática	Aprendizaje
Crucigrama	Aprendizaje
Evaluación final	Evaluativa

Nota. Fuente: propia

Como lo afirma el profesor Franck “en la plataforma para este semestre programé cuatro talleres, una actividad evaluativa del 5%, el examen final y unas actividades interactivas. Las demás son presenciales, porque son productos sonoros, entonces al menos por este semestre fue así”. En este sentido, el profesor tiene diferentes estrategias para las actividades, tanto evaluativas como de aprendizaje, en la plataforma U-virtual. Utilizando los recursos propios de Moodle, así como otras herramientas de la web 2.0 conocida como *Educaplay*, que es una plataforma que permite crear actividades educativas multimedia e incorporarlas en diferentes herramientas digitales como blog, páginas web y LMS.

Mediante esta herramienta los profesores pueden crear actividades como: adivinanzas, mapas interactivos, test, relacionar palabras, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, sopas de letras y crucigramas, estas dos últimas actividades de aprendizaje son utilizadas por el profesor Franck para profundizar temáticas propias de su asignatura.

De igual manera, es de resaltar que los OVA tienen actividades de aprendizaje que buscan hacer que el estudiante profundice en la temática abordada y pueda contribuir a su propio proceso de aprendizaje.

Diseño gráfico y usabilidad

El acceso a la plataforma, así como la estructura gráfica y el espacio virtual de la asignatura *Radio Corporativa* es el mismo que se describe en líneas anteriores, en el caso 1, correspondiente a la asignatura *Estética de la imagen*. Por tal motivo en este apartado no se profundizará en dicha información.

Referente al diseño gráfico de *Radio Corporativa* se conservan los mismos elementos, el color corporativo, el *header*, la tipografía, la distribución por columnas y la iconografía predefinida en Moodle. Como elemento adicional de diseño se encontró un banner en fondo azul, con una aplicación en blanco del logotipo de la institución, acompañado por el nombre del programa al que pertenece la asignatura, en este caso *Comunicación y relaciones corporativas*. De igual forma se observó que cada temática es acompañada por una imagen y un texto que explica cada módulo de estudio.

Con respecto a la usabilidad, la configuración por temas en una sola página facilita la navegación, dado que el usuario visualiza todos los componentes del curso desplazándose mediante el *scroll*. Basado en esta configuración el estudiante no tiene que memorizar la ubicación de dichos elementos ni desplazarse a otras páginas, puesto que tiene a su disposición toda la información necesaria para su aprendizaje en una sola página.

Los elementos de la asignatura como: documentos en Word, presentaciones, archivos pdf, foros, chat, abren en ventanas independientes y de manera rápida; esto facilita la interactividad y navegabilidad dentro del aula virtual.

Objetos virtuales de Aprendizaje

La asignatura *Radio Corporativa* cuenta con tres objetos virtuales de aprendizaje, cada uno aborda una temática del curso que puede identificarse en la tabla 16.

Tabla 16
Objetos virtuales de aprendizaje Radio corporativa

OVA	Temática	Extensión
1	La palabra sonora	33 diapositivas
2	El texto radial	34 diapositivas
3	El libreto radial	70 diapositivas

Nota. Fuente: propia

El diseño gráfico, la distribución de los contenidos, así como la estructura en la navegación de los OVA es la misma que se describe en el caso 1 (*Estética de la imagen*). Esto se debe a que estos objetos virtuales son diseñados y diagramados en una plantilla creada por el Grupo E-virtual de la Universidad; por ello guardan la misma estructura gráfica y de navegación.



Figura 21. Estructura OVA Radio Corporativa. Fuente: UdeM.

La paleta de color y tipográfica se conserva al igual que los espacios con “Avatá”, en los cuales se busca que el estudiante profundice en la temática a través de notas aclaratorias o actividades de aprendizaje.

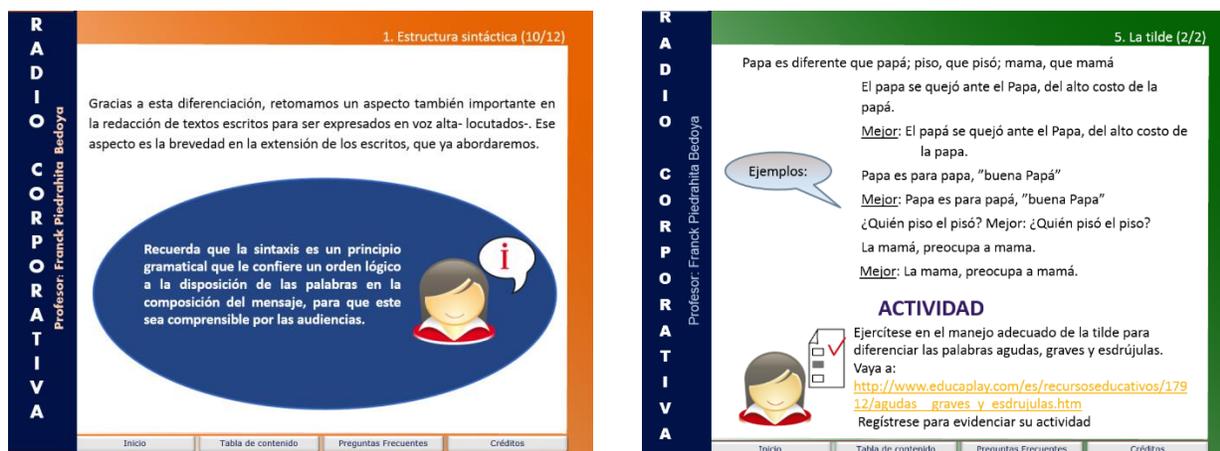


Figura 22. Contenido interno OVA Radio Corporativa. Fuente: UdeM.

De esta forma, los objetos virtuales de aprendizaje de la asignatura conservan la misma estructura no solo en la parte gráfica, sino en la distribución y organización de los contenidos, lo que redundo en facilidad de acceso a la información y de utilización para el estudiante, ya que no tiene la necesidad de identificar diferentes formas de navegación dentro de los contenidos educativos o documentos de estudio.

5.1.3 Caso 3. Énfasis III: Relaciones públicas cabildeo

Organización y diseño de los contenidos

Relaciones públicas cabildeo es una asignatura del noveno semestre, perteneciente al plan de estudios del programa de *Comunicación y Relaciones Corporativas*. Es dictada por la docente de tiempo completo Nora Elena Botero.

La configuración de la asignatura es por temas, en una sola página, lo cual guarda relación con la descripción anterior, correspondiente al caso de *Radio Corporativa*, dado que todos los componentes del curso como información general, recursos, actividades, temáticas y documentos de estudio (OVA) están ubicados en la misma página, lo que permite la fácil identificación de estos elementos por parte del estudiante. En esta asignatura puede identificarse de la siguiente manera:

Diagrama de temas

Banner del programa

ÉNFAIS III: RELACIONES PÚBLICAS CABILDEO

Imagen alusiva

Mensaje de bienvenida

Sean todas y todos Bienvenidos a este espacio virtual, en el que desde otras formas de interacción accederemos al conocimiento.

Documentos generales - Título

Información general de la asignatura

Comunicación de la asignatura - Título

Herramientas de comunicación

- Encuesta investigación asignatura bimodal
- Microcurrículo 2013-2
- Cronograma de Clases
- Glosario de Términos
- Información general de estudio: Metodología Blended
- Netiqueta
- Documentos para Consultar
- Foro de Presentación
- Foro Cafetín
- Foro Académico
- Foro de Inquietudes
- Chat de asesoría con el profesor
- Chat para estudiantes
- Tarea: Envío de Archivo de Prueba
- Cuestionario en Línea: prueba
- Novedades
- Informe sobre el Congreso

Figura 23. Bloque temático 1 *Relaciones públicas cabildeo*. Fuente: UdeM.

En esta parte se encuentran la información general del curso y el elemento estándar de las tres asignaturas bimodales. Esta información abarca los siguientes ítems: microcurrículo, cronograma, información general de la metodología *blended*, netiqueta para las interacciones comunicativas en el aula y glosario de términos. A continuación se encuentran los espacios de comunicación para la interacción con el profesor o los compañeros. Además, el estudiante encuentra las temáticas que componen el curso, junto con los recursos, documentos de estudio

y actividades, tanto de aprendizaje como evaluativas de cada tema. Esto se encuentra organizado de la siguiente manera:

EL CABILDEO COMO ESTRATEGIA
29 de agosto, 3 y 5 de septiembre de 2013 → Nombre de la temática



Imagen y texto alusivo

El cabildeo es una actividad compleja y a largo plazo, cuya calidad depende del adecuado manejo del mismo. Por tal razón en este curso virtual usted adquirirá las competencias teóricas y práctica para hacer de esta actividad de relaciones públicas una verdadera herramienta de carácter bidireccional, donde, como ya se dijo en la clase presencial, el beneficio sea algo compartido entre la organización y sus públicos, toda vez que lo que debe imperar es la comprensión mutua.

Documentos

 Documento de Estudio → Documento de estudio (OVA)

Actividades

-  Sopa de Letras
-  Cuestionario para Reafirmar Conocimientos → Actividades
-  Relación Imagen Concepto
-  Crucigrama
-  Relación de Referentes

Figura 24. Bloque temático 2 Relaciones públicas cabildeo. Fuente: UdeM.

EL PLAN DE INCIDENCIA
8,10 y 15 de octubre de 2013 → Nombre de la temática



→ Imagen y texto alusivo

El Cabildeo es un proceso a largo plazo y difícil, por tal razón alcanzar el éxito esta supeditado a la organización estratégica del mismo. El contar con un plan de incidencia debidamente diseñado ayudará a enfocar la acción hacia el logro, reduciendo las dificultades y permitiendo al cabildeador ampliar su campo de acción desde lo comunicativo y lo político.

Documentos

-  Documento de Estudio
-  Estrategias o Instrumentos de Lobby Político
-  Plan de Incidencia
-  Pasos para Elaborar el Plan de Incidencia → Documento de estudio (OVA)
-  Caso real de Plan de Incidencia

Actividades

-  Cuestionario para Reafirmar Conocimientos → Actividades
-  Crucigrama de Incidencia_Lobby jew
-  Plan de Incidencia por Grupos

MARKETING POLÍTICO
22 y 24 de octubre y 5 y 12 de Noviembre de 2013 → Nombre de la temática



→ Imagen y texto alusivo

En muchas ocasiones se confunde el Cabildeo con el Marketing Político, debido a que ambas actividades comparten públicos y técnicas, de ahí la importancia de abordar este tema y conocer su forma de aplicación desde una perspectiva estratégicamente simétrica.

Documentos

-  Primer Documento de Estudio → Documento de estudio (OVA)
-  Segundo Documento de Estudio

Actividades

-  Tarea: Ejemplo de Comunicación de Gobierno → Actividades
-  Tarea Calificable: Estudio de Caso de Marketing Político

Figura 25. Bloque temático 3 y 4 Relaciones públicas cabildeo. Fuente: UdeM.

De esta forma cada temática está acompañada por el título de la sección, la imagen, el texto introductorio de los recursos o documentos de estudio que el profesor dispone para cada tópico.

Interacciones comunicativas

Las herramientas de comunicación empleadas en la asignatura *Relaciones públicas cabildeo* son: el foro y chat. Identificadas en la tabla 16.

Tabla 16
Herramientas de comunicación Relaciones Públicas Cabildeo

Herramienta de comunicación	Tipología	Nombre
Foro	Asincrónico	Foro de presentación
		Foro cafetín
		Foro académico
		Foro de inquietudes
Chat	Sincrónico	Chat de asesoría con el profesor
		Chat para estudiantes

Nota. Fuente: propia

Cabe aclarar que las cinco herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica son empleadas por la profesora y los estudiantes. En el *Foro de presentación* se observaron 13 entradas de los estudiantes con intervenciones de la profesora y los compañeros. En este espacio los participantes compartieron su información personal así como aspiraciones en el campo profesional y actividades realizadas en el tiempo libre. Se observó así una construcción acerca de las aspiraciones personales y profesionales de cada participante, pues la profesora respondió cada una de las intervenciones de sus estudiantes.

En el *Foro cafetín*, considerado como el espacio social, la profesora motiva la participación de sus estudiantes a través de la siguiente descripción “en este espacio podremos interactuar de manera informal y compartir aquellos aspectos que creamos ayudan a generar mayor sinergia como grupo. Participe

con un chiste, poema, frase célebre, noticia o cualquier mensaje relacionado con el Cabildo. Pero siempre recuerde que las reglas de Netiqueta deben estar presentes”

En este espacio los estudiantes compartieron frases del día, chistes, datos curiosos, noticias de actualidad y la asignatura. Se observaron 62 entradas con realimentación de la profesora y en algunos casos con puntos de vista y observaciones de otros estudiantes. Con ello se lograron diferentes discusiones alrededor de las temáticas que los propios estudiantes publicaban.

