



Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Educación
Departamento de Ciencias Pedagógicas



Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad.
Un entorno distinto de aprendizaje

Autor: Mcs. Yarimar Requena

Abril, 2011

Índice

	Pág.
Resumen.....	3
Introducción.....	4
Capítulo I. El Problema	
Descripción del contexto de Estudio.....	6
Objetivos del estudio	
Objetivos general y específicos.....	14
Justificación.....	15
Capítulo II. Marco Teórico Referencial	
Consideraciones Generales.....	16
Antecedentes de la investigación.....	16
Bases teóricas.....	22
Fundamentación Teórica	
La formación del profesorado en las Tecnologías de la información y de la comunicación.....	23
Las nuevas tecnologías como instrumentos de apoyo didáctico.....	26
Multimedia y sus implicaciones.....	29
Multiambientes de aprendizaje en los entornos semipresenciales.....	32
Concepción de los medios de enseñanza para la modalidad semipresencial..	36
Qué es la formación profesional semipresencial.....	38
Cómo se organiza la formación.....	39
Íconos que debes considerar en los espacios virtuales de aprendizaje.....	41
Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad. Un escenario distinto de aprendizaje.....	43
Moodle.....	46
Bases legales.....	54

Capítulo III. Marco Metodológico

Tipo de Investigación.....	57
Diseño de la Investigación.....	57
Técnicas de Análisis Documental.....	59
Triangulación Teórica.....	60
Implicaciones en el entorno del estudiante practicante.....	64
Cambios en el rol del profesor.....	65
Conclusiones y recomendaciones.....	68
Referencias Bibliográficas.....	72

Universidad de Carabobo
Facultad de Ciencias de la Educación
Departamento de Ciencias Pedagógicas
Cátedra de Prácticas Profesionales

Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad. Un entorno distinto de aprendizaje en el proceso de formación en las de Prácticas Profesionales

Autor: Mcs. Yarimar Yadira Requena Meza
Año: 2011

Resumen

La sociedad actual, está inmersa en un mundo complejo de interconexiones que demanda cambios en los sistemas educativos de forma que éstos se tornen más flexibles y accesibles, y a los que han de poderse incorporar los estudiantes en cualquier momento de su vida, es por ello que en la investigación se analizarán las estrategias interactivas desde la semipresencialidad. Un entorno distinto de aprendizaje, en la que se puede hacer uso de la plataforma de aprendizaje Moodle, que permitan describir cada una de ellas, para identificar los nuevos roles que deben asumir los diferentes actores del proceso de aprendizaje a partir de la determinación de las estrategias interactivas que se adecuen a la administración del programa en cada uno de los contenidos de las práctica profesionales. El estudio se apoya en los niveles de fundamentación teórica de las mediaciones de las TIC como apoyo didáctico, pensamiento complejo, la teoría constructivista, revisión literaria disponible en la web. Cabe destacar, que la investigación estará enmarcada en una investigación documental de tipo descriptivo, desde la técnica de la triangulación con un análisis de la información teórica, de donde los sujetos informantes serán las fuentes, textos, documentales, que harán posible la incorporación de las estrategias interactivas de aprendizaje en la en el componente de formación de las Prácticas Profesionales en el contexto universitario de la Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Carabobo.

Descriptor: semipresencialidad, estrategias interactivas, TIC, pensamiento complejo

Línea de Investigación: Formación Docente

Temática: El docente y la Tecnologías de la Información y Comunicación

Subtemática: Diseño instruccional y nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación

INTRODUCCIÓN

Los nuevos tiempos universitarios llevan a la semipresencialidad como forma de trabajo. Esta consiste en combinar una serie de sesiones presenciales con un tiempo de trabajo autónomo no presencial (individual o colaborativo), donde se puede hacer uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC), mediante a las aplicaciones de estrategias interactivas.

Es de hacer notar, que la Educación a semipresencial es una estrategia educativa que intenta ampliar el acceso a la Educación Universitaria, para así trascender las formas convencionales de la enseñanza. Le exige al estudiante su presencia intelectual, personal y social en el desarrollo de sus procesos de aprendizaje y da la posibilidad de convertirlo en protagonista principal de su desarrollo formativo; entre los actores del proceso educativo mas allá de limitaciones como la distancia o el tiempo, permitiendo el aprendizaje auto regulado y ofreciendo espacios para la interacción con otros, el trabajo colaborativo, cooperativo y la reflexión conjunta sobre los tópicos de interés que involucren la participación activa de los estudiantes y docentes, aunque físicamente se encuentren distantes.

De acuerdo a lo anterior cobra relevancia el analizar las estrategias interactivas desde la semipresencialidad, un escenario distinto para el aprendizaje, en el se combinan estrategias presenciales y actividades virtuales, para involucrar a todos los actores del proceso de formación en la administración de los programas de las Prácticas Profesionales. Es por ello, que esta investigación aborda las estrategias interactivas desde la semipresencialidad, un escenario distinto de aprendizaje tales como: el correo electrónico, videoconferencias, foros, chat, wikis, skype, documentos compartidos, con el fin de ser utilizados en el proceso de formación de los estudiantes en las prácticas profesionales.

CAPÍTULO I.

EL PROBLEMA

Descripción del contexto de Estudio

Indudablemente, la educación superior en el ámbito de las universidades debe ir cambiando por los avances de las Nuevas tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Por medio de las TIC se han determinado procedimientos y metodologías que facilitan el aprendizaje de las personas, estos presentan las características de un medio que pretende cumplir la función de facilitar y permitir el aprendizaje:

- Flexibilidad y conectividad
- Interactividad con pares académicos y con profesores
- Fácil acceso y ubicación de fuentes de lectura y fuentes de profundización

Las características enunciadas anteriormente permiten al estudiante durante su proceso de formación de las Prácticas Profesionales, una mayor autonomía intelectual y responsabilidad, el estudiante debe planear los objetivos, contenidos, rutas y recursos de su aprendizaje con base en las orientaciones y sugerencias que se le brinden, cuando lo desee.

Con el fin de conseguir el máximo grado de implicación e interés de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y dadas las características de la materia

de estudio, es necesario potenciar las estrategias interactivas desde la semipresencialidad; por otra parte, los profesores o tutores, para evitar la desorientación por parte de los estudiantes y acompañar el proceso de aprendizaje se convierten en un rol de facilitador.

Cabe destacar que, la Educación Superior debe preparar a los estudiantes para que adquieran competencias tecnológicas durante su formación y así interactúen en la sociedad de la información, en donde el conocimiento es un recurso crítico para el desarrollo personal, social y económico. Para Lehtinen (1999) “Con la ayuda de las nuevas redes telemáticas, el aprendizaje virtual se considera como una de las innovaciones más prometedoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje”. (p13); todo ello fundamentado en el aprendizaje colaborativo y un trabajo cooperativo.

Con la incorporación de las estrategias interactivas desde la semipresencialidad, herramientas didácticas para un escenario distinto de aprendizaje, se le permite a que los estudiantes practicantes establecer sus propias pautas de aprendizaje, lo que permite que logren su proceso de aprendizaje de una manera autónoma. Pues ellos son los verdaderos protagonistas de su proceso de aprendizaje y los que regulan su propio ritmo de trabajo. Podemos afirmar que parte del éxito de estas estrategias interactivas está en el interés, la motivación y la constancia del estudiante. Así, el concepto de estudiante es el de aquella persona que tiene criterio propio, que puede progresar en el estudio de manera independiente. Un estudiante tiene curiosidad y sentido crítico, deseo constante de poner en duda lo que aprende y, por lo tanto, investiga y va más allá en el estudio. En definitiva, realiza una actividad formativa.

Es por ello que, el paradigma educativo actual está inmerso en un contexto globalizado que ubica a los docentes en el medio de una maraña de información distribuida por todo el mundo. De la mano de las nuevas tecnologías para el procesamiento de la información y comunicación, puede considerarse que dicha

información se encuentra disponible tanto para docentes como para estudiantes en un sólo clic..

Además de estas características la semipresencialidad hacen uso de herramientas tecnológicas porque permiten una interacción sincrónica y asincrónica entre los profesores y los estudiantes-practicantes en cualquier momento; que por alguna razón o causa de fuerza mayor no se pueda dar un encuentro presencial por un determinado período pueda hacer uso de la tecnología a través de una plataforma de aprendizaje, para así poder continuar con las actividades académicas planificadas para el semestre.

De lo anteriormente descrito, se deriva que los entornos virtuales contemplan una combinación de actividades semipresenciales y presenciales, en la que se da una interacción de aprendizaje en la que se espera propiciar un verdadero proceso de aprender – aprender en la que los estudiantes de las Práctica Profesionales, obtengan experiencias de conocimientos naturales y dinámicos y convirtiéndolos en verdaderos gestores y creadores de sus propios conocimientos, con la participación en las distintas actividades en la que se utilizan las estrategias interactivas desde la modalidad semipresencial, mediante su intervención en, foros o discusiones grupales a través de un aprendizaje colaborativo, utilización de la plataforma Moodle, de wikis entre otros; con el fin de prepararlos en su formación continua en el proceso de prácticas profesionales, en el ámbito de las competencia en el ámbito de las TIC. De allí que se perciba el requerimiento de analizar las estrategias interactivas desde la semipresencialidad. Un entorno distinto de aprendizaje en el proceso de formación de las Prácticas Profesionales

Este efecto mediacional de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, según Salomon, Perkins y Globerson (1992), pueden ser de dos tipos: aquello que se puede aprender con la tecnología, y aquello que se aprende de la tecnología. Ambos son efectos mediacionales tecnológicos en los modos de aprender y pensar.

Asimismo, G. Salomón (1992) identifica una serie de efectos cognitivos (efectos de tecnología) del uso de la tecnología informacional, que pone en evidencia que éstas, de hecho, modifican la forma de representación que tiene el pensamiento y que afectan específicamente lo que ha descrito como marco de pensamiento o componentes tácticos de la actividad mental. También señala que la influencia de la tecnología en la mente acontece por lo menos en cinco formas: "a. La creación de metáforas que vienen a servir como "prismas cognitivos" a través de los cuales se examinan o interpretan los fenómenos; b. la estimulación de nuevas diferenciaciones con la consecuente creación de nuevas categorías cognitivas; c. la potenciación de la actividad intelectual; d. la potenciación de algunas de las habilidades específicas y parcial extensión de otras; y, e. internalización de modos y herramientas simbólicas tecnológicas que sirven como herramientas cognitivas."

Por otra parte, después del boom del "e-learning" le toca ahora a la semipresencialidad que para "Holmberg describe la Educación a Distancia como una forma de estudio de cualquier nivel que no está bajo la continua e inmediata supervisión del profesor en presencia de sus alumnos en un aula y que éstos se benefician de una organización educativa que planifica y prepara los materiales de aprendizaje así como la existencia de una organización tutorial". Por su parte, Keegan (1988, pág. 30) la distingue de otras modalidades por la separación física entre profesor y estudiantes; por la existencia de una institución educativa que ordena el proceso; por el uso de medios de comunicación en la comunicación alumno-profesor (medios que han evolucionado con el tiempo y que, alguno de ellos, forzosamente debe ser de dos vías).

Cualquiera de las definiciones dada por los autores está presente la idea de que esta es un proceso permanente e inacabado a lo largo de toda la vida humana. Proporciona los medios y ayudas necesarias para alcanzar las metas del hombre, partiendo de la aceptación consciente y creadora del sujeto. El estado resultante, aunque

en constante perfeccionamiento, supone una situación duradera, no definitiva, distinta al estado original natural del hombre.

No obstante, la creciente demanda que tienen las universidades en esta época ha generado que éstas asuman nuevos retos e incorporen para garantizar formación a todos los estudiantes, el uso de la modalidad semipresencial, que en términos de la enseñanza virtual se traduce como “Formación Combinada” o “Enseñanza mixta”; en donde el formador asume de nuevo su rol tradicional, pero usa en beneficio propio el material que la informática e internet le proporcionan, para ejercer su labor en dos frentes: como tutor on-line (tutorías a distancia) y como educador tradicional (cursos presenciales). La forma en que articule ambas estrategias depende de las necesidades específicas de ese curso, dotando así a la formación on-line de una gran flexibilidad. Sería un error entender que el aprendizaje mixto o combinado, no es sino el uso de las estrategias a distancia para ciertos aprendizajes.

Es de gran relevancia señalar el importante rol que tiene el profesor en el proceso de mediación pedagógica; aunque esta no lo convierte automáticamente en transmisor; porque en estos nuevos ambientes la construcción del conocimiento se da a través del procesamiento de la información. Las estrategias didácticas para la enseñanza semipresencial, es la oportunidad histórica que se presenta a los profesores en la postmodernidad de hacer realidad el sueño de la pedagogía de Comenio, de articular el cerebro con el corazón, los ojos con el oído y el tacto gracias a los multimedios interactivos que combinan hipertextos con gráficos, sonidos con fotografías, animaciones y videos, lo que les permitirá a los estudiantes durante el proceso de formación de las Prácticas Profesionales se fomente la reflexión y el meta aprendizaje sobre las ventajas de las herramientas digitales. En esta investigación se denominaran estrategias interactivas desde la semipresencialidad un entorno distinto de aprendizaje,

En este sentido, es importante destacar el gran papel que juega la teoría de la Flexibilidad cognitiva propuesta por Spiro y cols (1991) plantea que “...la mejor forma para que el estudiante aprenda un área compleja del conocimiento es a partir de la revisión de los mismos materiales varias veces desde distintas perspectivas, ya que hay que trabajar los conceptos en una variedad de contextos; porque para él, es de gran importancia donde acontece el aprendizaje de tal forma que este sería auténtico, bien sea de forma real o simulada”.

Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% online y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del estudiante. La incorporación de estas estrategias interactivas en el proceso de formación de las Prácticas Profesionales, beneficiará con a los estudiante-practicante; porque contribuirá a que adquiera una competencia tecnológica que le será de provecho para su desempeño profesional, debido a que le permite tener acceso a un gran diversos materiales, a participar en las clases de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje, contribuye con la coevaluación por su participación en los foros.

Cabe destacar, que la opsu para el año 2008, exigió que las Universidades como política de inclusión ofrecieran carreras en la modalidad semipresencial, en la Universidad de Carabobo, específicamente en la Facultad de Ciencias de la Educación, decide incorporar a estudiantes de la Licenciatura de Educación bajo la semipresencialidad, primeramente para dar respuesta a la exigencia, y a su vez por razones de espacio físico. En el Departamento de Ciencias Pedagógicas en la Cátedra de Prácticas Profesionales, no se evidencia una adecuación, ni incorporación de estrategias interactivas desde la modalidad semipresencial, que permita el uso de foros, videos conferencias, la web, y la plataforma de aprendizaje Moodle, skype; que permiten crear un escenario distinto en el proceso de formación del componente de Prácticas

Profesionales (II, II, III). En esta investigación se Analizan las estrategias interactivas desde la modalidad semipresencial, un escenario distinto de aprendizaje, donde el proceso se centra en el estudiante. Todo ello, como apoyo al quehacer docente a través del cual se articulan las estrategias para los diferentes contenidos de los programas de prácticas profesionales, específicamente en la parte teórica del programa académico, donde se propician discusiones y así se da la intervención de todos los miembros del grupo, ya que es una actividad que todos deben cumplir y será a su propio ritmo, en ocasiones en las sesiones presenciales se evidencia muy poco la participación de alguno de los estudiantes-practicantes, con esta modalidad se les está dando la oportunidad a todos de participar. También se espera que con la incorporación de las estrategias interactivas en la modalidad semipresencial, poder enviar artículos, link, libros en formatos electrónicos para que los estudiantes lean la información, evitando el gasto en libros, fotocopia, entre otros.

En relación a las asesorías en la fase de planificación es de gran ayuda, porque hay ocasiones que los grupos son numerosos y no es suficiente el tiempo presencial en las aulas de la facultad para asesorar a todos, mediante la incorporación de las estrategias interactivas como el correo, el foro, la video conferencia, el chat y el uso de la plataforma Moodle, serán herramientas de gran apoyo con las que cuenta el docente tutor o facilitador, para lograr las asesorías a cada uno de los participantes, teniendo en consideración que el proyecto es individual; asimismo los profesores puedan actuar competentemente en los diversos escenarios de este entorno tecnológico, en donde está presenta la semipresencialidad, en el cual los profesores deben monitorear y modelar las discusiones on line, y animar a los estudiantes a que respondan uno al otro en su trabajo, también deben combinar estrategias tanto on-line como presenciales, con el fin de propiciar el éxito en el aprendizaje mediante una enseñanza eficaz, y lograr en los estudiantes un aprender- aprender, con unas competencias tecnológicas en su formación profesional; para el aprendizaje en la era digital.

Ante esta situación, surge la necesidad de analizar las estrategias interactivas desde la semipresencialidad, un entorno distinto de aprendizaje, que de una u otra forma coadyuvarán al éxito en la administración de las asignaturas en el aspecto teórico, las asesorías para el desarrollo de la Práctica Profesional, que le brinde la oportunidad ante estos nuevos escenarios educativos a los estudiantes-practicantes en el componente de formación de las Prácticas Profesionales, para que puedan aprender a moverse, participar e interactuar en el nuevo espacio virtual de aprendizaje, lo que para esta investigación serán las competencias tecnológicas, mediante la utilización del correo, foros, videoconferencias, la plataforma Moodle. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

Así mismo, se dará respuesta a las siguientes interrogantes en la investigación. ¿Será que el verdadero valor de la semipresencialidad, es el de ser, desde lo pedagógico, un excelente entorno para el proceso de aprendizaje, durante la formación en las Prácticas profesionales?; ¿En el ámbito de las TIC's ofrecerá ventajas tanto en lo individual como en lo colaborativa a los estudiantes-practicantes en su proceso de formación en las prácticas profesionales?; ¿Las estrategias interactivas desde la semipresencialidad serán herramientas didácticas que contribuirán en el abordaje de los contenidos, que propicien la reflexión y el meta aprendizaje en la formación de los estudiantes en las prácticas, en el aprender-aprender?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Analizar Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad un entorno distinto de aprendizaje en el proceso de formación del componente de las Prácticas Profesionales

Objetivos del Estudio

- Identificar los nuevos roles que deben asumir los actores del proceso de aprendizaje, a partir de las TIC.
- Determinar la estrategia interactiva de aprendizaje, para el abordaje de los contenidos como una herramienta didáctica desde la semipresencialidad
- Describir las estrategias interactivas de aprendizaje que coadyuven al éxito de la administración del programa en el componente de formación de las Prácticas Profesionales desde la semipresencialidad.

Justificación

El uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, son motivo de reflexión permanente respecto al lugar y al papel que cumplen estas como instancias de mediación pedagógica. A su vez esta labor ha creado una serie de necesidades para hacerle frente a esta integración, como rediseñar y encarnar nuevos procesos formativos, nuevos roles y nuevas competencias, en donde se integren y exploren otros contenidos y métodos; así como estrategias didácticas más acordes a las necesidades actuales; nuevas formas de comunicarnos, expresarnos y relacionarnos; otras formas de aprender y evaluar, para construir entornos de aprendizaje que se apoyen con estas tecnologías. Entendiendo por entorno de aprendizaje "el espacio educativo en el que docentes y estudiantes planifican, acuerdan, desarrollan y participan activamente en experiencias orientadas al logro del aprendizaje de los estudiantes y de los fines educativos de la institución". (Herrero, E, y Cabrera, 2001)

Gracias a dicha semipresencialidad los estudiantes pueden conciliar sus estudios con su vida laboral y/o familiar sin que eso signifique renunciar a una dirección específica por parte de un profesor, ni a las virtudes de las sesiones prácticas. La semipresencialidad ofrece, en este sentido, flexibilidad es de gran relevancia la utilización del guión instruccional, porque es una metodología didáctica que coadyuva en orientar las actividades de aprendizaje y de enseñanza en ambientes virtuales, con la implementación de esta modalidad se contribuirá en la formación de competencias tecnológicas en los estudiantes en el componente de Prácticas Profesionales y así puedan desarrollar un pensamiento complejo y crítico que le de confianza en sí mismo; para que se genere un aprendizaje efectivo desde esta modalidad semipresencial, en la era digital.

Capítulo II

Marco Teórico

Consideraciones Generales

Una vez definido la descripción del objeto de estudio y precisado sus objetivos, tanto el general como los específicos, es necesario establecer los aspectos teóricos que sustentarán el estudio. En consecuencia dentro del marco teórico se desarrolla la teoría de las mediaciones de las TIC, para la educación, la formación del profesorado en las tecnologías de la información y de la Comunicación, las nuevas tecnologías como instrumento de apoyo didáctico y la Tecnología Educativa. Fundamentos que coadyuvan en la incorporación y uso operativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación (TIC) fundamentados en ambientes colaborativos de aprendizaje, se fundamenta a su vez en la teoría del pensamiento complejo de Morín.

Antecedentes de la Investigación

Se tomarán las conclusiones de investigaciones anteriores que estén vinculadas con la investigación, referente al Tópico de la TIC en el ámbito educativo, de la semipresencialidad en la especificidad de la educación superior.

Váldez (2007). Una metodología para la elaboración de libros electrónicos multimedia para el estudio independiente en condiciones de semipresencialidad. Concluyo, que la investigación aporta en lo teórico un modelo de enseñanza-aprendizaje, con tecnología multimedia, dinamizando por la contradicción entre el contenido y la orientación didáctica, en el proceso de formación de los profesionales que se desarrolla en condiciones de semipresencialidad, (p.7)

Según palabras de Fernando Vecino Alegret, en el Congreso Internacional Universidad 2006, "los retos a los que se enfrentan las universidades son complejos, pues hay que trabajar simultáneamente para expandir el acceso, mejorar la equidad, aumentar la eficiencia de las universidades e incrementar su calidad y pertinencia. Como premisa para ello se encuentra el principio de que la educación superior es un bien público; hay que revertir la idea de la incapacidad del estado para financiar la masificación con calidad y relevancia, y ratificar el convencimiento de que su compromiso no puede ser solamente con una parte de la ciudadanía, sino con todos los miembros de la sociedad" (Vecino, 2006).

Henry (1987) en su investigación referida a la "**predisposición del profesor hacia las TIC**", concluye en sus resultados que las dos variables más directamente relacionadas con la utilización de los medios por parte de los profesores son las actitudes positivas hacia los mismos y los planes de formación en este terreno. El talento, con el que el profesor se enfrenta a los medios se convierte en una de las piezas claves para la incorporación de los medios y/o nuevas tecnologías en el aula.

Fernández Pérez (1989) concluyó en su investigación "**sobre la calidad pedagógica de la enseñanza universitaria**" que el 69% de los encuestados opinaba que "nunca/muy rara vez/algunas veces" los profesores utilizaban los medios audiovisuales y que el 84% opinaba que una de las causas de la baja calidad de la enseñanza era "rollos verbales, sin medios audiovisuales"

Cabe destacar que, varios autores que han realizado una constante de muchos estudios en el que se ha abordado, la problemática de la formación del profesorado, en relación al uso de las TIC, como son: (Cabero 1994 y 1997, Ortega y otros 1997, Ortega 1999), en sus investigaciones referidas a la: "**Formación del Profesor ante las tecnologías de la información y Comunicación**" han obtenido una misma conclusión: lo limitada que es la formación del profesor para la utilización de las Tecnologías de la

información. Grado de formación que además va disminuyendo conforme nos referimos a tecnologías más novedosas.

Fernández Morante y Cebreiro (2003) en su investigación relacionada con la **“Preparación de los profesores para la integración de los medios y nuevas tecnologías en sus prácticas”** concluyeron que la formación que poseen es básicamente una preparación instrumental existiendo carencias muy grandes en relación a la formación para el uso didáctico de los medios y para el diseño y producción de materiales.

Se ha buscado constantemente poner en evidencia la forma cómo las tecnologías cambian nuestras mentes (Burke y Ornstein, 2001). Sin embargo, el marco de la teoría sociocultural, nos lleva a entender que la cognición, en nuestra mente, no funciona sólo como una reacción biológica, sino que pasa a ser una entidad ampliada por el elemento cultural que modifica y conforma su estructura interna. Es relevante hacer referencia no sólo de la inteligencia como una propiedad de la mente, sino de la inteligencia como una propiedad ejecutada; es decir, mediatizada a través de los recursos externos, como son los instrumentos de mediación, que la cultura y la sociedad ponen a nuestro alcance.

Como se ha afirmado previamente, las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), hoy por hoy, insinúan una forma de mediación propia. Consecuentemente, la tecnología virtual propone, sobre la base de su modo particular de sugerir la acción, modos diferentes de ejecutar la mente. Frente a esta idea global de que la mente está mediada, es decir, está amplificada por los instrumentos con los cuales los estudiantes alteran la realidad, debemos de advertir que cada instrumento cultural proporciona al sujeto una nueva, y no natural forma, de proyección o transfiguración de la realidad. Esta forma concreta de mediación está directamente asociada con la forma compleja en que procesan y distribuyen la información en el proceso de aprendizaje.

Este efecto mediacional de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, según Salomon, Perkins y Globerson (1992), pueden ser de dos tipos: aquello que se puede *aprender con la tecnología*, y aquello que se *aprende de la tecnología*. Ambos son efectos mediacionales tecnológicos en los modos de aprender y pensar. Siguiendo esto, cuando se usan las tecnologías, en la semipresencialidad, para trabajar un tema de aprendizaje concreto es que se aborde los efectos con la tecnología. Recíprocamente, el otro sentido del efecto estaría asociado a las transformaciones cognitivas más o menos duraderas como consecuencia de la interacción con la estructura tecnología en sí, a este "residuo cognitivo" se le puede identificar como efectos de tecnología. La distinción es de suma importancia, ya que nos hace conscientes de estas dos formas de analizar las consecuencias en un proceso de interactividad persona-tecnología.

No obstante, ambos efectos no deben ser percibidos como procesos inconexos, sino como parte de un mismo fenómeno que hay que identificar y valorar al momento de plantear los procesos de aprendizaje con tecnología; ya que entendemos la idea de que la mente está mediada por los instrumentos a través de los cuales el sujeto reconstruye la realidad desde la posición añadida por la cultura, es cuando se hace inevitable preguntar, ¿cuáles son estos cambios en la mente atribuibles a la influencia mediadora del propio sistema de acción tecnológico?

