



AMBIENTES DE APRENDIZAJE MEDIADOS POR TIC, VIRTUALES O *E-LEARNING* E HÍBRIDOS O *BLENDED-LEARNING*

Gisella Bermúdez *

RESUMEN

En la actualidad, es común hablar de diversos ambientes de aprendizaje, que dependiendo de sus características, pueden ser, entre otros, ambientes mediados por TIC, ambientes *Blended-learning*, ambiente *E-learning* y ambientes apoyados por móviles o *M-learning*.

Con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a los procesos educativos, se han experimentado cambios que potencian las dinámicas y enriquecen dichos procesos, lo que genera múltiples formas de interacción entre el docente, el estudiante y el conocimiento.

Los ambientes mediados por las TIC son ambientes presenciales que incorporan en sus prácticas educativas no solamente herramientas tecnológicas, sino que, desde la planeación, utilizan recursos que ayudan a los procesos educativos. Los ambientes *e-Learning* son netamente virtuales, que han tenido un gran auge especialmente porque han permitido el acceso sin restricciones de espacio y tiempo. Y los ambientes tipo *Blended-learning*, son ambientes híbridos, es decir, con un componente presencial y otro virtual; estos se diferencian de los mediados por TIC, porque la presencialidad (ambientes tradicionales) y la virtualidad (ambientes *e-Learning*) convergen en un mismo ambiente.

Palabras clave: ambiente de aprendizaje, TIC, e-Learning, *Blended-learning*.

*Candidata a Magíster en Informática Educativa, Universidad de la Sabana. Especialista en Gerencia de Proyectos Educativos. Licenciada en Biología, Universidad Distrital.



Inicio



Menu



LEARNING ENVIRONMENTS MEDIATED BY ICT, VIRTUAL OR E-LEARNING AND HYBRID OR BLENDED-LEARNING.

ABSTRACT

Today, it is common to speak about different learning environments, which depending on their characteristics, can be, among others, environments that are mediated by Information and Communication Technology (ICT), Blended-learning environments, E-learning environments and environments that are supported by mobile devices or M-learning. With the incorporation of ICT to educational processes, changes that enhance and enrich such dynamic processes have been experienced, generating multiple ways for the interaction among teachers, students and knowledge.

Environments mediated by ICT, are learning environments that not only incorporate technological tools in their educational practices; from planning, they also use resources that help educational processes. E-learning environments are purely virtual, and have experienced a great boom especially because they have allowed unrestricted access of space and time. The blended-learning environments are hybrid environments, meaning that it has a face-to-face component and a virtual component; these are different from those mediated by ICT, because the face-to-face (traditional environments) and the virtual (e-learning environments) converge in the same environment.

Key words: Learning Environment, ICT, e-Learning, Blended-learning.



Inicio



Menu



ANALYSER ET PENSER LA FORMATION EN TERMES DE VALEURS ET PRINCIPES, DÉFIS ET DEMANDE

RÉSUMÉ

Il'article présente différents résultats de la recherche intitulée « Principes, valeurs et culture Éaniste » et réalisée par l'Université EAN. L'objectif fondamental de cette recherche consiste à identifier l'importance de ces différents principes dans le processus de formation des apprenants, mais également à réfléchir sur l'impact de ce processus sur l'épanouissement et le développement intégral des étudiants en formation. Cette recherche contribue au renforcement de ces principes éthiques et à l'amélioration de la société colombienne et du monde en général.

Mots clés: principes, valeurs, culture, formation.



Inicio



Menu



AMBIENTES DE APRENDIZAGEM MEDIADOS PELAS TIC, VIRTUAL OU E-LEARNING E HÍBRIDO OU BLENDED-LEARNING.

RESUMO

Hoje, é comum falar-se de diferentes ambientes de aprendizagem, que dependendo de suas características, podem ser, entre outros, ambientes mediados pelas TIC, ambientes Blended-learning, ambientes de E-learning e ambientes suportados por dispositivos móveis ou M-learning. Com a incorporação da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) aos processos educacionais, experimentaram-se muitas mudanças que estão potencializando as dinâmicas e enriquecendo tais processos, gerando múltiplas formas de interação entre professor, aluno e o conhecimento.

Os ambientes mediados pelas TIC são ambientes de sala de aula que incorporam nas suas práticas educativas não só ferramentas tecnológicas, mas que desde o seu planejamento, utilizam recursos que ajudam os processos educacionais. Os ambientes de e-learning são puramente virtuais, que têm crescido especialmente porque eles têm permitido o acesso irrestrito ao espaço e ao tempo. Os ambientes de Blended-learning, são ambientes híbridos, ou seja, um componente presencial e um virtual; estes se diferenciam dos mediados pelas TIC, porque o fator presencial (ambientes tradicionais) e virtual (e-Learning) convergem no mesmo ambiente.