En este mismo contexto, en el *Foro académico* los estudiantes debían poner en discusión algunas de las actividades planteadas en los objetos virtuales de aprendizaje. Enlazando así las actividades con las interacciones comunicativas. En este foro se observaron doce entradas en las cuales los estudiantes publicaron mapas conceptuales, ampliaron conceptos y compartieron alguna de las actividades programadas en los OVA, como la profesora lo había solicitado en la descripción del foro.

Otro de los foros empleados en la asignatura es el de *Inquietudes*, donde los estudiantes solicitan ampliar alguna temática de manera puntual o resolver dudas que quedaron después de la lectura de los documentos de estudio. En este foro se evidenciaron siete entradas buscando solucionar inquietudes sobre algunas temáticas del foro.

De otro lado, algo similar sucedió en el chat llamado *Asesoría* a través de esta herramienta la profesora se conecta en la hora de clase y está disponible para resolver dudas, acompañar y guiar a los estudiante sobre las actividades que deben realizar en la plataforma, como las lecturas y resolver las actividades de los objetos virtuales de aprendizaje. En esta herramienta también se evidenció una alta participación de los estudiantes, contrario al *Chat para estudiantes* en los cuales se observó una reducida intervención por parte de los estudiantes, en

las cuales no se realizaron interacciones entre sí y por el contrario se resolvieron dudas con la docente, específicamente dos inquietudes.

De esta forma, el foro es la herramienta de comunicación que más se utilizó en esta asignatura. Como lo expresa la profesora Nora Botero en la entrevista realizada para la presente investigación:

El foro es la herramienta que más me funciona a mí, me funciona perfectamente, ya que muchos estudiantes, en algunas ocasiones, no pueden estar en el chat o solo ingresan a preguntarme o a decirme “*profe me metí*”, pero se salen inmediatamente. Entonces, lo hacen para que yo los vea, es decir, por la participación. Al chat se meten también, por ejemplo a decir “*profe no me abre tal cosa*”, “*profe ¿tengo que leer todo el documento de estudio de una? o lo puedo ir leyendo por pedacitos*”, pues como preguntas más operativas que preguntas sobre el tema.

De esta forma, se evidenció la importancia de la realimentación por parte de la profesora, además de las intervenciones de sus estudiantes. Esto es una buena práctica que puede motivar la participación de los estudiantes y promover el diálogo alrededor de diferentes tópicos. En las interacciones comunicativas se encontró un trato cordial tanto de la profesora como de los estudiantes. Asimismo, es escasa la presencia de emoticones, así como la abreviación de palabras o intensificación en los signos de pregunta o interrogación. Se resalta así la argumentación y participación activa de los estudiantes, haciendo claridad en la madurez y responsabilidad que expresan sus intervenciones; esto se debe, probablemente, al semestre al que pertenecen dado que son estudiantes del noveno o décimo semestre que han pasado por todo su proceso formativo y están próximos a salir a práctica o en algunos casos ya se encuentran en mercado laboral.

En consecuencia, en la asignatura se propiciación diversos espacios para el diálogo y la intervención activa de los estudiantes. Además, la profesora tiene diferentes estrategias para motivar la participación de sus estudiantes e involucrarlos en su propio proceso. Por otra parte, adicional a las herramientas de comunicación antes mencionadas la profesora también utiliza los mensajes internos y el bloque de anuncios que se encuentra ubicado en la parte superior de columna derecha del curso virtual, allí publica la información importante como las fechas de las actividades, de las evaluaciones o entregas que los estudiantes deben realizar.

Actividades de aprendizaje y evaluativas

Las actividades de aprendizaje y evaluativas que la profesora dispone para el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes se identifican en la Tabla 17.

Tabla 17

Actividades de aprendizaje y evaluación Relaciones publicas cabildeo

Nombre	Tipo de actividad
Sopa de Letras	Aprendizaje
Cuestionario para Reafirmar Conocimientos	Aprendizaje
Relación Imagen Concepto	Aprendizaje
Crucigrama	Aprendizaje
Examen de seguimiento	Evaluación
Cuestionario para Reafirmar Conocimientos	Aprendizaje
Crucigrama de Incidencia Lobby Hot Potatoes Quiz	Aprendizaje
Plan de Incidencia por Grupos	Evaluación
Tarea: Ejemplo de Comunicación de Gobierno	Evaluación
Tarea Calificable: Estudio de Caso de Marketing Político	Evaluación
Examen final	Evaluación

Nota. Fuente: propia

En consecuencia, la profesora utiliza diferentes estrategias tanto de evaluación como de aprendizaje, a través de la plataforma U-virtual. Como ella misma lo expresa:

Las exposiciones son presenciales, pero trato que los demás trabajos sean todos por la plataforma. Yo hago dos exámenes porque como es seminario y la nota es del 100%, o sea que los profesores tenemos completa libertad para organizar los porcentajes. Entonces ellos (los estudiantes) tienen dos exposiciones en el semestre, siendo las exposiciones las únicas actividades presenciales, de resto, es decir, los demás trabajos, que son: unas tareas, unos trabajos, el plan de incidencia y los exámenes, son realizados por la plataforma, para aprovechar el recurso.

De esta manera la profesora Nora Botero utiliza recursos propios de la plataforma, como el de envío de tareas, cuestionarios de evaluación en línea y el *Hot Potatoes*, un módulo nativo de Moodle que permite crear ejercicios en línea. Asimismo emplea la herramienta *Educaplay* para crear diferentes actividades interactivas como crucigramas, sopa de letras, relacionar conceptos, entre otros. En este sentido los estudiantes tienen diferentes herramientas para potencializar los conocimientos adquiridos y practicar a través de diferentes actividades que la profesora ha creado para ellos, así como las actividades de profundización que se encuentran en los OVA.

Diseño gráfico y usabilidad

En cuanto al diseño gráfico y la usabilidad, *Relaciones públicas cabildeo* presenta la misma línea gráfica de los casos anteriores, en los cuales se utiliza la misma tipografía, paleta de color, diagramación y distribución de los elementos.

La navegación es igual a la asignatura *Radio Corporativa* dado que presenta la misma estructura y organización. Lo único que cambia son los contenidos y los recursos disponibles para cada temática, así como la imagen y el texto de introducción para cada temática de la

asignatura. De igual forma, esto sucede con el acceso a la plataforma y con el espacio virtual de cada asignatura y así como los objetos virtuales de aprendizaje, ya que parten de un estándar creado desde el grupo de Investigación E-Virtual de la Universidad de Medellín.

Objetos virtuales de aprendizaje

La asignatura *Relaciones públicas cabildeo* cuenta con cuatro objetos virtuales de aprendizaje, cada uno aborda una temática del curso que puede identificarse en la tabla 18.

Tabla 18
Objetos virtuales de aprendizaje Relaciones publicas cabildeo

OVA	Temática	Extensión
1	El cabildeo como estrategia	45 diapositivas
2	El plan de incidencia	41 diapositivas
3	Marketing político	37 diapositivas
4	Estrategias y tácticas del Marketing político	22 diapositivas

Nota. Fuente: propia

Los objetos virtuales de aprendizaje de la asignatura tienen la misma línea de diseño y navegación así como la misma distribución y diagramación de la información, característica común en las tres asignaturas *blended*.

5.2 Entrevista semiestructurada profesores asignaturas bimodales

En este punto se presentan los argumentos más relevantes para la investigación, resultado de las entrevistas realizadas a los tres profesores de tiempo completo de la Universidad de Medellín, quienes dictan las asignaturas *blended*: *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Relaciones Públicas Cabildeo*.

En cuanto a la formación recibida para el diseño y la implementación de la asignatura bimodales los profesores afirmaron:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

Yo hice el curso de capacitación en plataforma Moodle. Realicé el curso de capacitación para creación de objetos virtuales de aprendizaje. La universidad me ha brindado esa posibilidad, primero con el curso FAVA y luego vino a dictar un experto, con quien se trabajó Moodle avanzado, entonces con él aprendí mucho en ese aspecto.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura *blended Radio Corporativa*

He aprovechado los cursos que ha brindado la Universidad de Medellín con espacios a través de E-virtual, en donde se le da seguimiento al trabajo de los profesores, se hace una instrucción, una orientación, una familiarización con las herramientas y se hace un acompañamiento que se ha caracterizado por brindar unas instrucciones generales sobre las características de las herramientas y los recursos. Y posteriormente se hace un acompañamiento supervisado, orientando el trabajo, haciendo ajustes, etcétera; ya que la mayor responsabilidad del trabajo es de parte del profesor, porque es quien conoce los asuntos de su materia, es el especialista. El acompañamiento en E-virtual es el de acoplar y ajustar esos contenidos a las características que las herramientas posibilitan.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura *blended Relaciones Públicas Cabildeo*

Como siempre, esa ha sido una inquietud personal acerca de las nuevas formas para llegar a los estudiantes, porque pienso que estos han cambiado mucho. Entonces yo he venido aprovechando cualquier curso que dicten. Hice primero FAVA, luego cuando recién ingrese de tiempo completo aquí

a la Facultad nos ofrecieron un curso del Ministerio de Educación, era para pensar el mundo virtual para los estudiantes.

De esta forma, los profesores entrevistados hicieron especial énfasis en la capacitación y el acompañamiento que les ha brindado el Grupo de E-Virtual y TIC de la Universidad, no solo en el diplomado *Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje* (FAVA) sino de manera permanente en la revisión y creación de los objetos virtuales de aprendizaje.

Se pone de manifiesto el interés de la Institución por brindar a los profesores espacios para adquirir competencias y habilidades en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales han potencializado el campo educativo con la apertura de nuevos escenarios para la formación, además se han convertido en una necesidad para los profesionales en cualquier contexto.

En este sentido, como características fundamentales de las asignaturas *blended* los profesores expresaron:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended* Estética de la Imagen

Primero deben ser muy bien diseñadas, tener claridad de lo que se quiere montar en la plataforma. Es decir, que los temas sean realmente de fácil comprensión para los estudiantes. Otra característica fundamental es la comunicación, tanto con el profesor como entre ellos mismos, es decir, entre los estudiantes, ya sea a través del foro o del chat. La importancia radica en el diálogo que se puede construir, pues no solamente es la realimentación con el profesor sino como pueden ellos aportar. Porque de todas maneras, en la educación, los docentes estamos en constante aprendizaje.

Yo como maestro no puedo pensar que tengo ya definido toda la estructura y tengo la verdad. No, de hecho cada semestre se consolida más el aprendizaje con los aportes de los estudiantes. Entonces pienso que esas son características fundamentales, así como que la asignatura sea supremamente atractiva desde el diseño gráfico.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura blended Radio Corporativa

Entre las características me parece importante tratar de incentivar o estimular al estudiante a que amplíe por su cuenta esos contenidos, marcarles el camino, mostrarles que la tecnología no solo sirve para chatear o jugar; tienen todo en sus manos, pero eso sí bien orientado.

Lo otro es crear contenidos que apasionen, que capten la atención. Para mí, a futuro, el gran reto es reconocer e identificar todos esos recursos y esos caminos que le creen la necesidad al estudiante por iniciativa propia de buscar esas fuentes. Está muy bien marcarle la pauta pero no dárselo todo, ahí sí se cumpliría uno de los cometidos de la enseñanza virtual, que es estimular el autoaprendizaje, que él lo haga, que profundice, que vaya más allá, porque tienen una biblioteca universal a sus manos gracias a la tecnología.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura blended Relaciones Públicas Cabildeo

Para mí la principal característica de una asignatura bimodal es la interacción constante con los estudiantes, tanto sincrónica como asincrónica. Esto es lo que garantiza que haya un proceso de formación mucho más avanzado porque, como ya no hay una interacción física, esa comunicación virtual debe suplirla. Para mí es la característica más importante. Y la segunda es que los contenidos que uno disponga en la plataforma se acomoden a las expectativas virtuales, que estén acordes a esas necesidades, a esas formas de percibir de los jóvenes. Lo más complicado es adaptar nuestro pensamiento a la forma de ver y pensar de los estudiantes, porque si no uno termina es pasando las

clases presenciales a un *Power point* y eso no es, de eso no se trata. Lo ideal es buscar esa interacción pero desde el lenguaje de los estudiantes, me parece que son las dos características principales que debe tener una asignatura bimodal.

Como característica principal los profesores coinciden en la comunicación como eje fundamental de todo proceso educativo; más aún en un contexto en el cual no hay una interacción física sino que la comunicación se establece a través de diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. Esta interacción, mediada por la tecnología, posibilita no solo la resolución de dudas o inquietudes sino que permite la construcción dialógica y participativa, sin la convergencia de los actores en el mismo tiempo y espacio. Por ello, la importancia de incentivar las interacciones a través de la plataforma, tanto entre los mismos estudiantes como con el profesor. Esta es quizás una de las dificultades que más se destacan en esta metodología.

De otro lado, se enfatiza en la importancia de utilizar y adaptar los contenidos académicos a los lenguajes de las nuevas generaciones, donde la imagen, el sonido, el diseño y la tecnología toman mayor relevancia por la época en la cual se están formando; de allí la importancia de sensibilizar a los estudiantes sobre el empleo de la tecnología para su propio proceso formativo, incentivando el autoaprendizaje y la utilización de diferentes herramientas digitales para potencializar su estudio.