Respecto a lo anterior, G. Salomón (1992) identifica una serie de aspectos cognitivos (efectos de tecnología) del uso de la tecnología informacional, que pone en evidencia que éstas, de hecho, modifican la forma de representación que tiene el pensamiento y que afectan específicamente lo que ha descrito como marcos de pensamiento o componentes tácticos de la actividad mental. Estos vendrían a ser un conjunto de representaciones mentales no estructuras constantes, que implican estrategias de pensamiento, estrategias de metacognición, formas de ver el mundo y ciertas habilidades de procesamiento y comunicación de la información, que

efectivamente sirven de guía, apoyando y organizando, el proceso de aprendizaje. Esto es, los componentes tácticos para el aprendizaje se modifican a partir de situaciones específicas de interacción con la tecnología, es más, se modifican o ejecutan según la estructura de acción tecnológica que promueva. Salomón, en el mismo trabajo, señala que la influencia de la tecnología en la mente acontece por lo menos en cinco formas:

"a.) La creación de metáforas que vienen a servir como "prismas cognitivos" a través de los cuales se examinan o interpretan los fenómenos; b.) La estimulación de nuevas diferenciaciones con la consecuente creación de nuevas categorías cognitivas; c.) La potenciación de la actividad intelectual; d.) La potenciación de algunas de las habilidades específicas y la parcial extensión de otras; y, e.) La internalización de modos y herramientas simbólicas tecnológicas que sirven como herramientas cognitivas."

Por último, se podrían internalizar representaciones simbólicas y herramientas complejas de actuación basadas en la interacción cooperativa entre personas, que podrían, en el mejor de los casos, extenderse más allá del perímetro de la educación en la modalidad semipresencial hacia el desempeño profesional.

En este orden de ideas, si estos marcos de pensamiento son un tipo de elementos cognitivos que implican y apoyan la generación de estrategias de pensamiento y de aprendizaje, que está mejor dispuestas si se usan como herramientas para la construcción del conocimiento, es decir, como herramientas de la mente (Jonassen, 2002); los recursos semipresencial en la relación educativa no sólo permiten que los estudiantes puedan aprender, sino que al mismo tiempo, amplían las estrategias de aprendizaje. Como dice Claxton (2001), la tecnología implica un plus en el aprendizaje.

Atendiendo esta demanda, desde la teoría sociocultural del aprendizaje, que logra poner de manifiesto que la mente no es una entelequia sumida en un vacío social,

sino que lo propiamente humano se haya mediatizado, extendido si se quiere, a partir de la doble orientación de la actividad de los instrumentos de mediación, se puede destacar que las herramientas virtuales operan en el aprendizaje en dos sentidos.

Es de hacer notar, que la incorporación de estrategias interactivas, como un escenario distinto de aprendizaje en el componente de formación de las prácticas profesionales, se adecua el uso de las actividades se presenta como cierto desafío cognitivo; se parte de formular una interrogante a partir del cual se plantean las tareas de estudio. Esta situación conlleva a la toma de decisiones y enjuiciamiento críticos de las demandas: en su conjunto las tareas representan un complejo de acciones sucesivas para conseguir las. A su vez, la estructura de las pautas o guía de estudio, que las apoya, genera una fase previa, de acomodación, durante la cual tienen lugar intercambios entre estudiantes-practicantes y los facilitadores docentes y entre los propios estudiantes-practicantes, para facilitar su comprensión e introducir los ajustes necesarios para desarrollarlas.

En la base de las actuaciones que supone la realización de las actividades de estudio se sitúan elevadas demandas de interactividad en función de la colaboración y cooperación para la construcción del conocimiento. La dinámica de las interacciones se establece en relación con las direcciones siguientes:

- A. Interacciones del estudiante con el contenido del caso para la comprensión profunda y para la elaboración de significados (interacciones tipo A)
- B. Interacciones del estudiante con el docente (interacciones tipo B)
 - B.1. Para ajustar sus interacciones en relación con las demandas de la actividad.
 - B.2. Para evaluar los resultados de la actividad de estudio.

C. Interacciones del estudiante con otros estudiantes (Interacciones tipo C)

C.1. Para compartir la experiencia en el transcurso de la actividad de estudio.

C.2. Para intercambiar los resultados de la actividad de estudio

Por tanto, se debe comprender que todo aquello que se realiza a través de las estrategias interactivas en la semipresencialidad, como sistema de actuación, interviene como condición de aprendizaje, y por ello, deja una secuela no sólo en el aprendizaje de un tema, sino que influye en los marcos de pensamiento, esos componentes tácticos de actividad mental que orientan nuestras estrategias de aprendizaje.

Pues, desde una perspectiva pedagógica hay que advertir que aprender dentro de los márgenes de virtualidad, debe suponer además, que esa virtualidad también nos conforma estructuralmente. Esta única visión respecto a una doble orientación puede, y debe, favorecer las propuestas educativas a través de la modalidad semipresencial, ya que se manifiestan como legítimas a su condición de instrumentos de mediación.

Bases Teóricas

Esta investigación se soportará en teorías cognitivas como sustento conceptual del proyecto, entre ellas tenemos:

En esta investigación se asume la definición que aporta (Burón, 1996), quien considera a la metacognición como “el conocimiento y regulación de nuestras propias cogniciones y de nuestros procesos mentales: percepción, atención, memorización, lectura, escritura, comprensión, comunicación: qué son, cómo se realizan, cuándo hay que usar una u otra, qué factores ayudan o interfieren su operatividad”.

Neil Mercer: Desde su perspectiva del lenguaje caracterizándolo como un instrumento para realizar una actividad intelectual conjunta “Interpensar”, lo cual

“permite que los recursos mentales de varios individuos se combinen en una inteligencia colectiva.....”. Además postula que el conocimiento se desarrolla y comparte por medio del lenguaje mediante comunidades de práctica.

Cesar Coll: Clasifica las comunidades de aprendizaje así: Las referidas al aula, escuela, ciudad y las que operan en entorno virtual. Se les denominan así porque sus miembros no comparten un espacio físico sino un espacio virtual creado mediante las tecnologías de la información y la comunicación.

Fundamentación Teórica

La formación del profesorado en las tecnologías de la información y de la Comunicación

Cabe destacar que, el profesor tiene un papel fundamental en el proceso de innovación del que nos estamos ocupando: Podría decirse que es imposible que las instituciones de educación superior convencionales puedan iniciar procesos de cambio sin contar con el profesorado, pero tampoco parece que puedan tener éxito a la larga aquellas experiencias promovidas por profesores sin el apoyo de la institución. En este sentido, creemos que es verdaderamente necesaria la concurrencia y la iniciativa institucional. Este tipo de proyectos deben ser asumidos por toda la organización y por los equipos gestores, atendiendo entre otras cosas a los peligros que el ignorar este tipo de iniciativas tiene para las universidades.

En los sistemas de enseñanza flexible para las universidades e instituciones de educación superior el profesor debe participar en todo el proceso, ya que no es un agente externo al que se le puede pedir que solamente juegue el papel de creador de contenido. El profesor, a nuestro juicio, debe responsabilizarse del proceso global de enseñanza y aprendizaje, ya se desarrolle éste en ambientes convencionales, u otros más flexibles; es decir, ambientes virtuales. Además de la responsabilidad del contenido, el

profesor ha de participar en el proceso de diseño y elaboración de los materiales de aprendizaje, en los procesos de distribución de los mismos y en los procesos interactivos de intercambio de información, opiniones y experiencias o en las tutorías, así como en la actualización y mejora de los materiales; todo ello fundamentado en las TIC.

El cambio de función en la institución educativa propiciado por las potencialidades de las TIC ofrece como describe Martínez (1999) implicaciones sociológicas, metodológicas, etc. Pero sobre todo, lleva consigo cambios en los profesionales de la enseñanza y entre éstos, el cambio del rol del profesor es uno de los más importantes. También el alumno, o mejor el usuario de la formación, comienza a ser distinto. Como persona y como estudiantes llega con referentes de la sociedad de la información, de la era digital, y ello obliga al profesor a adaptar su discurso y sus estrategias, que permita el uso operativo de las TIC. Al igual que el practicante docente, que ya está en el futuro del que estamos discutiendo, el rol del docente también cambia en un ambiente rico en TIC.

La universidad y el profesor dejan de ser fuentes de todo conocimiento y el profesor pasa a actuar de guía de alumnos para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas, pasa a actuar como gestor de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador.

Según plantea (Salinas, 1997, 1998b) es conveniente que los profesores sean capaces de:

- 1.- Guiar a los estudiantes en el uso de las bases de información y conocimiento así como proporcionar acceso a los mismos para usar sus propios recursos.

2.- Potenciar que los practicantes docentes a que se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje auto dirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto, explotando las posibilidades comunicativas de las redes como sistemas de acceso a recursos de aprendizaje.

3.- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje que los practicantes docentes estén utilizando estos recursos. Tienen que ser capaces de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso del estudiante; proporcionar feedback de apoyo al trabajo del estudiante; y ofrecer oportunidades reales para la difusión de su trabajo.

4.- Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario de la formación descrito.

Es indudable que el colectivo docente universitario necesita un proceso de formación y que la planificación de la existencia de formadores de formadores constituye un tema clave. Pero además debemos pensar en términos de formación continua, de desarrollo profesional. El profesor no solo debe estar al día de los descubrimientos en su campo de estudio, debe atender al mismo tiempo a las posibles innovaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Deben prepararse para un nuevo rol de profesor como guía y facilitador de recursos que orienten a alumnos activos que participan en su propio proceso de aprendizaje; la gestión de un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles y que pueden aumentar en el futuro, las interacciones profesionales con otros profesores y especialistas de contenido dentro de su comunidad pero también foráneos.

Por otra parte, para desarrollar este nuevo rol de guía y facilitador, el profesor necesita servicios de apoyo de guías y ayudas profesionales que les permitan participar enteramente como profesionales. Los profesores constituyen un elemento esencial en la institución y resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio. Sus conocimientos y destrezas son esenciales para el buen funcionamiento de un programa; por lo tanto, deben disponer de los recursos técnicos y didácticos que les permitan la innovación en la docencia a través de TIC.

Las nuevas tecnologías como instrumento de apoyo didáctico

Las TIC nos permiten generar propuestas de trabajo tal como lo afirma Beatriz Cebreiro López (2006) "... experimentar y aplicar en la educación los avances de las TIC supone para todos un Proceso de cambio reflexivo..." pág.159.

De lo anterior se desprenden las siguientes características de las nuevas tecnologías de la información y comunicación

- Inmaterialidad
- Interconexión
- Interactividad
- Instantaneidad
- Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido
- Digitalización
- Más influencia sobre los procesos que sobre los productos
- Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales,...)
- Creación de nuevos lenguajes expresivos
- Potenciación audiencia segmentada y diferenciada
- Innovación

- Tendencia hacia la automatización
- Diversidad
- Capacidad de almacenamiento

Las características de las nuevas tecnologías nos ayudan en la intervención didáctica e inciden en la relación de todos los elementos didácticos. Las TIC por tanto ofrecen la posibilidad de crear entornos diferentes de aprendizaje y surge así lo que se denomina “e-learning”: un modelo de formación apoyado en las tecnologías y centrado en el estudiante y en su proceso de aprendizaje.

Cabe destacar que, en la enseñanza fundamentada en la TIC, el rol del profesor se ve multiplicado y “acompaña” al practicante-docente en su proceso de aprendizaje; debido a que uno de los contenidos esenciales del formador, es el de actuar de organizar y facilitar la participación del practicante docente, en la modalidad semipresencial.

Así mismo, el estudiante se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y él mismo adquiere contenidos, destrezas y habilidades. Tiene que ser un constructor activo que emplea sus propias estrategias para transformar toda la información en conocimiento.

Desde esta perspectiva didáctica la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren que estas contribuyan a generar una educación más efectiva.

Estas diferencias ejercen influencia en la manera que los estudiantes interactúan con la información y determinan sus necesidades educativas. Por esta razón es conveniente tener en cuenta las diferentes características que ellos tienen, para adaptar los contenidos en función de estos y otros aspectos relevantes.

La importancia de incorporar la modalidad semipresencial ha sido abordada desde diversas perspectivas tecnológicas y filosóficas. Utilizando los principios de la Programación Neurolingüística (PNL) (BANDLER & GRINDER, 1975),(O'CONNOR & SEYMOUR, 1995), WISDeM: Web Intelligent/Interactive Student Distance-education Model, y las inteligencias múltiples de Gardner, es un tutor inteligente-interactivo para educación a distancia, propuesto por (GHAOUI & JANVIER, 2004), el cual detecta las preferencias de los estudiantes y se adapta a su estilo. Por otro lado (BENADI, RAMEL & PREVOT, 2004) describen la forma de hacer hiper documentos adaptativos con XML, en un módulo llamado "learner modeling" el cual detecta el estilo preferente de los estudiantes utilizando los principios de la PNL.

Asimismo (DUREVA & TUPAROV, 2008) proponen un módulo para detectar los estilos de aprendizaje basados en el modelo de (FELDER & BRENT, 2005),(FELDER & SILVERMAN, 1988), que desarrolla un modelo de integración los estilos de aprendizaje.

En cada una de estas propuestas se detectan los estilos de aprendizaje basados en una sola teoría, o en algunos casos en las combinación de dos de ellas, lo cual tiene el inconveniente de pasar por alto la riqueza de factores que conforman las estrategias de aprendizaje asumida por cada estudiante en particular.