Palavras-chave: ambientes de aprendizagem, as TIC, e-learning, Blended-Learning



Início



Menu

1. INTRODUCCIÓN

Los ambientes de aprendizaje no son conceptos nuevos; sin embargo, es con el auge de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que se vuelve cotidiano hablar de ellos, como fuente primaria para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dependiendo del enfoque y/o intención que se quiere lograr, se habla de ambientes de aprendizaje mediados por TIC, ambientes híbridos o *Blended-Learning*, ambientes de aprendizaje cien por ciento virtuales o *E-learning* y ambientes apoyados por móviles o *M-learning*, entre otros.

2. RESULTADOS

En la actualidad, los ambientes de aprendizaje no se conciben solamente desde espacios físicos como la escuela, sino que el espectro es cada vez más amplio. Estos se catalogan teniendo en cuenta ciertas características relacionadas con el medio de distribución, o mejor, con el medio de interacción que se da entre los diferentes actores, recursos y herramientas.

Vale aclarar, que los ambientes de aprendizaje tienen ciertos elementos imprescindibles como son el profesor (llamado también tutor, guía, docente), los estudiantes, los contenidos, los recursos, las herramientas y la planeación pedagógica (los objetivos o propósito, la metodología, las actividades, los criterios de evaluación, entre otros). Todos estos elementos están presentes en diferentes condiciones y proporciones dependiendo del ambiente.

Hoy se habla, entonces, de diferentes tipos de ambientes de aprendizaje, entre ellos, el presencial, a distancia, el virtual o *e-Learning*, el híbrido o *Blended-Learning* y el móvil o *M-learning*.

Antes de indagar sobre los tipos de ambientes de aprendizaje, es importante explorar el concepto de ambiente, a partir de algunos autores. Según Raichvarg (1994), la palabra “ambiente” data de 1921, y fue introducida por los geógrafos que consideraban que la palabra “medio” era insuficiente para dar cuenta de la acción de los seres humanos sobre su medio. El ambiente se deriva de la interacción del hombre con el entorno natural que lo rodea. Se trata de una concepción activa que involucra



Inicio



Menu

al ser humano y, por tanto, involucra acciones pedagógicas en las que quienes aprenden están en condiciones de reflexionar sobre su propia acción y sobre las de otros, en relación con el ambiente.



Desde otros saberes, el ambiente es concebido como el conjunto de factores internos biológicos y químicos y externos físicos y psicosociales que favorecen o dificultan la interacción social. El ambiente debe trascender, entonces, la noción simplista de espacio físico, como contorno natural y abrirse a las diversas relaciones humanas que aportan sentido a su existencia. Desde esta perspectiva, se trata de un espacio de construcción significativo de la cultura (Duarte, 2003).

El ambiente debe conceptualizarse como biosfera, como causa, como efecto, como resultado, como principio, y se debe tener conciencia dentro y fuera de él, de la planetariedad, de la globalidad, de la humanidad. Así mismo, debe concebirse como medio de vida y como medio de pertenencia, en los que los sujetos sean creadores y actores de su propio estilo de vida y, además, como ambiente comunitario, en el que sea posible participar de manera compartida, solidaria, reflexiva, comprensiva y democrática (Acosta, s.f.).

Duarte (2003), por su parte sustenta que “otra de las nociones de ambientes educativo remite al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidad, competencias, habilidades y valores” (Beltrán, Fontalvo & Guzmán, s.f.).

Los ambientes de aprendizaje son considerados, como se mencionaba anteriormente, como un conjunto de factores que involucran espacios físicos, tecnológicos, educativos, sociales y económicos, en los que las personas aprenden en momentos y espacios diferentes (la escuela, la casa, el trabajo, los clubes, en momentos de esparcimiento, con los amigos, los pares, los compañeros de trabajo, los colegas, la pareja, etc.).



Inicio



Menu

Aprender no sólo se limita a los aprendizajes formales de contenido y materias, sino que se aprende en la interacción permanente con el medio social y con las actividades diarias y cotidianas con las que es necesario enfrentarse en un mundo globalizado y competitivo, que, además, exige el desarrollo de competencias y habilidades para la vida.

3. AMBIENTES MEDIADOS POR LAS TIC

Los ambientes de aprendizaje mediados por las TIC se pueden considerar como tradicionales y presenciales; sin embargo, han incorporado en sus planeaciones elementos y herramientas tecnológicas, con un propósito no solamente técnico (material tecnológico como computadores y conexiones a internet), sino con el ánimo de innovar las prácticas educativas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las experiencias de enseñanza-aprendizaje, a través de las tecnologías multimedia y de las telecomunicaciones, se desarrollan en unas coordenadas espacio-temporales que tienen poco -y cada vez menos- que ver con las utilizadas en los sistemas tradicionales de enseñanza. Los avances, que en el terreno de las telecomunicaciones se están dando actualmente, están abriendo nuevas perspectivas a los conceptos de espacio y tiempo, a los que hasta ahora se han manejado tanto en la enseñanza presencial, como en la enseñanza a distancia.