Otra característica que resaltan los profesores es el diseño de los contenidos, los cuales deben ser claros y concisos, dado que el profesor no está de manera permanente para despejar las dudas o inquietudes que puedan surgir. Por ello la importancia en la selección del contenido, el cual debe ser de fácil abordaje para el estudio independiente de los estudiantes.

En este contexto, con respecto a la percepción de los estudiantes frente al diseño y la organización de los objetos virtuales de aprendizaje, los profesores argumentaron:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

A ellos (los estudiantes) les encantan los OVA, les permite tener mayor claridad sobre ciertas temáticas y algo que ellos resaltan es la utilización de las imágenes, porque yo trato de restringir mucho el texto; trato de resaltarlo, de ponerlo más grande y otro más pequeño, en diferentes colores, esto para resaltar el más importante. Aparte de esto, ellos se quedan con las presentaciones, porque obviamente lo pueden bajar de la plataforma; entonces les gusta estudiar con los objetos virtuales de aprendizaje. Por ejemplo para prepararse para un parcial o para un final; porque ahí está la claridad y la facilidad para estudiar, por ejemplo si en una clase no entendieron algo o a veces les da miedo preguntar en clase o les surge alguna duda, pueden retomar la temática en los OVA.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura *blended Radio Corporativa*

Ha sido buena la acogida de los OVA por parte de los estudiantes, hay preguntitas a veces por ciertos conceptos, pero no algo significativo que llamara la atención, que pudiera complicar el aprendizaje o ser confuso. Aunque, yo estoy haciendo una revisión de nuevo y estoy mirando que algunas cositas si se deben de ajustar, entonces es otra cosa, cada semestre hay que volver al material, ver los resultados y empezar a modificar. Yo empecé a evaluar, por ejemplo yo tengo unas actividades que están en la plataforma, pero tienen que hacer actividades presenciales, entonces cuando yo voy a la clase presencial y no veo los resultados, digo aquí hay un vacío, entonces ya sé que está en lo virtual. Entonces ahí necesito volver a revisar, reevaluar y también con las preguntas que a veces me hacen, yo digo: “me están preguntando mucho sobre un asunto”, entonces hay un vacío que puede ser

metodológico, de contenido o que puede ser semántico, cualquiera de esas opciones puede haber ahí. Entonces los objetos virtuales son de evaluar y ajustar cada semestre.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura blended Relaciones Públicas Cabildeo

Yo he recibido buenos comentarios de los estudiantes, les gusta mucho que los OVA tengan esa posibilidad de devolverse, de entrar, de que los lleve a actividades. Por ejemplo las actividades les encantan, se preocupan mucho por llenar el crucigrama, por llenar todas esas cosas, porque se sienten jugando, jugando con un tema tan complicado como el Lobby. He recibido buenos comentarios de eso. También lo que les gusta mucho es que en la mitad de la asignatura ellos manejan su tiempo por ser la clase virtual y como son de noveno semestre, entonces muchos trabajan, otros en la práctica, tienen entrevistas o asesorías, entonces ya no tienen que estar diciendo “profe no voy a venir a clase”, quitarles ese peso les ha encantado. Y les ha gustado mucho la manera de navegar en los objetos virtuales que se pueden devolver y detenerse entre los contenidos.

De esta forma los objetos virtuales de aprendizaje han sido utilizados por los estudiantes como material de estudio y de repaso, pues les ha permitido retomar las temáticas, prepararse para los exámenes parciales y finales, así como profundizar y gestionar su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, la bimodalidad ha sido bien aceptada por los estudiantes, dado que les brinda la libertad, en cierto modo, de no asistir al aula de clase, sino de acceder a las clases programadas de los profesores a través de la plataforma virtual.

Con respecto a la plataforma educativa, esta herramienta se ha convertido en una forma diferente de llevar el conocimiento a los estudiantes, como lo sustentan los tres profesores de la asignatura:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

A mí me parece que hay cosas importantes en la utilización de la plataforma, primero logro concentrarme mejor con los estudiantes. A ellos les ayuda a estructurar mejor sus ideas, en el momento de formular preguntas o hacer publicaciones, o sea la piensan más; entonces saben realmente qué están preguntando. También, cuando ellos se sientan a estudiar realmente se concentran en el objeto virtual de aprendizaje, ellos mismos me lo han dicho, que en la clase presencial hay más distractores. Entonces pienso que en esos procesos lo más rescatable para mí son esos aspectos: los tipos de atención, la concentración y el tipo de formulación de preguntas, que les ayuda más a estructurar las ideas frente a lo que se están trabajando.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura *blended Radio Corporativa*

La plataforma me ha permitido llegarle de otra manera al estudiante, que para mí es clave y lo fundamental. Y reitero mi interrogante sobre cómo le muestro yo la temática al estudiante para que sea interesante y se dé cuenta que esto lo va a enriquecer, que esto lo va a nutrir y tener la posibilidad de hacerlo en otro espacio, no solo en la clase, tirando tiza o poniendo diapositivas estáticas. Pero además de eso, y me ha pasado, tal vez esporádicamente, con algunos estudiantes que por sí solos participan en el foro y entonces uno dice ahí “lo logré ya con eso, ¡para qué más!”; pero ojalá fuera en mayor número.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura *blended Relaciones Públicas Cabildeo*

La plataforma involucra a los chicos en lo que va a ser el futuro, pues un presente a futuro, cuando uno dice futuro lo ve por allá lejos; yo pienso que a la vuelta de unos años los pupitres no van a estar en las universidades, sino que van a estar en los museos y los nietos van a estar asombrados. Es más,

uno va a clase y yo hago ese conteo, cuantos están tomando nota en su computador o en su tablet, ya cada día son más; son con su tableta al lado, esa es la puerta para que trasciendan en la utilización de esas herramientas, que las empleen de la diversión al aprendizaje.

La plataforma *e-learning* se ha convertido en una nueva experiencia educativa no solo para los estudiantes, sino también para los profesores; pues les ha permitido encontrar otra forma de interactuar con los estudiantes, acorde a un contexto en constante transformación y permeado por la tecnología. Lo que demanda el desarrollo de nuevas competencias aparte de las pedagógicas y didácticas, las cuales posibiliten acercar a los estudiantes a las herramientas digitales para que sean utilizadas con fines académicos.

Con respecto a las interacciones de cada asignatura, las herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que más se utilizan según los profesores son:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

El foro, es la herramienta que más utilizamos, pues al menos este semestre. El chat es porque uno tiene que poner un tiempo establecido, es muy particular porque de todas maneras los estudiantes siempre van a encontrar un pretexto para no entrar. Utilizan más el foro porque está abierto una semana, entonces tienen más tiempo para participar. En cambio el chat es en un tiempo determinado y es normalmente a la hora de clase, entonces muchos dicen “profe no pude entrar”, “se me cayó la red”, o entran a la sala como para que uno evidencie que entraron, pero no se acuerdan que uno tiene la forma de verificar que se quedaron dos minutos y/o que no participan durante todo el chat. Entonces, la que más utilizamos es realmente el foro y a la que mejor provecho le sacamos.

Pero para comunicarse entre ellos como para organizar trabajos o aspectos de la asignatura, no, lo utilizan muy poquito. Pienso que eso es algo que tenemos que trabajar más, puede ser desde, de pronto,

desde el mismo profesor; motivar más a ese trabajo a través de los mensajes, porque lo que yo veo es que ellos hacen es el uso de correos personales o de otro tipo de medios, como que tienen otras formas de comunicación diferentes a la plataforma.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura blended Radio Corporativa

Yo los utilizó todos, los foros, el chat y los mensajes, estoy pendiente por todos estos canales para resolver dudas o responder cualquier inquietud. Pero los que más utilizamos es su orden son el chat y el espacio de mensajes. La herramienta que menos utilizan, al menos en mi caso, si es el foro. Y para comunicarse entre ellos si utilizan los mensajes pero no mucho, es más bien poca, he notado que ellos se comunican por otros medios como el correo electrónico o el Skype.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura blended Relaciones Públicas Cabildeo

El foro es la herramienta que más me funciona a mí, me funciona perfectamente porque, como te digo, muchos no pueden estar en el chat. En cambio en el foro ellos publican noticias, casos, información relacionada con la asignatura, entonces se construyen diálogos muy interesantes en el foro. Lo que no he podido lograr es que se comuniquen a través de la plataforma entre ellos mismos, a pesar de que he tratado de estimularlos; ellos prefieren el teléfono, el WhatsApp, es como más cómodo para ellos; porque yo les digo, pónganse de acuerdo y se encuentran en el chat de estudiantes, pero nada, no lo he logrado; esta es una de las cosas a la que debo trabajarle.

En consecuencia, en cada asignatura las interacciones comunicativas a través del aula virtual se establecen de manera diferente de acuerdo a las estrategias del profesor. De manera general, la herramienta de comunicación que más se emplea es el foro, como es el caso de *Estética de la imagen y Relaciones públicas cabildeo*. Es común en las tres asignaturas la poca comunicación

entre los mismos estudiantes a través de la plataforma virtual, ellos prefieren otros medios para comunicarse sobre los asuntos o trabajos de la asignatura, como lo son el correo electrónico, el Skype o el WhatsApp; lo que se convierte en un aspecto a trabajar, como lo menciona cada profesor. Es necesario incentivar la comunicación de los estudiantes a través de la plataforma.

De otro lado, haciendo referencia al diseño gráfico del aula virtual y de los OVA de cada asignatura los profesores señalaron:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

Al diseño gráfico de los OVA les he trabajado mucho, desde *Power point*, como me lo enseñaron en E-virtual. Pienso que sería rico incorporar otras cosas que tengan que ver con la animación, pero ahí se necesitaría más apoyo, porque uno a la par que diseña el contenido está haciendo el diseño gráfico del objeto como tal y de todas maneras yo tengo formación en artes pero no en diseño. Ahí uno si necesitaría el apoyo de alguien que maneje la parte de diseño y de la animación, eso sería muy interesante. De igual forma pienso que lo más importante es la buena actitud, las ganas y trabajarles a los objetos virtuales de aprendizaje.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura *blended Radio Corporativa*

En cuanto al diseño me parece muy importante el color, que sea agradable, que impacte, o sea a mí me parece que ahí la forma cuenta mucho porque es imagen, ahí el estudiante va a jugar con eso, o sea la impresión, esa percepción que tenga del espacio. Esa es otra búsqueda bastante dispendiosa para montar y volver los cursos, y en especiales los OVA, que sean atractivos, bonitos, agradables, aceptables, no es fácil tampoco. Es decir, qué recurso utilizo, qué video, qué foto, un gráfico o un mapa conceptual, o cualquier otra cosa. Eso a mí me parece fundamental porque en ese espacio uno

sabe por recomendaciones de especialistas que ahí los textos extensos no funcionan, entonces el lenguaje tiene que ser corto, directo y breve, eso sí completo, bien desarrollado, con una buena sintaxis, pero también es importante recurrir a todos esos elementos gráficos, para que sea agradable a la vista y que los estudiantes no vean un ladrillo ahí, que no provoque y no motive estudiar.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura blended Relaciones Públicas Cabildeo

Esa es de las partes que más me inquieta en este momento ahora que el diseño gráfico tiene movimiento, que tiene tridimensionalidad. Yo pienso que esas cosas hay que meterlas a la asignatura porque es la forma de percepción de los chicos de ahora. Ellos son educados con videos, videojuegos, tridimensionalidad, movimiento y uno apostarle a un juego en un en *Power Point*, es complicado, entonces esa es la parte que yo siento que me está faltando desarrollar en los OVA, porque yo pienso que eso lo debe tener. Los objetos virtuales de aprendizaje deben ser unas cosas con movimiento, con interacción que te lleven a un video, que luego te permitan hacer diferentes cosas, pues yo creo que hay muchas que se pueden hacer, no se hacen por ignorancia, entonces sería interesante contar con el apoyo de los mismos estudiantes de programas de la misma facultad, como Comunicación gráfica Publicitaria y Comunicación y lenguajes audiovisuales.

Los profesores consideran que el diseño gráfico puede contribuir a la presentación adecuada del aula virtual y de los objetos virtuales de aprendizaje, para que estos sean llamativos y agradables, acordes al contexto de las nuevas generaciones, seres visuales por su naturaleza. Asimismo, resaltan el papel que podrían tener los mismos estudiantes de la Facultad para potencializar los recursos educativos, ya que el material que ellos realizan en otras asignaturas podrían enriquecer las asignaturas *blended*.