Una de las decisiones importantes a la hora de la creación de los perfiles de usuario, consiste en la elección de un método para obtener la información. El dilema que se plantea es ¿qué línea de pensamiento seguir? (sistemas representativos, estilos de aprendizaje, dominancia cerebral, inteligencias múltiples, entre otros). Con la finalidad de no dejar fuera ningún aspecto relevante y tampoco restringir al estudiante con perfiles estáticos y genéricos.

Multimedia y sus implicaciones

¿Qué es?

Término genérico para Hipermedia. Se refiere al uso de una amplia variedad de medios dentro de una interfaz. La información es guardada en diferentes medios (voz-sonido, imágenes estáticas - en movimiento, texto) y organizada de manera que pueda ser recuperada y mostrada de diversas formas de manera tal que el usuario final amplifica su significado y puede generar conexiones e interpretaciones diversas.

¿Para qué sirve?

En el campo de la docencia, las transformaciones tecnológicas podrían llegar a imponer el reto, la necesidad y sobre todo; la posibilidad de renovar las técnicas de enseñanza y el tipo de material docente que se pone a disposición de los estudiantes (y maestros).

Las condiciones actuales facilitan contar con herramientas de apoyo al proceso educativo que se encuentren más cercanas a la manera en cómo niños, jóvenes (y adultos) perciben y entienden su mundo hoy; es decir, de una manera más dinámica, llena de estímulos paralelos, preparados para el cambio constante, intercomunicado e integrado. En este caso, la multimedia representa una ventaja como soporte al proceso educativo, pues presenta y manipula la información en un lenguaje contemporáneo, que además permite a profesores y a los estudiantes-practicantes jugar con su estructura para lograr diferentes objetivos pedagógicos.

La enseñanza y el aprendizaje, son procesos sociales por naturaleza, con una dimensión comunicativa muy importante. En este sentido hablamos alrededor de un aspecto crucial: la comunicación humana está basada en cierta medida en nuestras habilidades para procesar información multimodal, multimedial y de diferentes códigos.

Cuando hablamos y colaboramos entre nosotros hacemos uso de múltiples canales de comunicación para transmitir y hacer explícito nuestro mensaje, e interpretar los que estamos recibiendo.

Nuestras habilidades perceptuales hacen uso de los diferentes sentidos capaces de interpretar y razonar con diferentes códigos visuales, lingüísticos, etc. porque como humanos nos desempeñamos eficientemente bajo esos términos. Procesos educativos complementados por diferentes canales configuran una dinámica diferente en donde el conocimiento es apropiado de una manera más dinámica por la comunidad.

El computador en el salón de clase se convierte en un recurso que pone la multimedia al alcance de la vida diaria como herramienta para producirla, compartirla y explorarla. A través de un mismo canal, textos y material audiovisual se combinan generando búsqueda, manipulación, comparación y otra gran cantidad de posibilidades que proveen de nuevas posibilidades para aprender y explorar temas y contextos no solo en el ámbito individual sino con el apoyo y colaboración de compañeros y maestros.

Debido a los requerimientos de memoria se han tenido que buscar soluciones al problema de almacenamiento y distribución de contenidos; disquetes, discos ópticos, cd-rom, y más recientemente la red, son todos soportes para lograr este objetivo. La ventaja que da la presentación en CD-ROM está definida por la portabilidad que se le imprime, lo que aumenta su flexibilidad como herramienta, a eso sumado el hecho de ofrecer una gran capacidad de memoria que lo convierte en un medio económicamente eficiente de autoría, producción y distribución que no por ello reduce la calidad del material.

Los contenidos multimedia han encontrado en este medio de almacenamiento un interesante canal para aportar al proceso de aprendizaje no solo en el salón de clases sino también en los hogares.

El docente: un ente activo desde hace algún tiempo los detalles tecnológicos dejaron de ser un aspecto central en el desarrollo de esta área. Cuando hablamos de la multimedia como facilitador en el proceso educativo, el problema hoy no es solo de las profesiones técnicas, sino de todos aquellos involucrados en un proceso de aprendizaje. Uno de los esfuerzos fundamentales debe encaminarse a la problemática del CONTENIDO. Los aportes tecnológicos no son la solución al debate de cómo se enseña y qué se aprende, si el docente, quien es la persona capacitada para guiar el proceso educativo, no se involucra activamente, será un poco cuesta arriba garantizar un éxito en el aprendizaje del estudiante.

Este aspecto es de gran relevancia a la hora de hablar de contenidos locales, contextualizados a las condiciones peculiares de una región específica. Este contenido debe ser desarrollado de una manera local, por personas conocedoras de su entorno y de las necesidades particulares del área en que trabajan, las inquietudes y capacidades de sus alumnos y las dinámicas que harán más efectivo este proceso. Solo de esta manera estos contenidos y su estructura así tendrá sentido y razón de ser para su comunidad.

Los recursos tecnológicos como la multimedia son un apoyo que habla en un lenguaje contemporáneo, pero su mayor aporte y su éxito como facilitador seguramente se encontrarán en la medida en que seamos capaces de revertir un contenido que sea nuestro, que proponga nuestra visión y situación y que permita construir conocimiento de una manera colectiva. Una de las ventajas de estos nuevos medios es que se dispone de métodos productivos que usan recursos diferentes, que requieren inversiones distintas que pueden llegar a tener alcances diferentes. La posibilidad de autoría e involucramiento de grupos diferentes, el acceso a material más localizado es hoy en día uno de las potencialidades de este medio que debemos aprovechar.

Multiambientes de aprendizaje en los entornos semipresenciales

Cómo se debe preparar un contenido para la web. Cada vez es más habitual que profesores y profesionales desarrollen sus propios contenidos web sin contar con los medios y recursos necesarios para elaborar un material didáctico de interactividad alta.

Se puede editar un buen contenido web con pocos recursos siguiendo estos consejos prácticos:

- Segmentar el contenido en pantallas separadas y organizar el nivel de detalle en orden descendente. No exceder de tres niveles.
- Utilizar párrafos cortos, con una longitud de línea moderada. Incluir una idea por párrafo.
- Descargar el contenido utilizando listados, sin exceder de 5 niveles.

¿Qué es aprendizaje semipresencial?

Este modelo se caracteriza, entre otros aspectos, por estar centrado en el estudiante, pues el éxito y los avances dependen de su esfuerzo personal y el empeño que ponga en gestionar su propio aprendizaje; esto presupone una independencia cognoscitiva que posibilite el auto aprendizaje a través del estudio independiente.

Esta modalidad de estudio concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de algunas actividades presenciales y un sistema de ayudas y de información accesibles para los estudiantes a través de un conjunto de estrategias interactivas. Así lo plantea la Dra. María del Cramen Horno Chéliz de la Universidad de Zaragoza. En su trabajo “La semipresencialidad como recurso de la denominada participación guiada en el trabajo colaborativo; ... ésta permite constatar que la semipresencialidad da una respuesta

adecuada a las necesidades de la nueva sociedad del conocimiento, que reclama una mayor libertad en su aprendizaje”.

Es por ello, que ante la necesidad de la formación continua en el componente de prácticas profesionales se analizarán en esta investigación las estrategias interactivas, un escenario distinto de aprendizaje que de una u otra manera coadyuvará en la formación de competencias tecnológicas en beneficios del proceso de aprender - aprender de los estudiantes practicantes.

Según flores Ochoa (2001) Estrategias didácticas para la enseñanza virtual “La oportunidad histórica que se presenta a los profesores contemporáneos, es la de hacer realidad el sueño multisensorial de la pedagogía de Comenio, de articular el cerebro con el corazón, los ojos con el oído y el tacto, gracias a los multimedios interactivos que combinan hipertextos con gráficos, sonidos con fotografías, animaciones y vídeos, permitiendo a los estudiantes experiencias de conocimiento mucho más vividas, naturales y dinámicas, para convertirlas en verdaderos gestores, participantes y creadores de sus propios conocimientos.

Cabe destacar, que al incorporar las estrategias interactivas desde la semipresencialidad, se está fomentando la reflexión, el metaprendizaje que es necesario estimular en los estudiantes en un aprendizaje autónomo la reflexión crítica, sobre su propio aprendizaje en correspondencia con las ventajas que ofrece las herramientas digitales de aprendizaje, la autoreflexión en función de los conocimientos adquiridos y los procedimientos, pautas disponibles para la solución de problemas en el ámbito de su formación en el componente de las prácticas profesionales.

Por otra parte, en la bibliografía especializada es común encontrar diferentes términos para hacer referencia a la enseñanza semipresencial, en el mundo anglosajón

se utilizan "blended learning" e "hybrid model", mientras que en la literatura hispana Salinas (1994) plantea que aparecen con frecuencia los términos "educación flexible", "formación mixta", "aprendizaje mixto", "aprendizaje mezclado"; aunque (Bartolomé, Area y Cabero, 1997) consideran que el término más utilizado es "enseñanza semipresencial", el cual comenzó a utilizarse por primera vez en universidades españolas en el curso 1998- 1999. Entre las características de la enseñanza semipresencial se distingue:

- Posibilita que estudien en ella personas que no pueden dedicar al estudio todo su tiempo.
- Cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo, sin límites de tiempo para culminar sus estudios.
- Menos presencial como rasgo fundamental, su carga semanal es menor, pero pueden utilizar igualmente métodos presenciales y no presenciales.
- Se puede ofrecer a todas las personas que posean nivel medio superior vencido, sin límites de edad o de algún otro tipo. Aseguran que sea posible alcanzar el pleno acceso.
- En general, no se garantiza una plaza laboral al graduarse, aunque para determinadas fuentes de ingreso puede suceder.
- Se desarrolla fundamentalmente en las Sedes Universitarias Municipales, aunque algunas de sus partes pueden ofrecerse en las Sedes Centrales.

- Su meta es la formación integral, con mayor énfasis en la actividad independiente del estudiante para que éste sea capaz de asumir, de modo activo, su propio proceso de formación integral.

Esta formación integral permite lograr un egresado con elevada competencia profesional, una amplia cultura socio-humanista y un profundo desarrollo políticoideológico.

Para lograr ese propósito es necesario el desarrollo de la independencia cognoscitiva del estudiante en un grado mayor y, en menos tiempo que en la enseñanza presencial, pues al ser menos frecuentes las actividades presenciales, el estudiante tiene menos posibilidades de ser conducido por los docentes lo cual les permite adquirir:

- Flexibilidad, para facilitar el amplio acceso y adaptarse a diversas situaciones laborales, a las particularidades territoriales y al ritmo individual de aprovechamiento académico del estudiante, de acuerdo al tipo de curso que se trate.

- Estructuración para favorecer la organización y desarrollo del aprendizaje y propiciar que no se produzcan bajas por razones académicas. La estructuración está dada además hacia lo interno de las asignaturas, debiéndose lograr un ordenamiento de los contenidos que favorezcan el aprendizaje, siguiendo una lógica de integración temática.

- Presupone las ayudas pedagógicas presenciales que posibiliten, en función del tiempo y los recursos disponibles, que los docentes guíen, apoyen y acompañen al estudiante en su aprendizaje. Entre las ayudas pedagógicas más importantes se reconocen, como estrategias interactivas: la clase encuentro, la consulta, la tutoría académica.

- Amplio y progresivo empleo de los medios de enseñanza y las tecnologías educativas, que posibiliten el aprendizaje independiente del estudiante y compensen las actividades de las clases de la modalidad presencial, que el docente no puede realizar en ésta por el limitado tiempo de contacto con sus estudiantes.

- Desarrollo de adecuados niveles de motivación en los estudiantes. Un elemento de primer orden en lograr niveles de motivación adecuados en los estudiantes lo constituye el incremento gradual de formas evaluativas integradoras, mediante el cumplimiento de trabajos de curso y de diploma concretos y reales, íntimamente vinculados a las necesidades de cada territorio; y en sentido general, el nexo de cada una de las disciplinas, en la medida de las posibilidades de cada cual, con esas realidades, de modo tal que el estudiante pueda incorporar ese elemento motivacional a su sistema de intereses, identificándose con los problemas reales que pueden ser abordados y resueltos desde su profesión.

- Utilización de las potencialidades de todos los escenarios educativos, en función de garantizar la calidad de la formación integral del estudiante. Entre los principales escenarios se encuentran: Las Universidades, el hogar, el centro de trabajo, las unidades docentes y otras instituciones educativas.

En esencia, la semipresencialidad supone la articulación de ayudas pedagógicas de ambos tipos, tanto presenciales como *mediadas* por los recursos didácticos. Con respecto al primer tipo, la Didáctica de la Educación Superior.

Concepción de los medios de enseñanza para la modalidad semipresencial.

Los medios de enseñanza en la modalidad semipresencial juegan un importante papel en el proceso de aprendizaje y, a través de los mismos, debe transitar una parte

apreciable de la adquisición de contenidos por parte de los estudiantes (MES, 2006). Para esta modalidad se conciben dos tipos fundamentales de medios: los impresos y los audiovisuales e informáticos. Entre los medios impresos se encuentran: los libros, guía de prácticas profesionales que explica cómo se estructura la Práctica Profesional. Se consideran entre los audiovisuales e informáticos: vídeos, transparencias, radio, TV, software educativo, materiales en formato digital, multimedia, laboratorios virtuales, correo electrónico, plataformas de tele formación, entre otros. Un aspecto muy importante a tener en cuenta respecto a los medios de enseñanza es el referido a su elaboración. La modalidad semipresencial ha sido diseñada para ser aplicada en disímiles escenarios, por lo que a la hora de concebir los diferentes medios de enseñanza es necesario tener en cuenta su adaptabilidad a esa amplia gama de contextos.