En este mismo contexto, ligado al concepto de diseño gráfico, está el de la usabilidad de la plataforma y de los objetos virtuales de aprendizaje, respecto a esto los profesores respondieron:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

Sí, el curso virtual es de muy fácil navegación e intuitivo, también he entrado desde diferentes navegadores y no he encontrado por ejemplo que se desfase el contenido. Tampoco he recibido por parte de los estudiantes comentarios negativos o críticas sobre la navegación, ellos encuentran la información o los contenidos que necesitan.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura *blended Radio Corporativa*

Si, la plataforma es de fácil navegación. Además, por recomendación de la misma E-virtual, también uno es cuidadoso en utilizar recursos que tengan la mayor usabilidad, es decir que todos puedan abrir, si no es práctico no lo utilizo. Además, el proceso en el aula virtual, es casi mecánico, es solo “loguearse” y entrar a cada curso, allí el estudiante encuentra todo lo de su asignatura.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura *blended Relaciones Públicas Cabildeo*

Si, el curso es de fácil navegación, tanto para uno como profesor como para que los estudiantes encuentren la información y los contenidos de forma fácil. Además he notado que ellos se acostumbran fácilmente al entorno virtual, todo lo tienen ahí.

En este aspecto los profesores consideran que la plataforma es fácil de utilizar tanto para ellos como guías del proceso educativo, así como para los estudiantes; de los cuales no han recibido comentarios negativos sobre la navegación de los cursos ni de los OVA, tampoco sobre la

ubicación o el retraso en la carga de los contenidos. Igualmente consideran que después de la primera inducción que ellos realizan con sus estudiantes sobre el manejo de U-virtual, estos se acoplan fácilmente, dado que el proceso es repetitivo, lo que permite que asimilen con mayor facilidad la utilización de la plataforma educativa.

De otro lado, las asignaturas bimodales les ha permitido a los profesores enriquecer su práctica docente, encontrando tanto fortalezas pero también debilidades en esta metodología de estudio. Como lo argumentan:

Nombre: Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Asignatura *blended Estética de la Imagen*

Las asignaturas *blended* son un reto porque uno tiene que pensar de forma diferente y tiene que adaptarse a las nuevas tecnologías, en este tiempo uno ser de tablero y marcador, eso definitivamente no. Los muchachos están trabajando con otras cosas. Entender que de hecho, ellos en clase funcionan distinto, uno a veces, y yo lo he aprendido aquí, ve que ellos están trabajando con su tableta o portátil. Entonces cómo hacer que ellos se enfoquen nuevamente en la clase si están trabajando con su tablet o computador, yo les digo que consulten en internet, que busquen tal imagen o tal cosa y me la envíen, entonces son cosas diferentes. Eso le abre a uno la perspectiva. Lo otro, es que quita tiempo y al mismo tiempo libera; es contradictorio, porque hacer los objetos virtuales requiere de tiempo, pero cuando uno va a hacer las clases virtuales ese tiempo se gana para asesoría a los estudiantes o para otra actividad de la asignatura. Algunos profesores tienen el prejuicio que, de pronto, es que quita mucho tiempo, requiere mucho más tiempo que las clases presenciales, pero eso se ve compensado cuando uno ya tiene la estructura bimodal.

Pienso que dificultades muy pocas, pues una que otra dificultad con estudiantes que no pueden entrar a la plataforma, pero pienso que no es por problema de la plataforma, es más inconveniente del

estudiante que no puede entrar por la cédula o cualquier cosa técnica. Más que debilidades yo le veo es fortalezas.

Nombre: Franck Piedrahita Bedoya

Asignatura blended Radio Corporativa

La asignatura bimodal, desde mi punto de vista, permite desarrollar nuevas habilidades, competencias, destrezas y con los estudiantes nuevos medios de comunicación, nuevas formas de interacción, de participación, así como espacios de discusión. Y claro, más trabajo porque en clase presencial el profesor los atiende a todos y pues con la pregunta de un estudiante, a veces resuelve las preguntas de tres o cuatro; en cambio en la plataforma y con las evaluaciones todo el trabajo es personalizado, entonces cuando ya empiezan a mandar cosas, es caso por caso, así como responder los foros y los chat, entonces me parece que es más trabajo, que demanda mayor tiempo.

Nombre: Nora Elena Botero Escobar

Asignatura blended Relaciones Públicas Cabildeo

La resistencia a las nuevas herramientas es una gran debilidad, porque eso no nos permite ir más allá para el diseño gráfico. Amenazas, el cambio acelerado que está viviendo la tecnología, los videojuegos con toda su interactividad, es una amenaza para esto impresionante, si esto no corre y se alimenta de eso se va a quedar atrás. Otra es la parte estética de este tipo de cosas; esto debería estar ya moviéndose. Además tener una programación de mensajes, que uno redacte y que se vayan enviando solitos y que los mantenga entusiasmados, conectados con la asignatura. Otra gran debilidad es que no hemos logrado hacer esa conexión con materias o con programas tan importantes como audiovisuales y gráfica, no la hemos hecho, y muchos videos y muchas de las cosas que los muchachos hacen podían venir a alimentarnos las asignaturas.

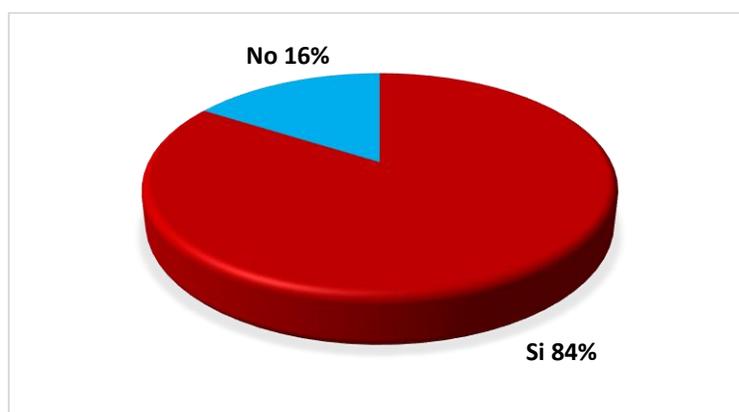
Las asignaturas *blended* han permitido, tanto a profesores como estudiantes desarrollar diferentes habilidades y competencias. Éstas han acercado a ambos actores a otras experiencias

educativas mediadas por la tecnología, como lo son las interacciones comunicativas, la adopción de diversas actividades de aprendizaje y evaluativas diferentes a las tradicionales. Así como la inmersión de otras herramientas digitales, para potencializar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

5.3 Encuestas estudiantes asignaturas bimodales

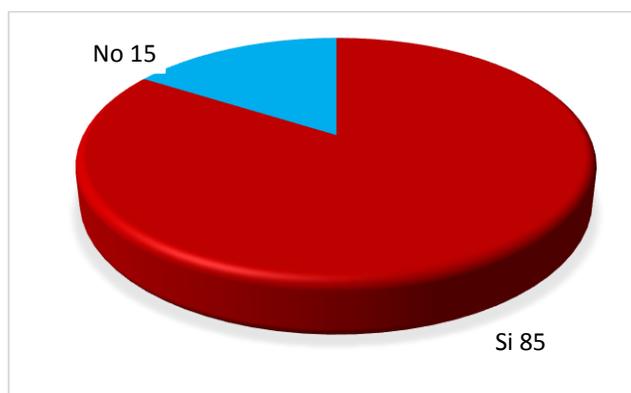
En este apartado se presentan los resultados más representativos de las encuestas realizadas a los estudiantes de las tres *asignaturas blended*: *Estética de la imagen*, *Radio Corporativa* y *Relaciones Públicas Cabildeo*, realizadas a través de la plataforma educativa U-virtual de la Universidad de Medellín.

¿Encuentra de manera rápida la información en la asignatura bimodal?



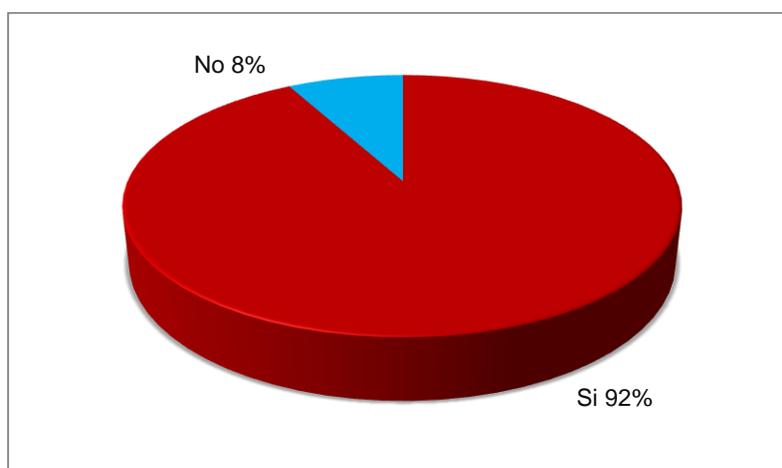
El 84% de los encuestados encuentran de forma fácil y rápida la información de la asignatura, mientras el 16% afirma que se dificulta un poco encontrar los contenidos y los documentos de estudio. De esta forma se reafirma la usabilidad de la plataforma y de las asignaturas bimodales.

¿Le parece agradable el diseño gráfico (colores, formas, tipografías) de su curso bimodal y de la plataforma virtual?



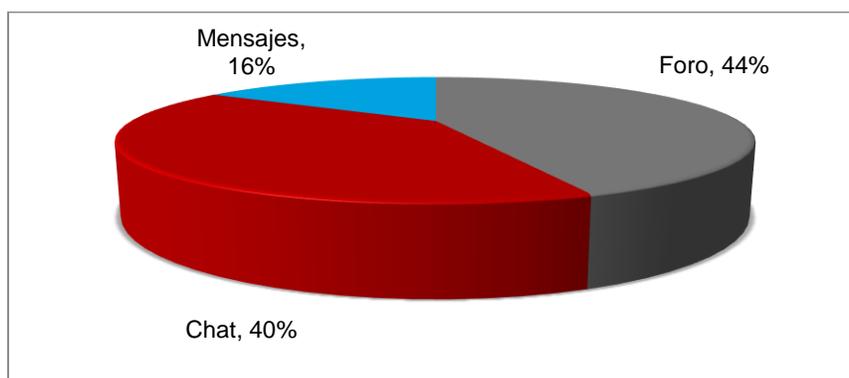
El 85% de los estudiantes encuestados sostienen que el diseño gráfico de la plataforma U-virtual y de la asignatura es agradable; consideran que el diseño es institucional y serio. En comparación al 15% quienes afirman que la diagramación es un poco cuadrículada y lineal, lo cual no es referencia a que esté mal hecha, sino que podría modificarse para ser tan dinámica como las nuevas herramientas a las que ellos tienen acceso.

¿Considera que el diseño gráfico de los elementos de la asignatura y de la plataforma virtual puede influir o mejorar su experiencia educativa?



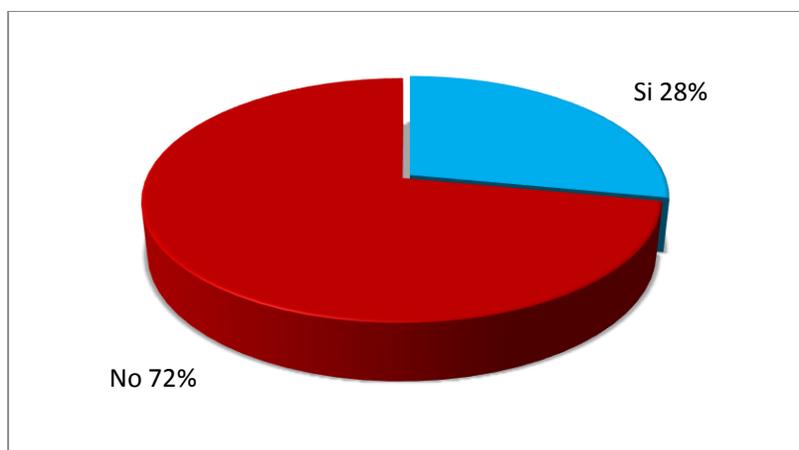
El 92% de los encuestados argumentan que el diseño gráfico influye en la recordación de los elementos y facilita la identificación de los recursos y el manejo general de la plataforma. Contrario al 8% quienes afirman que esto no influye en su proceso de aprendizaje, lo cual confirma la tendencia visual de los estudiantes.

¿Cuáles herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica de la plataforma utiliza?