Así mismo, el sistema semipresencial, permite a los creadores de contenidos y a los tutores incluir las características más innovadoras en sus cursos (E.j. compartir las tareas, debates online, uso de múltiples medios, información de internet) sin perder la fuerza del contacto presencial, es por ello que se analizan las estrategias interactivas en el componente de formación de las prácticas profesionales.

Los cursos semipresenciales ayudan a los estudiantes-practicantes a que desarrollen su autonomía facilitándole ocasiones de practicar y experimentar la autonomía durante el curso. Además del trabajo online, las clases presenciales con el tutor permiten introducir los nuevos temas relacionados con estructuras lingüísticas, aclarar temas surgidos online durante las sesiones anteriores y reflexionar sobre el proceso de aprendizaje. La proporción de horas de aula y de trabajo fuera variarán según el curso y así como los objetivos que se deseen alcanzar

Se trata de una modalidad semipresencial de estudios que incluye formación no presencial (cursos on-line, conocidos genéricamente como e-learning) como formación presencial, y actividades de aprendizaje individualizado y colaborativo, sincrónico y asincrónico en ambientes distribuidos. Se está empezando a adoptar este modelo de formación on-line en nuestro país, ya que combina las interesantes ventajas de la enseñanza on-line (aulas virtuales, herramientas informáticas, Internet) con la posibilidad de disponer de un profesor como tutor de los cursos.

En la semipresencialidad el formador asume de nuevo su rol tradicional, pero usa en beneficio propio el material didáctico que la informática e Internet le proporcionan, para ejercer su labor en dos frentes: como tutor on-line (tutorías a distancia) y como educador tradicional (cursos presenciales). La forma en que combine ambas estrategias depende de las necesidades específicas de ese curso; para ello se apoya en diferentes estrategias interactivas y una de ellas es el uso de plataformas.

En la plataforma de aprendizaje, existen diferentes iconos, los cuales tienen distintas utilidades, con el fin de apoyar el proceso de interacción que contribuya a mejorar el aprendizaje. La siguiente tabla muestra la funcionalidad de ellos.

¿Qué es la formación profesional semipresencial?

Este tipo de enseñanza está pensado para aquellas personas que, por sus características y/o necesidades especiales, no pueden recibir la enseñanza en forma presencial, que es la tradicional. Se caracteriza por su flexibilidad y personalización, ya que va dirigida a un alumno que de manera autónoma ha de organizar su estudio y su aprendizaje sin la asistencia cotidiana a las clases. Esto no quiere decir que tengan que destinar menos horas, sino que el alumnado se puede regular o distribuir estas horas según sus necesidades.

¿Cómo se organiza la formación?

Para poder guiar y orientar a los estudiantes esta enseñanza se organiza a través de distintos tipos de tutorías, de programaciones y de materiales didácticos que facilitan la autonomía y la atención personalizada de cada estudiante, así la obligatoriedad de la asistencia se reduce a un mínimo número de horas si lo comparamos con la enseñanza presencial y se adecua a las posibilidades de cada estudiante practicante.

Es preciso señalar que, dependiendo de la asignatura, este número de horas puede variar pero es probable que sea necesario asistir a un mínimo de sesiones (generalmente prácticas) y que el resto de los estudiantes pueden organizarse autónomamente atendiendo a sus posibilidades y disponibilidad horaria.

La enseñanza a distancia se fundamenta en dos aspectos esenciales:

- TUTORIAS
- MATERIALES DIDÁCTICOS

¿Qué son las tutorías?

Existen cuatro tipos de tutoría: *Tutorías grupales*, *Tutorías Individuales* y *Tutorías de estudiantes*, en cada una de ellas se pretende atender y orientar a los estudiantes según sus necesidades.

Tutorías de estudiantes: las realiza el tutor/a del grupo y su objetivo es orientar, informar, etc., tanto a nivel de grupal como individual.

Tutorías grupales: para cada módulo, son presenciales y sirven para facilitar el estudio de los contenidos programados. El profesorado expone los contenidos fundamentales, orienta el trabajo que ha de realizar el estudiantado (lecturas,

ejercicios,...), aclarando las cuestiones más importantes o con más dificultad de comprensión y realizando actividades prácticas que requieran la asistencia de los estudiantes practicantes.

Tutorías individuales: para cada contenido, se atiende de manera personalizada a los estudiantes practicantes con el objetivo de resolver sus dificultades y orientarle en el proceso de aprendizaje, especialmente para aquellos que, por motivos de trabajo, tienen más dificultad para asistir a las tutorías grupales (TG).

Los materiales didácticos:

Guías didácticas de cada uno de los módulos con las orientaciones metodológicas, distribución de los contenidos por quincenas, actividades básicas, actividades de clase y actividades de evaluación.

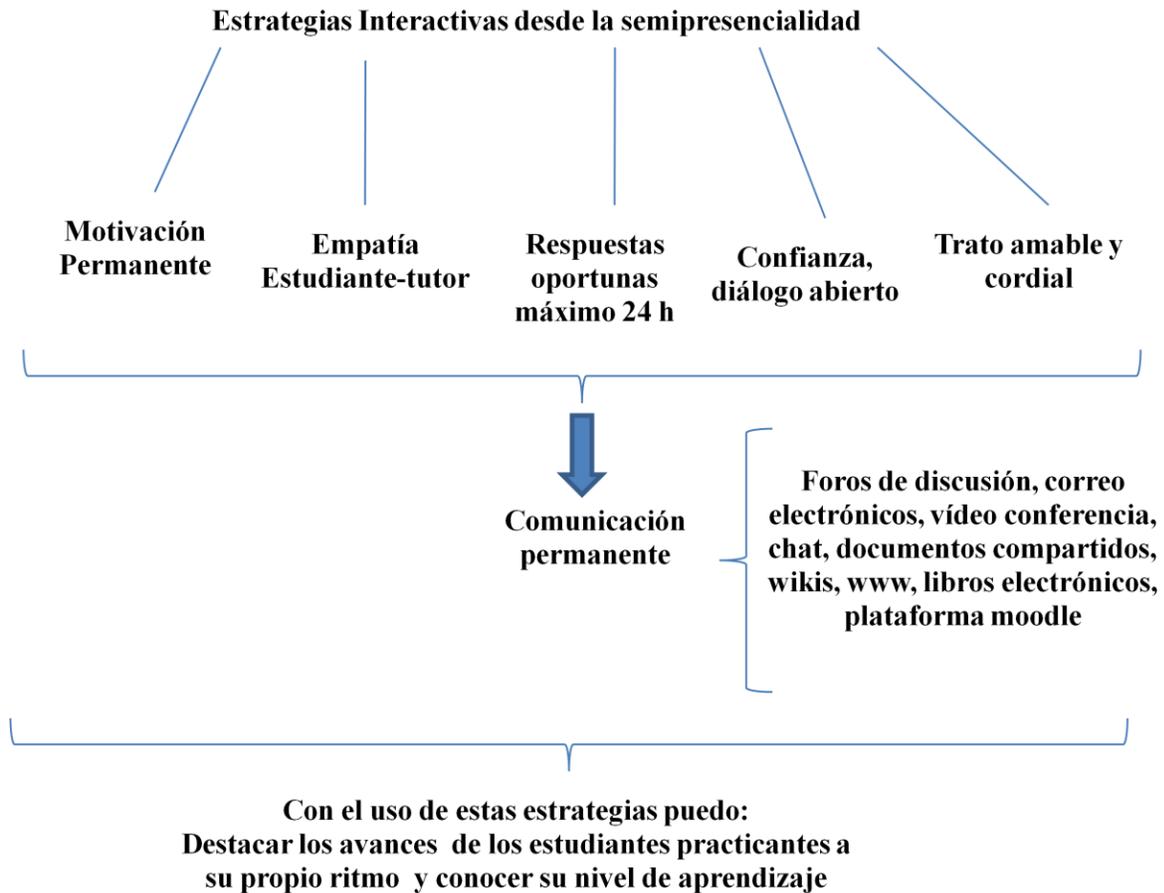
- Libros de texto.
- Materiales elaborados por el profesorado.
- Referencias de artículos, bibliografía, etc.

Iconos que debes considerar en los espacios virtuales de aprendizaje

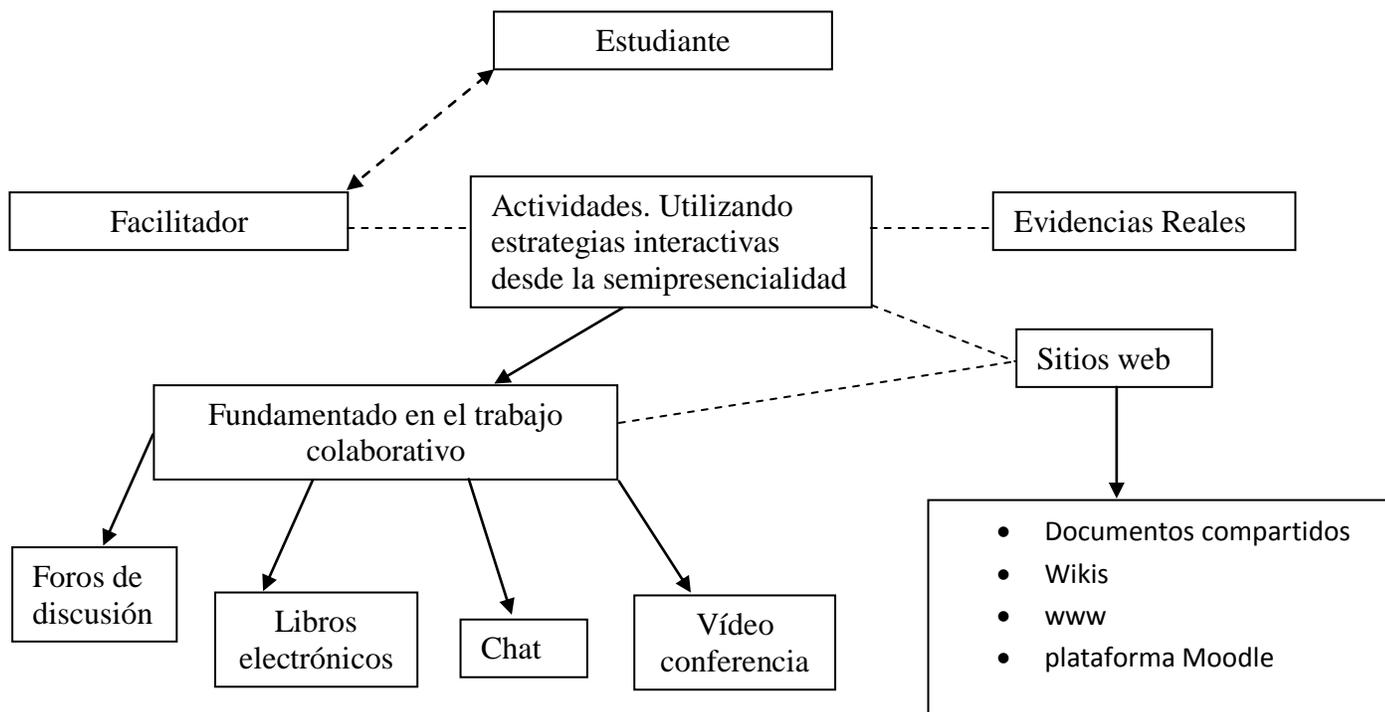
	<p>El icono de ayuda le proporcionará asistencia en una ventana emergente. Esta ayuda no se enmarcara sólo en el área técnica, sino también le orienta en como participar en los diferentes espacios, como por ejemplo escribir un comentario en los foros.</p>
 	<p>El icono foro señala espacios para el intercambio de mensajes, estos pueden ser de tres tipos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Informativos: sólo el Equipo de apoyo puede poner allí la información (por ejemplo noticias).- De discusión: el Equipo de apoyo pone el tema y los profesores pueden dar sus diversas opiniones.- Abiertos: Tanto el Equipo de apoyo como los profesores pueden abrir temas de discusión (dudas de contenido, técnicas, administrativas o comentarios sociales) <p>En los distintas secciones se presenta con estas dos imágenes</p>
	<p>El icono material indica una actividad, proporcionándole los elementos correspondientes para su desarrollo. Pueden ser archivos Word, Power Point, Excel, Acrobat, etc., páginas editadas directamente en el campus, o páginas web externas.</p>

	<p>El icono consulta permite obtener información de los profesores de aspectos del espacio virtual EM, permitiendo al profesor seleccionar determinadas opciones. Una de sus utilidades es que el Equipo de apoyo puede conocer rápidamente el sentimiento del grupo frente algún tema. Al inicio muestra las opciones, una vez que Usted responde muestra como se distribuyen las elecciones de quienes hasta ese momento han respondido, indicando además cuantos faltan por responder.</p>
	<p>El icono Tarea indica una actividad, usted debe enviar los trabajos calificados al tutor en un plazo indicado.</p>
	<p>El icono Base de datos indica el espacio para poder compartir recursos digitales, como archivos html, presentaciones PowerPoint, sitios web, etc.</p>
	<p>El icono Sitios Web indica que el link asociado corresponde a una página web externa al portal.</p>
	<p>El icono Chat indica un espacio para realizar conversaciones instantáneas entre los participantes en horas definidas previamente por los participantes.</p>
	<p>El icono Archivos muestra un directorio de archivos del sitio</p>
	<p>El icono editar permite modificar el contenido del recurso asociado a este icono.</p>

Estrategias interactivas desde la semipresencialidad. Un escenario distinto de aprendizaje



Requena 2011



Requena 2011

Todas estas estrategias interactivas implican herramientas de evaluación para las actividades semipresenciales, y éstas se pueden llevar haciendo seguimiento a la producción de los estudiantes practicantes en los foros de discusión y a través de encuestas sencillas en la plataforma moodle, que es la utilizada en la Facultad de Educación en el aula virtual.