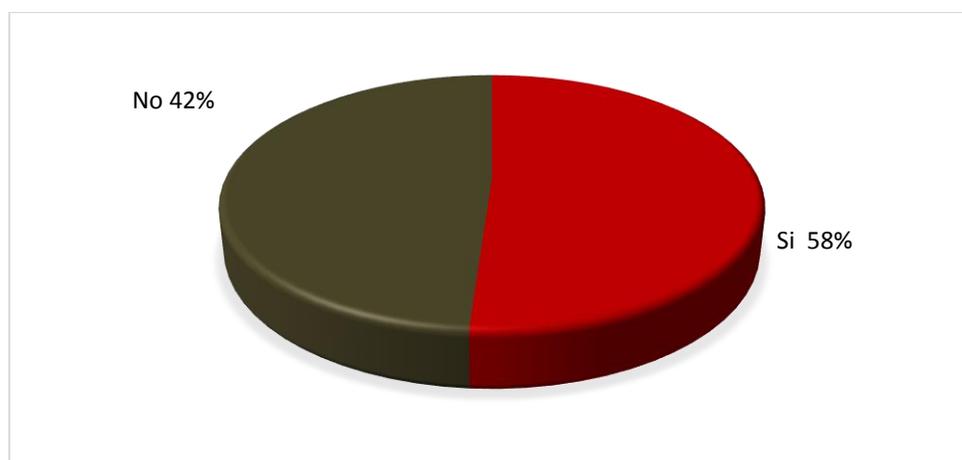
El 44% de los estudiantes aseguran que la herramienta de comunicación más utilizada es el foro, empleada en especial para resolver dudas o desarrollar actividades académicas programadas por los profesores. Por su parte, el 40% afirma que es el chat para asesoría con el profesor y un 16% sostiene que es la mensajería interna de la plataforma, empleada para comunicarse directamente con el profesor. Se confirma así que la herramienta de comunicación más utilizada en las tres asignaturas *blended* es el foro.

¿Utiliza los espacios de comunicación como chat y mensajes internos de la plataforma con sus compañeros, para organizar o realizar las actividades de la asignatura bimodal?



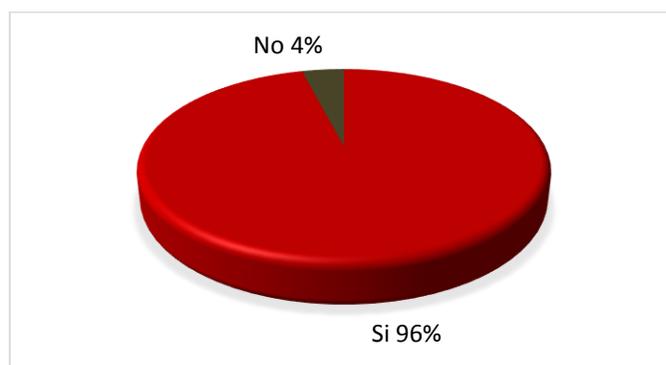
El 72% de los estudiantes afirman que no utilizan las herramientas de comunicación sincrónica o asincrónica de la plataforma para organizar o desarrollar las actividades de la asignatura. Prefieren otras herramientas de comunicación como el *WhatsApp* o el correo personal, pues les permite salirse un poco del formalismo de la comunicación que se requiere en los espacios académicos y deja la puerta abierta para algo de interacción extracurricular. Mientras que el 28% sostiene que utilizan los mensajes internos de la plataforma para organizar las actividades de la asignatura.

¿Utiliza las netiquetas para sus interacciones comunicativas a través de la plataforma U-virtual?



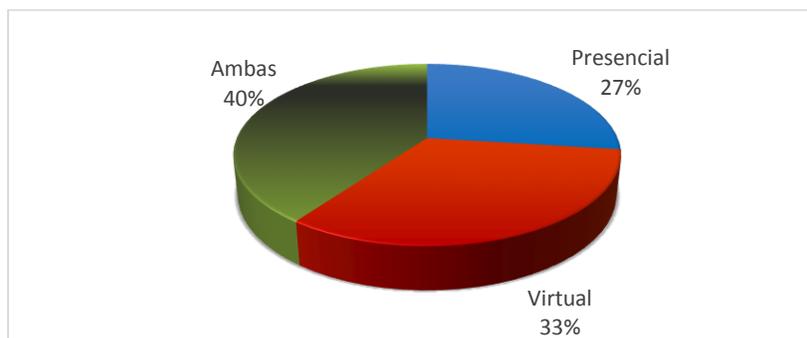
El 58 % de los encuestados afirma que emplea las netiquetas para sus interacciones comunicativas a través de la plataforma U-virtual. En comparación al 42% que argumenta no utilizar estas recomendaciones para la comunicación en el aula virtual.

¿Participa de las actividades de aprendizaje que el profesor plantea a través de la plataforma virtual?



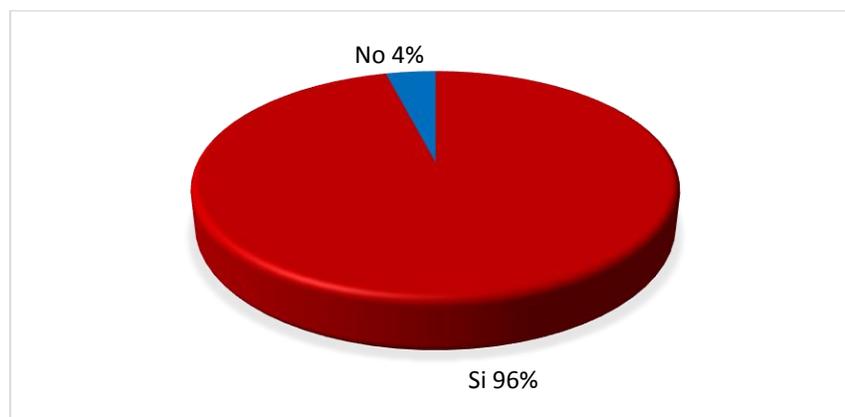
El 96% de los estudiantes participa de las actividades de aprendizaje de la plataforma, dado que esto enriquece su proceso de aprendizaje y los prepara para las actividades evaluativas; por el contrario, un 4% no participa de las actividades de aprendizaje, dado que esto no representa ningún porcentaje de la nota de la asignatura.

¿Prefiere realizar las actividades evaluativas en la plataforma virtual o de manera presencial?



El 40% prefieren realizar las actividades evaluativas tanto de manera presencial como virtual, dado que esto permite prepararse para los exámenes parciales y finales. Por el contrario, un 33% exponen que las actividades evaluativas deberían ser todas virtuales, dado que la plataforma, en el caso específico de los cuestionarios, muestra la calificación después de enviarlo y no tienen que esperar a que el profesor califique. Un 27% considera que todas las evaluaciones deberían ser de manera presencial, puesto que esto facilita resolver las dudas directamente con el profesor.

¿Considera que las asignaturas *blended* generan otra experiencia educativa diferente al modelo 100% presencial?



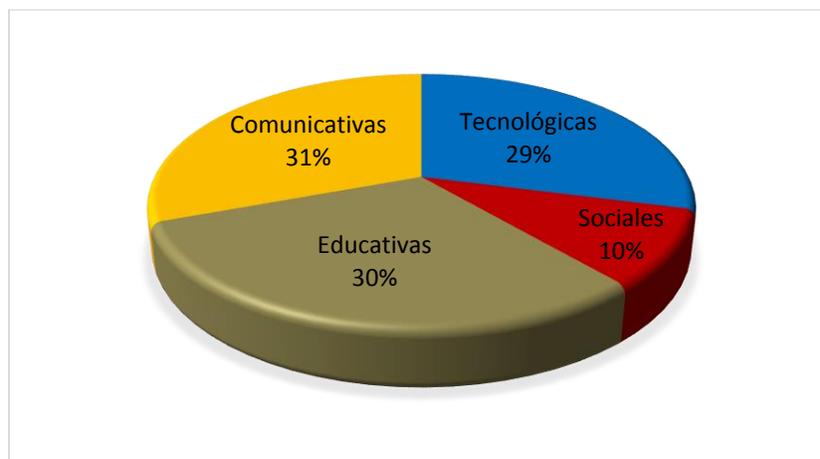
El 96% de los encuestados afirman que las asignaturas *blended* generan otra experiencia formativa, en la cual el estudiante tiene mayor participación y responsabilidad del proceso educativo, dado permite disponer de su propio tiempo y espacio de estudio. El 4% argumentan que la experiencia es la misma a la que se genera en el aula de clase tradicional.

¿Qué recursos educativos le gustaría que sus profesores utilizarán en la asignatura bimodal?



El 27% de los estudiantes entrevistados le gustaría que los profesores incluyeran en sus asignaturas *blended* recursos educativos como simuladores, el 24% animaciones, el 20% videos, el 16% juegos y el 13% infografías. Esto con el fin de hacer más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje y aprovechar las potencialidades de otros medios gráficos y audiovisuales.

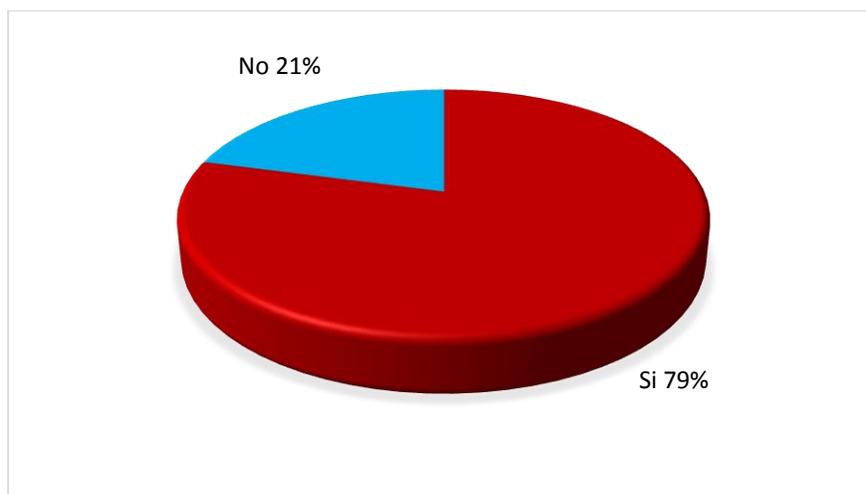
¿Estudiar bajo la metodología bimodal le ha permitido adquirir otras competencias?



Dentro de las competencias que permite adquirir el estudio de una asignatura bimodal, el 31% de las personas encuestadas afirman que esto le ha permitido desarrollar competencias

comunicativas, el 30% sostiene que educativas, el 29% tecnológicas y el 10% sociales. El desarrollo de estas competencias repercute no solo en el campo educativo sino profesional.

¿Le gustaría tener otras asignaturas bajo esta metodología?



El 79% de los estudiantes encuestados les gustaría tener otras asignaturas *blended* en su programa académico, dado que considera que esta metodología les permite manejar un poco su tiempo y espacio de estudio, puesto que no es necesario estar 100% en el aula de clase. Contrario al 21% quienes no consideran importante tener otras asignaturas bajo la bimodalidad.

5.4 Análisis general

Las asignaturas bimodales en la Institución han permitido generar otras prácticas educativas en el aula de clase. La utilización de la plataforma Moodle y de objetos virtuales de aprendizaje ha permitido, tanto a los profesores como a estudiantes, interactuar y acercarse al conocimiento a través de la utilización del computador, en el cual Internet no es solo un medio de información, sino de comunicación y aprendizaje.

Por ello la importancia de la actualización tanto de profesores y estudiantes sobre la uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos, esto con el fin de hacer que los profesores puedan incorporarlas a su quehacer como herramientas de apoyo e incentivar en los estudiantes su utilización para el estudio y el desarrollo de competencias adicionales para la vida profesional.

La implementación de las asignaturas *blended* ha sido un proceso de acompañamiento constante del Grupo de investigación E-Virtual de la Universidad, que parte no solo de la capacitación del profesor en el entorno virtual de aprendizaje, sino de la organización y diseño de los objetos virtuales y del montaje final de toda la asignatura bimodal, que se compone de los espacios de comunicación sincrónica y asincrónica; lo que conlleva a la interacción entre profesores y estudiantes a través de la plataforma U-virtual.

La bimodalidad en la Universidad ha sido un proceso enriquecido y potencializado en cada semestre de acuerdo a la evaluación que se hace por parte de los estudiantes y de las experiencias que se viven en cada asignatura, así como de la revisión que cada profesor realiza de los objetos virtuales de aprendizaje y de forma general de todo proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se establece así la importancia de la comunicación en todo proceso educativo, en especial en aquellos entornos mediados por la tecnología en los cuales no hay un encuentro físico entre profesores y estudiantes. Como es el caso de las clases virtuales de las tres asignaturas *Estética de la imagen, Radio Corporativa y Relaciones Publicas Cabildeo*, por ello la necesidad de incentivar las interacciones comunicativas a través de la plataforma y motivar la participación de los estudiantes, así como el diálogo, el debate y la construcción conjunta entre los mismos.

Igualmente es necesario estimular la utilización de las netiquetas en todas las interacciones comunicativas a través del foro, el chat y la mensajería interna; esto con el fin de propiciar un entorno más usable, agradable dentro del aula virtual y mantener las buenas relaciones con los demás usuarios. La utilización de las netiquetas repercute en fortalecer la comunicación y la sana convivencia en el EVA.

De otro lado, se reconoce el valor que tiene el diseño gráfico, la usabilidad, no solo en la presentación, y la visualización de la plataforma educativa, además de los objetos virtuales de aprendizaje; su adecuada utilización propicia un entorno agradable y de fácil utilización para el aprendizaje, puesto que facilita la interacción y el reconocimiento de los elementos que componen la asignatura bimodal. Con la utilización de recursos gráficos como imágenes, iconos, colores y animaciones, que le ayudan al usuario a comprender la información y a situarse dentro de su espacio de estudio, lo que repercute en facilitar su experiencia dentro del entorno virtual de aprendizaje.