Para esta investigación se abordan las siguientes estrategias interactivas desde la semipresencialidad. Un espacio distinto de aprendizaje: a) Foro de discusión; b) correo electrónico; c) vídeo conferencias; d) chat; e) documentos compartidos; f) wikis; g) libros electrónicos. A continuación se procede a definir las

Foro de discusión: es una herramienta de aplicación web que posibilita la discusión y la presentación de opiniones personales; y están destinados para la

interacción entre los estudiantes - practicantes (participantes) del curso guiados por un tutor.

Correo electrónico: es una herramienta de comunicación y transferencia de información con el estudiante-practicante. Es muy sencilla de usar, pero muy poderosa, se puede adjuntar archivos, envío de correos personales y masivos, es asincrónico.

Vídeo Conferencia: es una comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo permitiendo mantener reuniones con el grupo de estudiantes-practicantes situados en lugares alejados entre sí, para abordar temáticas de gran relevancia en la formación de los estudiantes durante sus prácticas profesionales. Adicionalmente, ofrece facilidades telemáticas o de otro tipo como es el intercambio de información, gráficos, imágenes fijas, transmisión de archivos.

Chat: (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de internet entre dos o más personas.

Documentos compartidos: Es una herramienta esencial para el deseo de compartir, juntar o presentar algo de relevancia en un grupo o una comunidad discursiva de trabajo.

Wikis: Es un sitio web colaborativo cuyas páginas pueden ser editadas por varios usuarios mediante un navegador web, el cual permite subir y almacenar documentos y otros tipos de archivos.

World wide web: es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador

web, un usuario visualiza sitios web compuestos de páginas web que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces.

Libros electrónicos: es una publicación digitalizada, es decir, un texto que tiene como soporte un archivo electrónico en vez de papel. Se lo denomina también eBook o libro digital. Los libros electrónicos tienen herramientas para facilitar la lectura. Éstas permiten buscar palabras, resaltar partes, hacer comentarios, encontrar significados en el diccionario y otras funciones. En los libros digitales muchas veces se articulan al texto elementos de multimedia, como el audio y el video. A través de Internet un texto puede tener vínculos a otros libros disponibles en la red.

Plataforma de aprendizaje Moodle: es una plataforma de aprendizaje a distancia (e-learning) basada en software libre que cuenta con una grande y creciente base de usuarios. Moodle es un sistema de gestión avanzada (también denominado "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; es decir, una aplicación diseñada para ayudar a los educadores a crear cursos de calidad en línea. Estos tipos de sistema de aprendizaje a distancia a veces son también llamados Ambientes de Aprendizaje Virtual o Educación en Línea.

Moodle

La filosofía planteada de Moodle incluye una aproximación constructiva y constructivista social de la educación, enfatizando que los educandos (y no sólo los profesores) pueden contribuir a la experiencia educativa en muchas formas. Las características de Moodle reflejan esto en varios aspectos, como hacer posible que los estudiantes puedan comentar en entradas de bases de datos o trabajar colaborativamente

en un wiki. Es por ello que, Moodle es lo suficientemente flexible para permitir una amplia gama de modos de enseñanza. Puede ser utilizado para generar contenido de manera básica o avanzada (por ejemplo páginas web) o evaluación, y no requiere un enfoque constructivista de enseñanza. El constructivismo es a veces visto como en contraposición con las ideas de la educación enfocada en resultados.

Características generales de Moodle

Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, entre otras). Su arquitectura y herramientas son apropiadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible. Moodle tiene una capa de abstracción de bases de datos por lo que soporta los principales sistemas gestores de bases de datos.

Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, u otros) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto.

Administración del sitio

Las características de administración que ofrece Moodle son:

- Administración general por un usuario administrador, definido durante la instalación.
- Personalización del sitio utilizando "temas" que redefinen los estilos, los colores del sitio, la tipografía, presentación.

- Pueden añadirse nuevos módulos de actividades a los ya instalados en Moodle.
- Los paquetes de idiomas permiten una localización completa de cualquier idioma. Estos paquetes pueden editarse usando un editor integrado. Actualmente hay paquetes de idiomas para 35 idiomas.
- El código está escrito en PHP

Administración de los usuarios

Moodle soporta un rango de mecanismos de autenticación a través de módulos, que permiten una integración sencilla con los sistemas existentes.

Las características principales incluyen:

- Método estándar de alta por correo electrónico: los estudiantes pueden crear sus propias cuentas de acceso. La dirección de correo electrónico se verifica mediante confirmación.
- Método LDAP: las cuentas de acceso pueden verificarse en un servidor LDAP. El administrador puede especificar qué campos usar.
- Base de datos externa: Cualquier base de datos que contenga al menos dos campos puede usarse como fuente externa de autenticación. Cada persona necesita sólo una cuenta para todo el servidor. Por otra parte, cada cuenta puede tener diferentes tipos de acceso. Con una cuenta de administrador que controla la creación de cursos y determina los profesores, asignando usuarios a los cursos.

- Seguridad: los profesores pueden añadir una "clave de acceso" para sus cursos, con el fin de impedir el acceso de quienes no sean sus estudiantes. Pueden transmitir esta clave personalmente o a través del correo electrónico personal, etc. Los profesores pueden dar de baja a los estudiantes manualmente si lo desean, aunque también existe una forma automática de dar de baja a los estudiantes que permanezcan inactivos durante un determinado período de tiempo.

Administración de cursos

El profesor tiene control total sobre todas las opciones de un curso. Se puede elegir entre varios formatos de curso tales como semanal, por temas o el formato social, basado en debates.

En general Moodle ofrece una serie flexible de actividades para los cursos: foros, diarios, cuestionarios, materiales, consultas, encuestas y tareas. En la página principal del curso se pueden presentar los cambios ocurridos desde la última vez que el usuario entró en el curso, lo que ayuda a crear una sensación de comunidad.

Todas las calificaciones para los foros, diarios, cuestionarios y tareas pueden verse en una única página (y descargarse como un archivo con formato de hoja de cálculo). Además, se dispone de informes de actividad de cada estudiante, con gráficos y detalles sobre su paso por cada módulo (último acceso, número de veces que lo ha leído) así como también de una detallada "historia" de la participación de cada estudiante, incluyendo mensajes enviados, entradas en el diario, etc. en una sola página.

Módulos principales en Moodle

Módulo de Tareas

Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar.

- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.
- Se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso.
- Para cada tarea en particular, puede evaluarse a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario.
- Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación.
- El profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación (para volver a calificarla).

Módulo de Consulta

Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo).

- El profesor puede ver una tabla que presenta de forma intuitiva la información sobre quién ha elegido qué.
- Se puede permitir que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Módulo Foro

Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos.

- Todos los mensajes llevan adjunta la foto del autor.
- Las discusiones pueden verse anidadas, por rama, o presentar los mensajes más antiguos o el más nuevo primero.
- El profesor puede obligar la suscripción de todos a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.
- El profesor puede elegir que no se permitan respuestas en un foro (por ejemplo, para crear un foro dedicado a anuncios).
- El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros.

Módulo Diario

Los diarios constituyen información privada entre el estudiante y el profesor.

- Cada entrada en el diario puede estar motivada por una pregunta abierta.
- La clase entera puede ser evaluada en una página con un único formulario, por cada entrada particular de diario.
- Los comentarios del profesor se adjuntan a la página de entrada del diario y se envía por correo la notificación.

Módulo Cuestionario

Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.

- Las preguntas pueden ser almacenadas en categorías de fácil acceso, y estas categorías pueden ser "publicadas" para hacerlas accesibles desde cualquier curso del sitio.
- Los cuestionarios se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas.
- Los cuestionarios pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.
- El profesor puede determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios
- Las preguntas y las respuestas de los cuestionarios pueden ser mezcladas (aleatoriamente) para disminuir las copias entre los alumnos.
- Las preguntas pueden crearse en HTML y con imágenes.
- Las preguntas pueden importarse desde archivos de texto externos.
- Las preguntas pueden tener diferentes métricas y tipos de captura.

Módulo Material

Admite la presentación de un importante número de contenido digital, Word, Power point, Flash, vídeo, sonidos

- Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML).
- Pueden enlazarse aplicaciones web para transferir datos.

Módulo Encuesta

Se proporcionan encuestas ya preparadas (COLLES, ATTLS) y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea.

- Se pueden generar informes de las encuestas los cuales incluyen gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CVS.
- La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente.
- A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Ventajas

Una de las características más atractivas de Moodle, que también aparece en otros gestores de contenido educativo, es la posibilidad de que los alumnos participen en la creación de glosarios, y en todas las lecciones se generan automáticamente enlaces a las palabras incluidas en estos.

Además las Universidades, podrán poner su Moodle local y así poder crear sus plataformas para cursos específicos en la misma universidad y dando la dirección respecto a Moodle, se moverá en su mismo idioma y podrán abrirse los cursos a los estudiantes que se encuentren en cualquier parte del planeta.

Desventajas

Algunas actividades pueden ser un poco mecánicas, dependiendo mucho del diseño instruccional para Moodle lo que lo hace más dinámico y atractivo. Por estar basado en tecnología PHP la configuración de un servidor con muchos usuarios debe ser cuidadosa para obtener el mejor desempeño. Falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla.

Bases Legales

La investigación tendrá su sustento legal en lo que contempla la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en sus artículos 108 y 110, los cuales contemplan lo siguiente:

- **Artículo 108** “Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley”.
- **Artículo 110** “El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional. Para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado

destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para los mismos. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía”.

- Así mismo, también se apoyará en la Ley Orgánica de Educación, Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación, Ley sobre Mensajes de Datos y Firmas Electrónicas, Decreto N° 825 en sus artículos 1,11, estos contemplan lo siguiente:

- **Artículo 1°** Se declara el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela.

- **Artículo 5°** El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes dictará las directrices tendentes a instruir sobre el uso de Internet, el comercio electrónico, la interrelación y la sociedad del conocimiento. Para la correcta implementación de lo indicado, deberán incluirse estos temas en los planes de mejoramiento profesional del magisterio.

- **Artículo 8°:** En un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada deberán estar disponibles en formatos de Internet, de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.

- **Artículo 11°** El Estado, a través del Ministerio de Ciencia y Tecnología promoverá activamente el desarrollo del material académico, científico y cultural para lograr un acceso adecuado y uso efectivo de Internet, a

los fines de establecer un ámbito para la investigación y el desarrollo del conocimiento en el sector de las tecnologías de la información.

- También se sustenta en el Decreto 3.390 sobre software libre impulsa soberanía tecnológica en sus artículos 1 y 10, estos hacen referencia a:

- **Artículo 1°** “La Administración Pública Nacional empleará prioritariamente Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en sus sistemas, proyectos y servicios informáticos. A tales fines, todos los órganos y entes de la Administración Pública Nacional iniciarán los procesos de migración gradual y progresiva de éstos hacia el Software libre desarrollado con estándares Abiertos”

- **Artículo 10°** “El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y tecnología, establecerá las políticas para incluir el software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de Educación básica y diversificada”.

- Se apoya en la Ley Nacional de Juventud en sus artículos 28, 29, estos referidos a;

- **Artículo 28°** “El Estado, a fin de preservar el acceso y la permanencia de los jóvenes y las jóvenes en el sistema educativo, optimizará la educación nocturna y la educación a distancia mediante el uso de la informática, y de cualquier otro instrumento que fortalezca los estudios no presenciales”.

- **Artículo 29°** “El Estado a través del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes promoverá la educación para el trabajo de los jóvenes y las jóvenes en todos los niveles del sistema educativo, fomentando el desarrollo de sus capacidades y habilidades técnicas y promoviendo su acceso al empleo y al trabajo productivo, inclusive del joven imputado, detenido o condenado por la comisión de algún hecho punible”.

CAPÍTULO III.

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de Investigación

De acuerdo con el objetivo que persiguió el estudio se pudo enmarcar dentro del modelo de investigación descriptiva, que según Bisquerra (1998), éstos “...tienen por objeto la descripción de los fenómenos, se basa fundamentalmente en la observación, la cual se realiza en el ambiente natural de aparición de los fenómenos...” p123. Por la naturaleza de éste, se adecuó al propósito de dicha investigación, en el cual se precisó su objetivo principal que consiste en Analizar Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad un entorno distinto de aprendizaje en el proceso de formación del componente de las Prácticas Profesionales.

Cabe destacar, que esta investigación se condujo a través de los lineamientos del paradigma de investigación cualitativo, con el objeto de analizar las estrategias interactivas, para propiciar un mejor proceso de aprendizaje.

Diseño de investigación

En el marco de la investigación el diseño seleccionado fue un diseño documental, el cual consiste en un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de la información, es decir, los obtenidos y registrado por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de las estrategias interactivas de aprendizaje en el componente de formación en las prácticas profesionales.

De acuerdo con Cázares, Christen, Jaramillo, Villaseñor y Zamudio (2000, p. 18), La investigación documental depende fundamentalmente de la información que se recoge o consulta en documentos, entendiéndose este término, en sentido amplio, como todo material de índole permanente, es decir, al que se puede acudir como fuente o referencia en cualquier momento o lugar, sin que se altere su naturaleza o sentido, para que aporte información o rinda cuentas de una realidad o acontecimiento.

Todo ello con el propósito de Analizar Estrategias Interactivas desde la semipresencialidad un entorno distinto de aprendizaje en el proceso de formación del componente de las Prácticas Profesionales, lo que trae un sin fin de ventajas en la administración del programa de la asignatura, porque con ellas, se podrá atender a los estudiantes en la asesoría en relación a la construcción del proyecto, con la consulta de lecturas seleccionadas para abordar el componente teórico, y así lograr la participación de cada uno de los estudiantes, con el profesor y entre estudiantes.

Las fuentes documentales pueden ser, entre otras: documento escritos, como libros, periódicos, revistas, actas notariales, tratados, encuestas y conferencias escritas; documentos fílmicos, como películas, diapositivas; documentos grabado, como discos, cintas y casetes, incluso documentos electrónicos como páginas web.

Por su parte, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2005, p, 7) señala que los estudios documentales son:

1.- Estudios de desarrollo teórico: presentación de nuevas teorías, conceptualizaciones o modelos interpretativos originales del autor, a partir de análisis crítico de información empírica y teorías existentes.

2.- Revisiones críticas del estado del conocimiento: integración, organización y evaluación de la información teórica y empírica existente sobre un problema,

focalizando ya sea en el progreso de la investigación actual y posibles vías para su solución, en el análisis de la consistencia interna y externa de las teorías y conceptualizaciones para señalar sus fallas o demostrar su superioridad de unas sobre otras, o en ambos aspectos.

Técnica de análisis documental

Se describe la técnica de análisis cualitativo empleada para el análisis de la información, con el fin de dar respuestas a las interrogantes de la investigación. Fundamentalmente se abordó una estrategia de triangulación teórica, que según Sandín (2003) está “pretende obtener una visión más completa de la realidad, no a través de dos miradas, sino utilizando ambas orientaciones en el estudio de una única dimensión de la realidad. La integración metodológica aumenta al pretender enfocar desde métodos distintos una misma parcela, métodos a los que se les reconoce la legitimidad de poder captar en parte o totalmente el objeto de estudio” pág.43.

Cabe destacar, que en esta investigación los sujetos informantes son todos los aportes teóricos, libros, consultas en la web que sirvan de referente para esta investigación que tiene como propósito analizar las estrategias interactivas de aprendizaje que coadyuven en la administración del programa en el componente de las prácticas profesionales. Todo ello en pro de construir las reflexiones desde el abordaje del contexto de estudio.

El análisis teórico permitió interpretar posturas en relación a las TIC, con la incorporación de las TIC, en el ámbito educativo y específicamente en la educación superior, se replantea totalmente el papel del aprendizaje desde el conectivismo pedagógico; éste solía ser un claro proceso transhumano y hoy en la era digital se ha convertido en un aprendizaje global en donde la gente comparte, cada vez más,

potentes redes y cerebros artificiales es esta sociedad del conocimiento, el reto de aprender solo puede gestionarse mediante una red que agrupa todo el saber.

Triangulación Teórica

Dimensiones de la distribución de las estrategias interactivas para favorecer la enseñanza efectiva:

- Aprendizaje autónomo mediante diversos tipos de medios (materiales básicos, de referencia y complementarios escritos, en la red, etc.)

Material escrito

Material audiovisual

Material multimedia

Materiales en el servidor y herramientas de comunicación

- Actividades de presencia continuada diseñadas para poder desarrollarse mediante:

Videoconferencia,

Actividades presenciales y actividades de grupo/seminario presenciales

A través de sistemas telemáticos.

Sistema de tutoría

- Sistema a distancia mediante telecomunicaciones (individual y de grupo mediante correo electrónico, conferencia electrónica, etc.)

Este tipo de acciones de formación implican nuevas situaciones didácticas, nuevos entornos para el estudiante-usuario, y por ello debemos contemplar una combinación de distintas situaciones didácticas:

- Trabajo autónomo (lecturas, materiales de autoaprendizaje, visionado, ejercicios y actividades de aprendizaje, evaluación) a realizar en el hogar, en el puesto de trabajo o en el Centro de Recursos Multimedia.

- Actividades presenciales (Clases, seminarios y actividades complementarias presenciales tanto en situaciones desarrolladas en contexto de aula convencional, como en contextos de ‘presencia continuada’)

- Trabajo en grupo

- Convencional

- Comunicación y trabajo colaborativo mediante la red

- Prácticas tutoradas

- Tutorías

- En cualquier lugar mediante sistemas telemáticos

Dimensión tecnológica

Todo ello requiere un adecuado dispositivo tecnológico. En este sentido, se contaría con:

- a) un servidor donde colocar los materiales de aprendizaje con acceso fácil y rápido desde cualquier punto informático del campus (incluyendo los centros de

recursos multimedia de las extensiones de la universidad, desde el propio hogar y con interfaces claras y transparentes tanto para los alumnos como para los profesores;

b) una red potente que consolide el proyecto de la semipresencialidad;

c) un sistema de videoconferencia que sirva de enlace entre las aulas de los distintos centros donde todos los estudiantes-practicantes (presenciales y a distancia) participen de las mismas actividades;

d) Centros de Recursos Multimedia en las Extensiones de la universidad que sirvan de enlace en las actividades académicas y donde los estudiantes encuentren el espacio, los equipos y los materiales para poder recibir una formación de calidad.

Existiría, también, una mediateca donde los estudiantes tengan a su disposición los materiales didácticos (escritos, audiovisuales o multimedia), bibliográficos o complementarios que les facilitará la formación.

Cabe destacar que la Facultad de Ciencias de la Educación cuenta con la plataforma de aprendizaje Moodle, que le permite al profesor poder utilizar todas las estrategias de esta dimensión en el componente de las prácticas profesionales.

En todos los casos, los estudiantes-practicante pueden consultar los materiales que se encuentran en el servidor también desde el hogar, a través del acceso que les proporciona la Universidad.

Dimensión pedagógica

En este sentido se contempla:

- Materiales didácticos multimedia estructurados en módulos

- Profesores, que son los profesores responsables de la docencia en las diversas materias de la PPI y que se responsabilizan de la autoría del material didáctico, de la docencia presencial y mediante videoconferencia, de la tutoría electrónica y presencial de los estudiantes y del mantenimiento y actualización de los materiales.

- Apoyo técnico-pedagógico en la elaboración y estructuración de los materiales multimedia, en la formación y asesoramiento de los profesores mediante la acción conjunta de los distintos servicios de la universidad.

Desde una dimensión pedagógica podemos señalar que este sistema de formación requiere materiales didácticos de calidad junto a una acción de los formadores adecuada. Por ello, contempla:

- Diseño, elaboración, aplicación y validación de materiales didácticos multimedia estructurados en módulos.

- Estos materiales estarán formados por materiales impresos, audiovisuales, materiales en el servidor.

- Se considera crucial la participación de los formadores en el proceso de diseño y producción, integrados en equipos multidisciplinares.

Formadores, cuya participación supone:

- Actualización de sus estrategias didácticas y procedimientos para adecuarse al sistema telemático de formación.

- Participación en la autoría del material didáctico adecuado a su campo de actuación (con la colaboración de las unidades de apoyo técnico-pedagógico y de los distintos servicios universitarios).

- Responsabilizarse de las acciones presenciales (de presencia continuada).
- Hacerse cargo de la tutoría electrónica y presencial de todos los usuarios
- Comprometerse a participar en el mantenimiento y a la actualización de los materiales.

De acuerdo con lo que se dijo al principio, en este tipo de experiencias es necesaria una fuerte implicación institucional, porque se está consolidando las competencias pedagógicas y tecnológicas del docente en formación

Implicaciones en el entorno del estudiante - practicante

Las modalidades de formación apoyadas en las TIC llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje que acentúan la implicación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje; la atención a las destrezas emocionales e intelectuales a distintos niveles. Los retos que para la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje esto supone, dependerán en gran medida del escenario de aprendizaje (el hogar, el puesto de trabajo o el centro de recursos de aprendizaje), es decir el marco espacio-temporal en el que el usuario desarrolla actividades de aprendizaje.

El énfasis se traslada de la enseñanza al aprendizaje y esto supone nuevos estudiantes-usuarios que se caracterizan por una nueva relación con el saber, por nuevas prácticas de aprendizaje y adaptables a situaciones educativas en permanente cambio. Las implicaciones desde esta perspectiva sobre el rol del alumno implica (Salinas 1997):

- 1.- Acceso a un amplio rango de recursos de aprendizaje.
- 2.- Control activo de los recursos de aprendizaje.

3.- Participación de los alumnos en experiencias de aprendizaje individualizadas basadas en sus destrezas, conocimientos, intereses y objetivos.

4.- Acceso a grupos de aprendizaje colaborativo, que permita al alumno trabajar con otros para alcanzar objetivos en común.

5.- Experiencias en tareas de resolución de problemas (o mejor de resolución de dificultades emergentes mejor que problemas preestablecidos) que son relevantes para los puestos de trabajo contemporáneos y futuros.

Cambios en el rol del profesor

De lo que venimos diciendo, puede verse que consideramos que el profesor tiene un papel fundamental en el proceso de innovación del que nos estamos ocupando: Podría decirse que es imposible que las instituciones de educación superior convencionales puedan iniciar procesos de cambio sin contar con el profesorado, pero tampoco parece que puedan tener éxito a la larga aquellas experiencias promovidas por profesores sin el apoyo de la institución. En este sentido, creemos que es verdaderamente necesaria la concurrencia y la iniciativa institucional. Este tipo de proyectos deben ser asumidos por toda la organización y por los equipos gestores, atendiendo entre otras cosas a los peligros que el ignorar este tipo de iniciativas tiene para las universidades.

En los sistemas de enseñanza flexible para las universidades e instituciones de educación superior el profesor debe participar en todo el proceso, ya que no es un agente externo al que se le puede pedir que solamente juegue el papel de creador de contenido. El profesor, a nuestro juicio, debe responsabilizarse del proceso global de enseñanza-aprendizaje, ya se desarrolle éste en ambientes convencionales, u otros más flexibles. Además de la responsabilidad del contenido, el profesor ha de participar en el proceso de diseño y elaboración de los materiales de aprendizaje, en los procesos de

distribución de los mismos y en los procesos interactivos de intercambio de información, opiniones y experiencias o en las tutorías, así como en la actualización y mejora de los materiales.

El cambio de función en la institución educativa propiciado por las potencialidades de las TIC ofrece como describe Martínez (1999) implicaciones sociológicas, metodológicas, etc. Pero sobre todo, lleva consigo cambios en los profesionales de la enseñanza y entre éstos, el cambio del rol del profesor es uno de los más importantes. También el alumno, o mejor el usuario de la formación superior, comienza a ser distinto. Como persona y como alumnos llega con referentes de la sociedad de la información, de la era digital, y ello obliga al profesor a adaptar su discurso y sus estrategias. Al igual que el alumno, que ya está en el futuro de que estamos discutiendo, el rol del docente también cambia en un ambiente de TIC. La universidad y el profesor dejan de ser fuentes de todo conocimiento y el profesor pasa a actuar de guía de alumnos para facilitarles el uso de recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevo conocimiento y destrezas, pasa a actuar como gestor de la pléyade de recursos de aprendizaje y a acentuar su papel de orientador. En otras palabras, parece conveniente que los profesores sean capaces de (Salinas, 1997, 1998b):

1.- Guiar a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento así como proporcionar acceso a los mismos para usar sus propios recursos.

2.- Potenciar que los alumnos se vuelvan activos en el proceso de aprendizaje autodirigido, en el marco de acciones de aprendizaje abierto, explotando las posibilidades comunicativas de las redes como sistemas de acceso a recursos de aprendizaje.

3.- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje en el que los alumnos están utilizando estos recursos. Tienen que ser capaces de guiar a los alumnos en el desarrollo de experiencias colaborativas, monitorizar el progreso del estudiante; proporcionar feedback de apoyo al trabajo del estudiante; y ofrecer oportunidades reales para la difusión de su trabajo.

4.- Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario de la formación descrito.