La incorporación de recursos gráficos y audiovisuales como videos, simuladores, juegos, animaciones, infografías y demás herramientas de la web 2.0 como Educaplay, propicia que los estudiantes aprendan de manera dinámica, participativa e interactiva, ya que ellos se convierten en actores de su propio proceso formativo. Asimismo, permite a los profesores incorporar otras estrategias de evaluación, así como actividades de aprendizaje, para fortalecer los contenidos y por ende la enseñanza.

De esta forma, las asignaturas *blended* en la Universidad de Medellín ha sido una buena práctica, adoptada tanto por profesores como por estudiantes. La bimodalidad ha propiciado un escenario educativo en el cual se combinan las prácticas convencionales, de la educación

presencial, con las ventajas ofrecidas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje y proporcionan nuevas formas de interacción entre profesores y estudiantes.

6. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES

En Colombia, por disposición del Ministerio de Educación Nacional, se reconocen como modalidades formativas la educación presencial y la educación a distancia. La primera, conocida como el modelo de educación tradicional, se realiza en un salón de clase, en el cual los profesores y estudiantes convergen en el mismo tiempo y espacio. La segunda tiene sus inicios en las escuelas radiofónicas, como la emisora *Radio Sutatenza*, medio que durante muchos años acercó a la población campesina a la educación. Esta práctica fue aplicada a otros medios de comunicación como, la prensa y la televisión.

Con la llegada al país del Internet, en los años 90, la utilización del computador y la inserción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la educación a distancia sufrió diversas transformaciones, puesto que este tipo de enseñanza empezó a realizarse a través del computador, impulsado por el uso de redes telemáticas. Esto dio paso a lo que se conoce en la actualidad como la educación virtual, es decir una metodología de la educación a distancia, en el cual el proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza a través de Internet, con el apoyo del aula virtual también conocido como Entorno virtual de Aprendizaje (EVA).

El auge vertiginoso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación impulsó transformaciones en todos los sectores de la sociedad. En el campo educativo indujo cambios insospechados no solo en la práctica docente, sino en todo el proceso educativo y en los actores que lo componen. Las TIC entraron como apoyo a la labor del profesor, motivó la capacitación docente, la construcción e innovación en el material educativo y provocó el desarrollo de unas

metodologías como la educación virtual y la bimodalidad, en los cuales la tecnología se convierte en el medio para generar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta forma las asignaturas bimodales *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Relaciones Publicas Cabildeo* adscritas a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, combinan las clases presenciales con las virtuales, es decir se fusionan los encuentros físicos, las actividades, las interacciones cara a cara propias de la educación tradicional con las potencialidades de la virtualidad, como lo son la utilización de medios gráficos y audiovisuales, las herramientas y los contenidos educativos digitales. Así como las interacciones comunicativas a través de herramientas sincrónicas y asincrónicas, y el empleo de entornos virtuales de aprendizaje como Moodle.

En este sentido, el entorno virtual de aprendizaje es el espacio que simula el aula de clase tradicional, es el escenario en el cual se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma educativa de la Institución, llamada U-virtual. En ésta, el profesor dispone toda la información general del curso, así como las actividades, tanto de aprendizaje como evaluativas, además de los espacios de comunicación que utilizará en el desarrollo de la asignatura bimodal.

En cuanto al diseño y la organización del espacio virtual de las tres asignaturas *blended*, se encontró que todas presentan la misma estructura compuesta por los documentos generales, los documentos de estudio (OVA), las actividades y las herramientas de comunicación para las interacciones. Los documentos generales contienen la información genérica de cada asignatura, como lo son *Información general de la metodología blended*, *Netiqueta para las interacciones comunicativas en el aula*, *Glosario de términos*, *Microcurrículo* y *Cronograma*, esto le permite al estudiante tener la información necesaria para el abordaje de la asignatura.

Los documentos de estudio en este caso (OVA) son los contenidos diseñados por el profesor, en los que se abarca cada temática de la asignatura. En cada OVA el estudiante no sólo encuentra los contenidos sino los elementos de contextualización y actividades de aprendizaje, que son los componentes dados por el Ministerio de Educación Nacional para que un contenido educativo sea considerado un Objeto Virtual de Aprendizaje.

Este documento de estudio puede ir acompañado de otros recursos como infografías, animaciones, mapas o, como en el caso de la asignatura *Estética de la imagen*, utiliza videos para enriquecer y completar el material de estudio. Esto es una buena práctica que puede replicarse en las demás asignaturas *blended* puesto que permite enriquecer el material de estudio y es además una recomendación dada por los estudiantes encuestados para la investigación.

La incorporación de otros recursos gráficos o audiovisuales como simuladores, juegos y otras herramientas de la Web 2.0, como Educaplay, permiten al profesor implementar otras estrategias de evaluación y aprendizaje, a través de actividades educativas multimedia como las observadas en las asignaturas *Radio Corporativa* y *Relaciones Publicas Cabildeo*, en la cuales cada profesor a través de juegos, como sopas de letras y crucigramas, buscan que el estudiante pueda aprender e interactuar con otros medios de evaluación diferentes a las que permite la plataforma Moodle, siendo estos los cuestionarios, *Hot Potatoes*, las encuestas y las tareas. Esto enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que el estudiante, a través del juego, se involucra en su propio aprendizaje.

En cuanto a las actividades de aprendizaje y de evaluación es importante resaltar la estrategia metodológica que utiliza la profesora de la asignatura *Estética de la imagen* y que puede replicarse en las demás asignaturas. La profesora dispone un documento llamado *Guía de*

aprendizaje antes de cada actividad, allí describe las acciones que el estudiante debe realizar en la plataforma durante el desarrollo de cada temática, esto mantiene informado al estudiante y le permite conocer con detalle que actividades debe realizar.

De otro lado se halló en la muestra que las interacciones comunicativas dependen de las estrategias didácticas que los profesores implementen, es decir la finalidad pedagógica que estos trazan, como responder a interrogantes planteados en el objeto virtual de aprendizaje o de alguna temática en general, y también para resolver dudas puntuales con el profesor. De esta forma los espacios de comunicación que más se emplean son el chat y el foro, siendo esta última la herramienta más utilizada en las asignaturas *Estética de la Imagen y Relaciones Publicas Cabildeo*. Caso contrario a *Radio Corporativa*, en la que se utiliza el chat.

Frente a esto es importante mencionar la escasa participación de los estudiantes en estas herramientas de comunicación. En pocas entradas de los foros se observó una construcción en la que participaran diferentes estudiantes. Por el contrario no se hallaron discusiones académicas alrededor de las temáticas planteadas, en la mayoría de los casos fueron comentarios aislados de cada estudiante pero sin la realimentación o debate entre los mismos. En el caso puntual del chat, éste es utilizado para resolver inquietudes con el profesor, ocurre algo similar al foro, pues no hubo interacciones entre los estudiantes que den lugar a un chat académico.

Por lo cual se hace necesario utilizar, por parte del profesor, otras estrategias que permitan incentivar las interacciones comunicativas a través de las herramientas sincrónicas y asincrónicas para propiciar espacios de realimentación, participación y construcción dialógica entre los estudiantes, y consolidar verdaderos debates y discusiones académicas. De igual forma se encontró que los estudiantes prefieren otros medios de comunicación diferentes a los de la

plataforma para comunicarse entre ellos. Prefieren, como se evidenció en las encuestas, otras herramientas como el correo electrónico, *WhatsApp* o *Skype* para temas relacionados con las asignaturas; preocupación generalizada en los profesores quienes son conscientes de la necesidad de crear nuevas estrategias de comunicación a través de la plataforma, como lo mencionaron en las entrevistas.

Dentro de este mismo contexto se encontró que en las interacciones comunicativas de la asignatura *Estética de la Imagen*, caso específico en el chat, es común por parte de los estudiantes la utilización de emoticones, onomatopeyas y alteraciones lingüísticas propias del chat social. En las otras dos asignaturas, *Radio Corporativa* y *Relaciones Publicas Cabildeo*, su utilización es mínima, aunque cabe resaltar el perfil de los estudiantes, ya que estos pertenecen al cuarto y último semestre de su programa de estudio y tienen un mayor conocimiento y formación, a diferencia de los estudiantes de *Estética de la imagen* que son de primer semestre y en su mayoría acaban de terminar sus estudios secundarios.

Dicho lo anterior, es de aclarar que, aunque los estudiantes tienen desde la primera clase virtual una inducción por parte del profesor sobre la bimodalidad, el manejo de la plataforma, las herramientas de comunicación y esta información permanece publicada en el aula virtual a lo largo del semestre. Estos no utilizan las *Netiquetas* para sus interacciones comunicativas a través de la plataforma, factor que se debe estimular con el fin de propiciar un entorno más usable y agradable para fomentar la comunicación y las buenas relaciones en el aula virtual.

De esta forma se evidencia la importancia de la comunicación en un entorno virtual de aprendizaje, en el cual se hace necesario sensibilizar y fomentar la utilización de las netiquetas para las interacciones comunicativas e implementar estrategias didácticas que fomenten la

utilización y realimentación en los otros espacios de comunicación con los que cuenta U-virtual, como es el foro cafetín para asuntos sociales, el foro de presentación y de inquietudes, así como los demás recursos que permite incorporar Moodle para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la plataforma.

Con respecto al diseño gráfico y la usabilidad de la plataforma y de los objetos virtuales de aprendizaje no se encontraron hallazgos para deducir que estos influyen directamente en el aprendizaje. Estudiada la muestra se encontró que éstos facilitan la interacción en el entorno virtual, así como el reconocimiento a través de los elementos gráficos como íconos, color, tipografía y forma. Asimismo, repercute en la presentación y visualización atractiva del aula virtual y de los OVA, contribuyendo a la identificación de cada elemento a través de una línea gráfica. Por su parte, la usabilidad facilita al estudiante el uso de la plataforma, la navegación y la experiencia dentro del aula virtual.

El diseño gráfico y la usabilidad puede potencializar los contenidos educativos a través del uso adecuado de recursos gráficos como imágenes, íconos, sonidos, videos, juegos y animaciones que ayudan a comprender al estudiante de una forma más fácil y dinámica. Por ello, como recomendación general para las asignaturas *blended* podrían potencializarse con el material creado en otras asignaturas por otros estudiantes de los programas de *Comunicación Gráfica Publicitaria* y *Comunicación y Lenguajes audiovisuales*. Los estudiantes podrían ser los responsables del tratamiento comunicacional de los contenidos educativos, considerando aspectos de color, tipografía, forma, usabilidad y funcionalidad, mientras que el profesor de la asignatura sería el experto temático y metodológico.

La bimodalidad en la Universidad de Medellín combina las prácticas de la educación tradicional y la potencializa con la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En este nuevo entorno, mediado por la tecnología, tanto profesores como estudiantes adquieren otras competencias comunicativas y tecnológicas.

El profesor se ve enriquecido en su quehacer, pues en el actual contexto adquiere otra dimensión más allá de la habilidad pedagógica y didáctica. En este escenario virtual debe disponer de otros elementos y contenidos educativos necesarios para que el estudiante sea participe de su propio conocimiento, quien a su vez tiene a su disposición un sin número de herramientas digitales para la autogestión del aprendizaje. En este sentido, el profesor, como guía y facilitador del conocimiento, debe responder a las necesidades y exigencias de un contexto globalizado.

Las asignaturas *blended* originan nuevas prácticas e interacciones entre profesores y estudiantes, y el incorporarlas en los planes de estudio promueve la apertura de nuevos escenarios de formación, buscando incentivar diversas experiencias educativas y adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las necesidades de un contexto en constante transformación.

BIBIOGRAFÍA

- Agila Palacios, M. V. (2011). Análisis del lenguaje utilizado en un entorno virtual de aprendizaje y su impacto en la decisión del usuario final.
- Almenara, J. C. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *EDUTEC: Revista electrónica de tecnología Educativa*, (1), 1.
- Almenara, J. C. (2006). Las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información.
- Arboleda, N. y Rama, C. (2013). *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades*. Bogotá: Colombia.
- Barberá, E. (coord.), Badia, A. y Mominó, J. Ma. (2001), *La incógnita de la educación a distancia*, Cuadernos de Educación, núm. 35, España, Horsori.
- Barbero, J. (2012). Pistas para entre-ver medios y mediaciones. *Signo y pensamiento*, 21(41), 13-20.
- Barbero, J. M., & Martín, M. B. (1998). *De los medios a las medicaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello.
- Blanco Díez, L. D. (1995). La interactividad en la educación a distancia. *RED: revista de educación y formación profesional a distancia*. Madrid, 1995, n. 12; p. 40-52.
- Castells, M. otros (1986): El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías. *Madrid, Alianza Editorial*.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*.
- Cervera, M. G. (2002). *El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos*. Universidad de Los Andes (ULA).
- Colón, A. O. (2005). Interacción y TIC en la docencia universitaria. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (26), 27-38.
- Downes, S. (2000). *Learning Objects*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 04/05/2013]. http://www.collingsmedia.com/pdf/overview_of_learning_objects.pdf
- Facundo, Á. (2004). La educación superior virtual en Colombia. *La educación superior virtual en América Latina y el Caribe*, 165.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: comunicación de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.