Es indudable que el colectivo docente universitario necesita un proceso de formación y que la planificación del mismo y la misma existencia de formadores de formadores constituyen un tema clave. Pero además debemos pensar en términos de formación continua, de desarrollo profesional. El profesor universitario no solo debe estar al día de los descubrimientos en su campo de estudio, debe atender al mismo tiempo a las posibles innovaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Deben prepararse para un nuevo rol de profesor como guía y facilitador de recursos que orienten a alumnos activos que participan en su propio proceso de aprendizaje; la gestión de un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles y que pueden aumentar en el futuro, las interacciones profesionales con otros profesores y especialistas de contenido dentro de su comunidad pero también foráneos. Por otra parte, para desarrollar este nuevo rol de guía y facilitador, el docente necesita servicios de apoyo de guías y ayudas profesionales que les permitan participar enteramente como profesionales. Los profesores constituyen un elemento esencial en la institución universitaria y resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La sociedad demanda sistemas educativos más flexibles y accesibles, menos costosos y a los que puedan incorporarse los ciudadanos a lo largo de la vida, y para responder a estos desafíos las universidades deben promover la incorporación de estrategias interactivas en la administración de sus programas en los procesos de enseñanza-aprendizaje apoyados en las TIC. El énfasis, por tanto, debe hacerse en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías. Para ello, se requiere participación activa y motivación de los profesores, pero se necesita además un fuerte compromiso institucional. La cultura universitaria promueve la producción y la investigación en detrimento de la docencia y de los procesos de innovación en este ámbito y, sin embargo, procesos de este tipo parecen ser los que oxigenarán de alguna forma a las universidades.

Lo importante en este tipo de procesos de formación es la utilización de una variedad de tecnologías que proporcionen la flexibilidad necesaria para cubrir necesidades individuales y sociales, lograr entornos de aprendizaje efectivos, y para propiciar la interacción de estudiantes y profesores. La explotación de las TIC en la docencia universitaria tiene como objetivo principal que los estudiantes tengan acceso a los servicios educativos desde cualquier lugar, de manera que puedan desarrollar competencias tecnológicas en la modalidad semipresencial y así ser garantes de un aprendizaje autónomo que ofrezcan herramientas para esas competencias tecnológicas que debe tener todo estudiante universitario.

Se trata de un modelo mixto que combina la enseñanza presencial convencional con acciones apoyadas en las TIC (videoconferencia, foros de discusión, correos electrónicos, chat, los wikis, la www, los libros electrónicos y la plataforma moodle);

que son las estrategias interactivas desde la semipresencialidad. Un escenario distinto de aprendizaje durante el proceso de formación de las prácticas profesionales.

Tal como se dijo anteriormente, este tipo de acciones de formación implican nuevas situaciones didácticas, nuevos entornos para el estudiante-usuario, y por ello debemos contemplar una combinación de distintas situaciones didácticas: Trabajo autónomo; actividades presenciales (desarrolladas en el aula convencional o en contextos de ‘presencia continuada’ mediante videoconferencia); trabajo colaborativo en grupo; prácticas tutoradas; tutoría mediante sistemas telemáticos y/o con apoyo local.

Este tipo de modalidades de formación llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudiante se convierte en parte protagónica del proceso, en el cual se establece una nueva relación con el saber, nuevas prácticas de aprendizaje y nuevas situaciones educativas en permanente cambio.

De igual manera, el rol del docente, dejando de ser fuente del conocimiento para desarrollar funciones de guía, orientador, asesor y facilitador de recursos y herramientas de aprendizaje. En este contexto, parece conveniente que los profesores sean capaces de:

- 1.- Guiar a los alumnos en el uso de las bases de información y conocimiento.
- 2.- Potenciar la actividad de los alumnos en el aprendizaje autodirigido.
- 3.- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje de los alumnos.
- 4.- Acceso fluido al trabajo del estudiante en consistencia con la filosofía de las estrategias de aprendizaje empleadas y con el nuevo alumno-usuario descrito.

Todo ello implica una mejor preparación profesional y se les va a requerir – sea en la formación inicial o en ejercicio- a ser usuarios aventajados de recursos de información. Junto a ello, necesitan servicios de apoyo de guías y ayudas profesionales que les permitan participar enteramente como profesionales. Los profesores constituyen un elemento esencial en cualquier sistema educativo y resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio.

Recomendaciones

1. Es necesario que los docentes modifiquen su práctica pedagógica, que se produzcan cambios en la estructura institucional, administración y en las relaciones con la comunidad, para que puedan lograrse cambios a gran escala.

2. Una plataforma tecnológica bien estructurada y difundida puede ser la base para iniciar las mejoras e innovar las acciones en el componente de formación de las Prácticas Profesionales y así para impactar la vida social.

3. Resulta indispensable acompañar los programas orientados a insertar las TIC a en el componente de formación de las Prácticas Profesionales con líneas de investigación que permitan valorar continuamente las acciones. El fin esencial de la investigación en este campo es fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y avanzar hacia la construcción de un modelo educativo pertinente para la realidad venezolana.

4. Las nuevas tendencias sobre la forma de concebir el aprendizaje, aunadas al potencial que ofrecen las TIC, constituyen una base adecuada para generar escenarios de aprendizaje distribuido, condición de una educación para todos a lo largo de la vida (Brunner, 1999).

5. Las instituciones de Educación Superior tienen una gran responsabilidad en el proceso de inserción de las TIC en la Educación Básica y, por lo tanto, en la renovación de su modelo pedagógico. La formación de docentes para este nivel educativo es una oportunidad que debe ser aprovechada para innovar programas y estrategias, que les permitan a los estudiantes lograr competencias tecnológicas. El desarrollo de proyectos de investigación que integren las capacidades e intereses de ambos niveles puede convertirse en una sólida base de sustentación para transformar las prácticas educativas.

6. La incorporación de las estrategias interactivas de aprendizaje desde la semipresencialidad es de gran relevancia para la integración y convergencia tecnológica, despertar la percepción y la motivación de los estudiantes, las diferencias individuales de aprendizaje, favorece la creatividad.

7. La sociedad está inmersa en la era digital el “conectivismo”, por eso es imperativo que los cursos cambien a un formato semipresencial para que le brinde al estudiante ampliar la interacción entre él y el profesor o entre cada uno de los compañeros, se vaya más allá del encuentro en el aula. Esta interacción se da al implementar multiambientes en la que se utilicen las estrategias interactivas de aprendizaje a través de plataformas de aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

BURKE, J. y ORNSTEIN, R. (2001) *Del hacha al chip. Cómo las tecnologías cambian nuestras mentes*. Barcelona, Paidós.

COLE, M. (1999) *Psicología cultural*. Madrid, Morata.

CLAXTON, G. (2001) *Aprender. El reto del aprendizaje continuo*. Barcelona, Paidós.

En DARÍO, R. y otros (2000) *Sobre herramientas cognitivas y aprendizaje colaborativo*, V Congreso Iberoamericano de Informática Educativa.
[<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie2000/papers/167/>]

DARÍO, R. y otros (2000) *Sobre herramientas cognitivas y aprendizaje colaborativo*, V Congreso Iberoamericano de Informática Educativa.
[<http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie2000/papers/167/>]

ECHEVERRÍA, J. (2000) Educación y nuevas tecnologías telemáticas, *Revista Iberoamericana de Educación*, 24. [<http://www.campus-oei.org/revista/rie24f.htm>]

GARCÍA CARRASCO, J. y GARCÍA DEL DUJO, Á. (2001) *Teoría de la Educación II. Procesos primarios de formación del pensamiento y la acción*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.

GARCÍA-VALCARCEL, A. y TEJEDOR, F. J. (1996) (eds.) *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid, Narcea.

JONASSEN, D. H. (2002) Computadores como herramientas de la mente. *Eduteka*.
[http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0012]

PEA, R. (2001) Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación, en SALOMON (comp.) *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires, Amorrortu.

QUINTANILLA, M. Á. (1989) *Tecnología: un enfoque filosófico*. Madrid, Fundesco.

QUINTANILLA, M. Á. (1998) *Informe cultura tecnológica e innovación*. Salamanca, Fundación COTEC.

RODRÍGUEZ I. Y OTROS (2001) **Integración de materiales didácticos hipermedia en entornos virtuales de aprendizaje: retos y oportunidades** Número 25
Profesión docente / *Profissão docente*. Disponible en
[<http://www.rieoei.org/rie25a07.htm>]

SALOMON, G.; PERKINS, D. y GLOBERSON, T. (1992) Coparticipación en el conocimiento: al ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes, *Comunicación, lenguaje y educación*, 13, 6-22.

SALOMON, G. (1992) Las diversas influencias de la tecnología en el desarrollo de la mente, *Infancia y aprendizaje*, 58, 143-159.

Sandín (2003) Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones

McGraw-Hill/Interamericana de España Madrid.

SANGRÀ, A. (2001) La calidad en las experiencias virtuales de educación superior, *Actas de la conferencia internacional sobre educación, formación y nuevas tecnologías*, 614-625.

SUÁREZ, C. (2002) Entornos virtuales de aprendizaje: interfaz de aprendizaje cooperativo. Trabajo de grado, Universidad de Salamanca.

VIGOTSKY, L. (2000) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Crítica.

WALDEGG, G. (2002) El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias, *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (1). [<http://redie.ens.uabc.mx/vol4no1/contenido-waldegg.html>]

Consultas electrónicas

http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_04/n4_art_suarez.htm. **Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de mediación.** *Cristóbal Suárez Guerrero* dvirtu22@usal.es *Universidad de Salamanca*. "Toda actividad depende del material con el que opera" Lev Vigotsky.

http://fbio.uh.cu/educacion_distancia/Manuales/MANUAL%20BLENDED%20LEARNING.pdf. **MANUAL de BLENDED LEARNING (Aprendizaje Combinado)**

CURSO DE WIKILEARNING

http://www.wikilearning.com/curso_gratis/aprendizaje_combinado_o_blenved_1

[earning-categorizacion_por_niveles_de_evolucion/10480-7](http://www.wikilearning.com/curso_gratis/aprendizaje_combinado_o_blenved_1_earning-categorizacion_por_niveles_de_evolucion/10480-7). Consulta realizada el 2 de mayo de 2009

Marcelo Brito Carneiro Leão. **Multiambientes de aprendizaje en entornos semipresenciales.** mbcleao@terra.com.br Departamento de Química Universidade Federal Rural de Pernambuco Consulta realizada el 20 de agosto de 2008 http://www.lmi.ub.es/te/any2004/documentacion/6_leao.pdf

http://www.lmi.ub.es/te/any2004/documentacion/0_presentacion.pdf **Presentación al monográfico**

Antonio Bartolomé. Universidad de Barcelona

http://es.wikipedia.org/wiki/Blended_learning B-learning

http://www.ciberaula.com/empresas/b_learning/ ¿Qué es B-Learning?

http://www.educaline.com/servicios_contenidos.htm#

http://www.ucaecemdp.edu.ar/onlineI+D/Sites_Locales/Campus/publicaciones/Malberta_t_docentes%20sigloXXI/index.htm#tuno

Herica Katherine Sierra Moreno. (2006) Psicóloga, Asesora Pedagógica de la Dirección Nacional de Servicios Académicos Virtuales Universidad Nacional de Colombia. Docente Universitaria en NTCs, Didáctica de la virtualidad y coordinadora de proyectos de e-learning. Publicación: **28/11/2006** Última Revisión: **08/10/2007** Ciudad: **Bogotá** Lecturas: **34888**

<http://www.mailxmail.com/curso/informatica/disenosoftware/capitulo2.htm>

<http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/23.html>. **LA TEORÍA DE LA FLEXIBILIDAD COGNITIVA Y SU APLICACIÓN A LOS ENTORNOS HIPERMEDIA** Javier Nó y Sergio Ortega **Consulta realizada 26 de agosto de 2008**

Escontrela Mao, R. y Stojanovic, L. Bases para organizar una línea de investigación sobre la inserción de las TIC en la Educación Básica venezolana. *Scielo Rev. Ped.* [Online]. oct. 2006, vol. 27, no.80, p.443-466. Obtenido el 01 Agosto 2009

Galvis, A. (2001). Aprender y enseñar en compañía y con apoyo de TIC. Tecnologías de Información y de Comunicaciones. Concord, MA: documento digital, en <http://www.metacursos.concord.org/elearning/LeccionesELyMC.htm>

Hernández Saldaña, F. (s.f). *Desarrollo de la competencia didáctica con mediación tecnológica en programas de licenciatura en inglés en Colombia*. [Online]. Obtenido el 01 de agosto de 2009 de http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:19981&dsID=DESARROLLO_DE_LA_COMPETENCIA_DID__CTICA.pdf

Lasaballett, M. (2009). *Diseño de software de apoyo a la fase pedagógica de la práctica profesional III de la mención inglés, basado en el uso de las TIC*. Valencia, Venezuela: Autor.

Muñoz, M. (2006). *Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en Estudiantes de Psicología*. [Online]. En J. Sánchez (Ed.): *Nuevas ideas en Informática Educativa*, ISBN 956-310-430-7, Volumen 2, pp. 163-171. Ediciones 2006. Obtenido el 01 de agosto de 2009 de <http://www.tise.cl/archivos/tise2006/21.pdf>

Nielsen, J. (2001). *Ten Usability Heuristics*. Obtenido el 01 de septiembre de 2009 de www.useit.com/papers/heuristic

Norman, D. A., y Draper, S. W. (1986). *User-Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. New Jersey: Lawrence Earlbaum Associates, Hillsdale.

Tsuji, T., Albarello, F., y Rossi, P. (s.f). *Herramientas y aplicaciones utilizadas en Internet. Seminario de Internet y Educación*. [Online]. Obtenido el 01 de agosto de 2009 de http://www.newsmatic.epol.com.ar/index.php?pub_id=111&sid=4118&aid=29805&eid=1&NombreSeccion=Clase%201&Accion=VerArticulo