- García Aretio, L. (2005). *Objetos de Aprendizaje*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 04/05/2013] <http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/ObjetosAprendizaje/PDF/Lectura1.pdf>
- García Aretio, L. (2005). *Objetos de Aprendizaje*. Características y repositorio. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 09/05/2013] http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos_virtuales_deapredizaje.pdf
- Gisbert, M. (1992). Technology based trainging. *Formador de formadores en la dimensión ocupacional, Tarragona, documento policopiado*.
- Goijberg, N. E. (2006). Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en Internet. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 92-106.
- Hodgins, H. W. (2002). The future of learning objects. *The instructional use of learning objects*, 281-298.
- Hernández Sampieri, R. (1987). otros (2006) Metodología de la Investigación. México 4ta edición McGraw-Hill Interamericana.
- Ibáñez, J. S. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, RUSC*, 1(1), 3.
- IEEE LTSC. (2002). *Draft Standard for Learning Object Metadata*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 10/05/2013] http://ltsc.ieee.org/wg12/files/LOM_1484_12_1_v1_Final_Draft.pdf
- Khvilon, E., & Patru, M. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación. División de Educación Superior, UNESCO. Uruguay: Ediciones Trilce.
- L'Allier, J. (1997), *Frame of Reference: NETg's Map to Its Products, Their Structures and Core Beliefs*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 01/05/2013]. http://web.archive.org/web/20020615192443/www.netg.com/research/white_papers/frameref.asp
- Levis, Diego. (2006). "Hablar" con el Teclado. El habla escrita del chat (y de otros mensajes escritos con computadoras y celulares). *Razón y Palabra*, Diciembre-Enero,
- Llorente Cejudo, M. D. C. (2007). Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos. *Comunicar*, 28, 25.
- Mills, S. (2002). Learning about learning objects with learning objects. En Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Vol. 1, AACE, páginas 1158-1160.

- Ministerio de Educación Nacional (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos COLOMBIA. Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de TIC Primera Edición, ISBN: 978-958-691-476-5. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Radio Sutatenza, la utopía que se convirtió en hito educativo. Recuperado el 30 de septiembre de 2013 de <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-310839.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2008). Las TIC y el *B-Learning*. Recuperado el 20 de septiembre de 2013 de <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-162948.html>
- Moral Toranzo, F., & García Loreto, R. (2003). Un nuevo lenguaje en la red. *Comunicar*, 21, 25.
- Nielsen J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Recuperado el 30 de octubre de 2014 de <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Parra, L. A. (2008) *Blended learning* la nueva formación en educación superior. Revista Avances Investigación en Ingeniería, 9. [Artículo en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013] <http://www.revistaavances.co/47>
- Quiñones C., Jeremías (2002), Ponencia “Fundamentos pedagógicos en entornos virtuales de aprendizaje”, III Congreso Virtual Red Especial Integración sin Barreras hacia el Siglo XXI, Madrid.
- Rama, C. (2010). *La educación superior a distancia: Miradas diversas desde Iberoamérica*. Ediciones UNICARIBE.
- Ros Martínez de Lahidalga, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar.
- Rost, A. (2006). *La interactividad en el periódico digital [tesis doctoral]*, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, Doctorado en Periodismo y ciencias de la Comunicación.
- Salazar Ramos R. y Melo Cortes Á., (2013). Lineamientos Conceptuales de la Modalidad de Educación a Distancia. En Arboleda, N. y Rama, C. (Ed.) *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades*. (pp. 81-112). Bogotá: Colombia.
- Scolari, C. A (2004). Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona, España: Gedisa
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Gedisa.

- Sicilia Urbán, M.-A., & Sánchez Alonso, S. (2009). Repositorios de objetos de aprendizaje. Presented at the Diseño y Evaluación de contenidos y actividades educativas reutilizables, Information Engineering Research Unit. Universidad de Alcalá.
- Sicilia Urbán, M.-A., & Sánchez Alonso, S. (2009). Introducción a los estándares de learning objects. Presented at the Diseño y Evaluación de contenidos y actividades educativas reutilizables, Information Engineering Research Unit. Universidad de Alcalá.
- Superior, r. H. D. L. E. (2011). Leyes, normas y reglamentos que regulan la educación superior a distancia y en línea en Colombia. *Leyes, Normas y Reglamentos que regulan la Educación Superior a Distancia y en Línea en América Latina y el Caribe*, 83.
- UdeA (2012). Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013] http://aprendeenlinea.udea.edu.co/portal-20091002/index.php?option=com_content&task=view&id=283&Itemid=486
- UNESCO (1998): *Informe mundial sobre la educación 1998. Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*. París: Santillana-UNESCO
- UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Recuperado el 30 de octubre de 2013 de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- UNESCO. (2005). Las tecnologías de la información en la educación. Recuperado el 3 de noviembre de 2013 de http://www.unesco.org/bpi/pdf/memobpi15_informationtechno_es.pdf
- Universidad de Medellín. Historia de la Institución. Recuperado el 14 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/vida-udem/historia>
- Universidad de Medellín. Oferta académica. Recuperado el 15 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/oferta-academica-completa>
- Universidad de Medellín. Resumen estadístico. Recuperado el 14 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/boletin-estadistico/resumen-estadistico>
- Universidad de Medellín. Modelo Pedagógico. Recuperado el 23 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/edvirtual1/modelo-pedagogico>
- Universidad de Medellín. Bimodalidad. Recuperado el 19 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/metodologia-virtual/bimodalidad>
- Valverde Berrocoso, J. (2002). Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. En Cabrero J. y Aguaded, J.I *Educación en red. Internet como recurso para la educación*, Málaga: Aljibe, pp.57 -81.

- Vidal, M., Llanusa, S., Diego, F. & Vialart N. (2008). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. En *Educación Médica Superior*, 22. (1). Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v22n1/ems10108.pdf>
- Villegas López, G. A., & Zea Restrepo, C. M. (2003). EAFIT INTERACTIVA: Hacia una experiencia educativa bimodal que combina la presencialidad y la virtualidad. [Artículo en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013] <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:1396&dsID=n02villegas03.pdf>
- Wiley, D. A. (2000). *Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 01/05/2013]. <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>
- Wilson, B. G. (1995). Metaphors for instruction: Why we talk about learning environments. *EDUCATIONAL TECHNOLOGY-SADDLE BROOK NJ-*, 35, 25-25.
- Zapata, D., Marín, A., & Vélez, Y. (2012). Metodología de producción de diseño gráfico para un entorno de enseñanza y aprendizaje en un mundo virtual tridimensional (mv3d). *Unipluriversidad*, 12(1), 14-24.
- Zapata D. (15/10/2013) Coordinadora Programa Integración de Tic a la docencia. (Maribel Salazar Estrada, entrevistador)

ANEXOS

Anexo1. Ficha de inventario asignaturas *blended* Universidad de Medellín

Nombre de la asignatura:	
Nombre del profesor:	
Fecha de diligenciamiento:	
Categoría	Elementos
Contextualización de la asignatura	
Documentos de estudio Objetos virtuales de aprendizaje	
Recursos educativos	
Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica	
Actividades de aprendizaje	
Actividades de evaluación	
Diseño gráfico y usabilidad	

Anexo 2. Modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín

Nombre de la asignatura: Fecha de diligenciamiento:					
CATEGORÍA GENERAL	CATEGORÍAS ESPECÍFICAS	COMPONENTES	SI	NO	COMENTARIO
CATEGORÍA 1 Organización y diseño de contenidos	Organización de contenido	Microcurrículo de la asignatura			
		Información de estudio metodología bimodal			
		Cronograma de desarrollo de la asignatura			
		Manual de uso de la plataforma Moodle			
		Glosario de términos			
		Guías de actividades			
		Bibliografía de la asignatura			
		Información general de las Netiquetas			
	Diseño de los contenidos	Indicaciones generales para el abordaje de la asignatura			
		Orden lógico en la plataforma			
		Lenguaje claro y acorde con el estudiante			
		Lenguaje hipertextual			
		Instrucciones claras para abordar el contenido			
		Uso de ejemplos como recurso didáctico			
CATEGORÍA 2 Interacciones comunicativas	Herramientas de Comunicación Sincrónica	Utilización de otros recursos			
		Chat			
	Herramientas de Comunicación Asincrónica	Videochat			
		Foro de presentación			
		Foro de cafetería			
		Foro académico			
		Blog			
		Correo electrónico			
	Dimensión Social	Mensajería interna			
		Trato cordial y amigable			
		Trabajo en equipo			
		El profesor incentiva la participación del estudiante			
		Presencia de nuevos lenguajes de Internet: Emoticones			
		Presencia de alteraciones lingüísticas en los estudiantes			

		Presencia de alteraciones lingüísticas en los profesores			
		Uso de Netiquetas convencionales			
		El profesor refuerza competencias sociales entre los estudiantes			
	Dimensión Cognitiva	El profesor publica preguntas continuamente en los espacios de comunicación			
		Presencia de discusiones académicas en los espacios de comunicación			
		Solución de dudas e inquietudes por parte del profesor			
		Retroalimentación a los comentarios dados por los estudiantes			
		El profesor incentiva el uso de otras herramientas pedagógicas en la asignatura			
		Construcción colaborativa de conocimiento			
		Desarrollo de otras competencias y habilidades			
	Dimensión Afectiva	Lazos de amistad			
Sentimiento de soledad					
Capacidad de adaptación					
CATEGORÍA 3 Actividades	Actividades de aprendizaje	Actividades de aprendizaje			
	Actividades evaluativas	Actividades evaluativas Herramientas para las actividades			
CATEGORÍA 4 Diseño gráfico y usabilidad	Diseño Gráfico	Unidad gráfica			
		Visualización gráfica adecuada			
		Tipografía para web			
		Idoneidad gráfica con la temática de la asignatura			
		Calidad de imágenes y recursos multimedia			
	Usabilidad	Visualización en navegadores Web			
		Software para visualizarse			
		Funcionamiento de enlaces			
		Presencia de ayudas técnicas			
		Diseño del curso por pestañas			
		Diseño del curso vertical			

Anexo 3. Instrumentos de entrevista
Entrevista focalizada
Experta E-virtual de la Universidad de Medellín

Esta encuesta forma parte del proyecto de investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín”, desarrollado con el fin de optar al título de Magíster en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la UdeM. Las respuestas registradas serán utilizadas únicamente en asuntos académicos. Gracias por su colaboración.

1. ¿Cómo definiría la metodología bimodal o *blended*?

2. ¿Cuáles características considera que deben tener las asignaturas bimodales?

3. ¿Cuáles ventajas y desventajas considera que tiene la metodología *blended*?

4. ¿Desde hace cuánto tiempo se dictan asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín?

5. ¿Cuáles asignaturas se han dictado bajo esta metodología y a qué semestre pertenecen?

6. ¿Qué porcentaje de actividades presenciales y actividades *on-line* considera que debe de tener una asignatura para ser considerada bimodal?

7. ¿Cómo es el proceso y montaje de un curso bimodal en la Universidad?

8. ¿Qué aprendizajes y experiencias significativas le ha dejado la implementación de estas asignaturas a la Universidad?

9. ¿Qué resultados importantes ha arrojado la evaluación que se realiza a final de semestre en las asignaturas bimodales?

10. ¿Considera que los docentes de la Facultad de Comunicación están preparados para dictar cursos bimodales?

Si__ No

¿Por qué?

11. ¿Considera que los estudiantes pueden aprender de manera más fácil en las asignaturas bajo esta metodología?

12. ¿Qué competencias debe de tener un docente para dictar una asignatura bimodal?

13. ¿Qué competencias debe de tener un estudiante para cursar una asignatura bimodal?

14. ¿Cómo define a los objetos virtuales de aprendizaje?

15. ¿Cuáles características considera que deben tener los OVA?

16. ¿Por qué en la Universidad se adopta el término de EVA y no de AVA? ¿Qué diferencias existen entre estos dos conceptos?

17. ¿Cuáles características desde el diseño gráfico (color, tipografía, formas) considera que se deben tener en cuenta, en la creación de material educativo digital para lograr una mejor experiencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

18. ¿Considera que el diseño gráfico del aula virtual y la de plataforma puede influir o mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si__ No__

Porqué

19. ¿Cuáles herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica utiliza la plataforma de la Universidad?
¿Cuáles de estas herramientas son las más utilizadas por docentes y estudiantes?

20. ¿Qué recomendaciones daría a los docentes productores de recursos educativos digitales?

Entrevista estructurada
Profesores asignaturas bimodales Universidad de Medellín

Esta encuesta forma parte del proyecto de investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín”, desarrollado con el fin de optar al título de Magíster en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la UdeM. Las respuestas registradas serán utilizadas únicamente en asuntos académicos. Gracias por su colaboración.

Nombre: _____

Curso a cargo: _____

Generalidades

1. ¿Qué formación ha recibido para implementar y ejecutar la asignatura bimodal?

2. ¿Qué aspectos resalta en la construcción de las clases virtuales de la asignatura, para lograr una experiencia significativa para los estudiantes?

3. ¿Qué características considera que deben tener las asignaturas bimodales?

4. ¿Conoce los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes, al final del semestre sobre la asignatura bimodal? ¿Aplica algún otro tipo de autoevaluación como docente para mejorar la asignatura bimodal?

Diseño y organización de los contenidos educativos

5. ¿Cómo fue el proceso de creación y producción del OVA? ¿Cómo le pareció esta experiencia?

6. ¿Cuál ha sido la percepción de sus estudiantes en cuanto al diseño, la organización y los contenidos del OVA?

Interacciones comunicativas

7. ¿Qué herramientas de comunicación asincrónica y sincrónica de la plataforma e-virtual utiliza más y porque?

Foro ____

Mensajes ____

Wiki ____

Chat ____

Blog ____

Otra ____cual____

Porque: _____

8. ¿Cuál es la herramienta de comunicación asincrónica y sincrónica de la plataforma virtual que los estudiantes más utilizan? ¿Cuál cree que sea el motivo?

Foro ___ Mensajes ___ Wiki ___
 Chat ___ Blog ___ Otra ___cual___

Actividades

9. ¿Qué actividades de evaluación realiza a sus estudiantes, en la plataforma virtual y manera presencial?

10. ¿Qué percepciones de sus estudiantes ha recibido de la evaluación en la plataforma virtual?

11. ¿Qué porcentaje de las actividades evaluativas realiza de manera presencial y en la plataforma virtual?

Diseño gráfico y usabilidad

12. ¿Qué características desde el diseño gráfico (color, tipografía, forma) considera que se deben tener en cuenta, en la creación de un objeto virtual de aprendizaje para lograr una mejor experiencia educativa?

13. ¿Considera que el diseño gráfico (colores, formas, tipografías) puede potencializar los procesos de enseñanza-aprendizaje?

14. ¿Considera coherente y de fácil navegación su curso en la plataforma virtual?

Si___ No___

Porque:_____

15. ¿Qué aspectos desde el diseño gráfico le mejoraría a la plataforma virtual de la Universidad?

16. ¿Ha probado el acceso y el despliegue de su curso bimodal en otros dispositivos como tabletas y *smartphone*?

Si___ No___

17. De ser afirmativo ¿Cómo evalúa su visualización?

18. ¿Qué recursos digitales utiliza en su curso? Por ejemplo animaciones, videos, simuladores, mapas conceptuales, infografías, diagramas u otras herramientas digitales fuera de la plataforma de la Universidad.

Contribuciones

19. Desde su quehacer docente, ¿en qué le ha beneficiado la experiencia de dictar un curso bimodal?

20. ¿En qué considera usted que le aporta la utilización de la plataforma virtual a los procesos de enseñanza-aprendizaje?

21. ¿Qué diferencias, oportunidades y fortalezas ha encontrado en la bimodalidad?

Entrevista focalizada
Experto Universidad de Antioquia

Esta encuesta forma parte del proyecto de investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín”, desarrollado con el fin de optar al título de Magíster en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la UdeM. Las respuestas registradas serán utilizadas únicamente en asuntos académicos. Gracias por su colaboración.

Nombre: _____

Ocupación: _____ Universidad: _____

1. ¿Cómo definiría la metodología bimodal?

2. ¿Cuáles características considera que deben tener las asignaturas bimodales?

3. ¿Qué diferencias encuentra en un curso virtual y uno bimodal?

4. ¿Cuáles ventajas y desventajas considera que tiene la metodología bimodal?

5. ¿Cuáles estrategias didácticas podría utilizarse en un curso bimodal?

6. ¿Qué porcentaje de actividades presenciales y actividades on-line debería tener un curso para ser considerado metodología bimodal?

7. ¿Qué relación considera que existe entre los conceptos de educación y tecnología?

8. ¿Qué debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas encuentra en la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al contexto educativo?

9. ¿Qué potencialidades educativas encuentra en los entornos virtuales de aprendizaje?

10. ¿Cuál ha sido su experiencia frente al diseño, desarrollo, catalogación y publicación de recursos educativos digitales?

11. ¿Cuáles características considera que deben tener los recursos educativos digitales?

12. ¿Cuáles características desde el diseño gráfico (color, tipografía, formas) considera que se deben tener en cuenta, en la creación de material educativo digital para lograr una mejor experiencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

13. ¿Cuáles considera que son las principales problemáticas que enfrentan los docentes en cuanto a la incorporación de las TIC a su quehacer?

14. ¿Qué recomendaciones daría a los docentes productores de recursos educativos digitales?

15. ¿Qué recomendaciones daría a los docentes que empiezan a implementar las tecnologías de la información y la comunicación a su quehacer?

16. ¿Cuáles considera que son los principales retos que tiene la educación frente a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos?

17. ¿Considera que los actores del sistema educativo nacional están preparados para incorporar en su quehacer las tecnologías de la información y la comunicación?

18. ¿Cuál cree que es el nivel del país en cuanto a la educación virtual y a la producción de recursos educativos digitales? ¿Qué nos hace falta?

Entrevista focalizada
Experto Recursos Educativos Digitales Abiertos

Esta encuesta forma parte del proyecto de investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín”, desarrollado con el fin de optar al título de Magíster en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la UdeM. Las respuestas registradas serán utilizadas únicamente en asuntos académicos. Gracias por su colaboración.

Nombre: _____

Ocupación: _____ Universidad: _____

1. ¿Cómo describe su experiencia profesional en el Ministerio de Educación Nacional en lo que respecta a los recursos educativos digitales abiertos?

2. ¿Cuál ha sido su experiencia frente al diseño, producción, catalogación y publicación de recursos digitales abiertos?

3. ¿Cómo define los objetos virtuales de aprendizaje?

4. ¿Cuáles características considera que deben tener los objetos virtuales de aprendizaje?

5. ¿Cuáles aplicaciones de código abierto utiliza para la creación de objetos virtuales de aprendizaje?

6. ¿Cuál estándar de metadatos utiliza en la catalogación y publicación de objetos virtuales de aprendizaje?

7. ¿Cuál de los siguientes estándares considera que es el más utilizado y por qué?

Estándar	Marque X
LOM Learning Objects Metadata	
SCORM Shareable Content Object Referente Mode	
DCMI Dublin Core Metadata Initiative	

¿Por qué? _____

8. ¿Por qué es importante utilizar un estándar de metadatos en los objetos virtuales de aprendizaje?

9. ¿Cuál estándar de metadatos ha definido el Ministerio de Educación Nacional para Colombia? ¿Por qué?
-
-
10. ¿Conoce el instrumento de evaluación para los objetos virtuales de aprendizaje, LORI? ¿Lo ha utilizado?
-
-
11. ¿Conoce otro tipo de instrumento que permita evaluar la calidad de los objetos virtuales de aprendizaje?
-
-
12. ¿Qué recomendaciones daría a los productores de recursos educativos digitales abiertos?
-
-
13. ¿Por qué los objetos virtuales de aprendizaje pasan hacer una pequeña parte de los recursos educativos digitales abiertos?
-
-
14. ¿Cuáles aspectos importantes resaltaría de la Estrategia Nacional de Bancos de Objetos Virtuales de Aprendizaje?
-
-
15. ¿Qué logros considera que se alcanzaron en la ejecución de esta estrategia?
-
-
16. ¿Cuáles aspectos importantes resaltaría de la Estrategia Nacional de Recursos Educativos Digitales Abiertos?
-
-
17. ¿Cuáles considera que son los principales retos de la actual estrategia nacional?
-
-
18. ¿Considera que los actores del sistema de educación nacional están preparados para implementar esta estrategia de manera efectiva? ¿Qué le hace falta al país frente al panorama internacional?
-
-
19. ¿Cuáles universidades a nivel nacional considera que son líderes en la producción de recursos educativos digitales abiertos?
-
-

20. ¿Cuál es el nivel del país en cuanto a la educación virtual y a la producción de recursos educativos digitales abiertos?

21. ¿Cuáles características desde el diseño gráfico (color, tipografía, formas) considera que se deben tener en cuenta, en la creación de un objeto virtual de aprendizaje para lograr una mejor experiencia educativa?

22. ¿Cuáles considera que son los principales retos que tiene la educación frente a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos?

Entrevista focalizada
Experta Universidad Central de Caracas

Esta encuesta forma parte del proyecto de investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* Universidad de Medellín”, desarrollado con el fin de optar al título de Magíster en Comunicación de la Facultad de Comunicación de la UdeM. Las respuestas registradas serán utilizadas únicamente en asuntos académicos. Gracias por su colaboración.

Nombre: _____ Ocupación: _____
Universidad: _____ País: _____

Contexto

1. ¿Cómo definiría los objetos virtuales de aprendizaje?

2. ¿Desde hace cuánto tiempo desarrolla objetos virtuales de aprendizaje?

3. ¿Cuál ha sido su experiencia frente al diseño, desarrollo, catalogación y publicación de objetos virtuales de aprendizaje?

4. ¿Cuáles características considera que deben de tener los OVA?

5. ¿Qué importancia tiene la creación de objetos virtuales de aprendizaje para el campo educativo?

6. ¿Cuáles son las ventajas de utilizar objetos virtuales de aprendizaje?

7. ¿Cuáles son las desventajas de utilizar objetos virtuales de aprendizaje?

Diseño, producción y publicación del OVA

8. ¿Qué características desde el diseño gráfico (color, tipografía, formas) considera que se deben tener en cuenta, en la creación de un objeto virtual de aprendizaje para lograr una mejor experiencia educativa?

9. ¿Cuáles aplicaciones o herramientas utiliza en la producción de ovas?

10. ¿Por qué es importante utilizar metadatos en la catalogación y publicación de los objetos virtuales de aprendizaje?

11. ¿Cuál estándar de metadatos utiliza para la catalogación y publicación de objetos de aprendizaje? ¿Por qué?

Evaluación de ova

12. ¿Qué modelos de evaluación de la calidad ha utilizado en los objetos virtuales de aprendizaje?

13. ¿Qué experiencia significativa le ha permitido la evaluación de la calidad de los ova?

14. ¿Qué la llevo a construir su propio modelo de evaluación de la calidad para objetos virtuales de aprendizaje?

15. ¿Bajo qué parámetros desarrolló su modelo de evaluación?

16. ¿Qué resultados ha arrojado la aplicación de este modelo?

17. ¿En que ha mejorado su práctica la utilización de este modelo de evaluación?

Contribuciones

18. ¿Cuáles recomendaciones se podrían tener en cuenta en el diseño, producción, catalogación y publicación de ovas?

19. ¿En qué contribuye los objetos virtuales de aprendizaje la experiencia educativa?

20. ¿Considera que la utilización de objetos virtuales de aprendizaje puede facilitar la práctica docente?

21. ¿Cuáles son las principales problemáticas que encuentran los docentes al comenzar un proceso de capacitación de creación, publicación y catalogación de objetos virtuales de aprendizaje?

22. ¿Cuáles considera que son los principales retos que tiene la educación frente a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos formativos?

8. ¿Considera que la plataforma de la Universidad es de fácil manejo y navegación?

9. ¿Estudiar bajo la metodología bimodal le ha permitido adquirir otras competencias?

Si__ No

¿De qué tipo?

Tecnológicas __

Sociales__

Educativas __

Comunicativas__

Otra_____

10. ¿Los recursos de la plataforma y los contenidos educativos del curso se demoran mucho en cargar en el navegador?

Si__ No__

Porqué

11. ¿Le parece agradable el diseño gráfico (colores, formas tipografías) de la plataforma educativa de la Universidad?

Si__ No__

Porqué

12. ¿Cuáles de las siguientes herramientas sincrónicas y asincrónicas utiliza más seguido para comunicarse con sus compañeros y profesor?

Foro __

Mensajes __

Wiki __

Chat __

Blog __

Otra _____

13. ¿Considera que el diseño gráfico del aula virtual y la de plataforma pueden influir o mejorar su experiencia educativa?

Si__ No__

Porqué

14. ¿Participa de manera de las actividades que el profesor plantea a través de la plataforma virtual?

Si__ No__

Porqué

15. ¿Qué otras actividades educativas le gustaría desarrollar en su curso bimodal?

16. ¿Considera que la metodología bimodal genera otra experiencia educativa diferente al modelo 100% presencial?

Si__ No__

Porqué

17. ¿Considera que sus docentes están preparados para incorporar las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos educativos?

Anexo 5. Matriz de análisis

Categorías	Instrumentos				
	Instrumento de observación	Entrevista E-virtual	Entrevistas profesores	Entrevista expertos	Encuestas estudiantes
Interacciones comunicativas					
Organización y diseño de contenidos					
Actividades					
Diseño gráfico y funcionalidad					