En este contexto, la aparición de nuevos ambientes de aprendizaje solo tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo (objetivos, contenidos, profesores, alumnos, etc). Los cambios en educación, a cualquier escala, para que sean duraderos y puedan asentarse, requieren que a aquellos a quienes los afecta entiendan y compartan la misma visión de cómo la innovación hará que mejore la educación: profesores, administradores y la comunidad educativa entera deben estar involucrados en la concepción y planificación del cambio desde el primer momento.

El conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y por el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, los cambios en las relaciones sociales y una nueva concepción de las relaciones tecnología-sociedad que condicionan la posición de las tecnologías frente a la educación, están provocando que el sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentre inmerso en un proceso de cambios (Salinas, 1997).



Inicio



Menu

Las instituciones de educación superior han experimentado un cambio de cierta importancia en el conjunto del sistema educativo de la sociedad actual: desplazamiento de los procesos de formación de los entornos convencionales a otros ámbitos; demanda generalizada que garantice que los estudiantes reciban las competencias necesarias para el aprendizaje continuo; comercialización del conocimiento, que genera simultáneamente oportunidades para nuevos mercados y competencias en el sector, etc.

Los procesos de innovación, respecto de la utilización de las TIC en la docencia universitaria, suelen partir, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes. La innovación tecnológica en materia de TIC ha permitido la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que abren la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas, educativas, posibilitando la realización de diferentes actividades, inimaginables hasta hace poco tiempo (Salinas, 2004).

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permiten a docentes y estudiantes un acceso más rápido y eficaz a la información, reduciendo, de este modo, el grado de obsolescencia de la información, así como la utilización de forma más eficiente, de las distintas fuentes informativas existentes a través de la red (Lara & Duarte, 2005). Esta información que se puede recibir no es solo textual, sino también visual y auditiva, y no solo es estática sino también dinámica. Las TIC resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo. El acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, pone al alcance de los estudiantes todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje.



Inicio



Menu

Al mismo tiempo, las tareas educativas realizadas en computador y el acceso a la información que hay en internet permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad. Asimismo, debido a la versatilidad y gran capacidad de almacenamiento de los ordenadores, es fácil realizar diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada (Soto, Senra & Neira, 2009).

4. AMBIENTES TIPO VIRTUAL O E-LEARNING

Los antecedentes de los ambientes de aprendizaje virtual o *e-Learning* se encuentran en los ambientes a distancia; estos ambientes surgen desde el siglo XIX, pero se generalizan en los años 70. Con el auge de los medios de comunicación como televisión, radio, prensa y el correo postal o tradicional, las personas (especial los adultos) empiezan a encontrar otros medios de educación diferentes a los tradicionales.

Las instituciones de educación, en especial las instituciones de educación superior, con el uso de Internet y el *World Wide Web* (WWW o la Web), la Web 2.0, las plataformas LMS, y otras herramientas tecnológicas, potencian sus recursos intelectuales y tecnológicos para crear ambientes de aprendizaje netamente virtuales, ampliando la oferta de cursos y rompiendo, de esta manera, barreras geográficas y de tiempo.

Con el auge de las TIC, surgió, entonces, el *e-Learning*, el cual, en su esencia, es similar a la educación a distancia, sólo que los procesos de enseñanza y aprendizaje se desarrollan a través del uso de computadores e internet; en esta modalidad, los contenidos son distribuidos en múltiples formatos electrónicos y la interacción entre estudiantes, y entre estos con el profesor y con los objetos de estudio, se realiza a través de redes de comunicación (Panqueva & Vega, 2013).

La educación a distancia está perfilándose como solución a ciertos problemas: las barreras de índole geográfica (sin duda, uno de los más importantes), ya que no es necesario desplazarse a ningún lugar; el tiempo, pues es posible compaginar el estudio con las obligaciones laborales y familiares al poder escoger el alumno su propio horario, y la demanda, puesto que se puede seguir un mismo programa formativo con personas que comparten intereses, pero que son de distintas zonas geográficas. Además, se dispone de un mayor abanico de ofertas de formación. En definitiva, ofrece a la ciudadanía más oportunidades para la formación (Gallego & Martínez, 2003).



Inicio



Menu

La educación *e-Learning* entiende la formación en red como el desarrollo del proceso de formación a distancia (reglada o no reglada), con base en el uso de las tecnologías de la información y las telecomunicaciones, que posibilitan un aprendizaje interactivo, flexible y accesible, a cualquier receptor potencial.

Podemos decir que la formación basada en la red se refiere a una modalidad formativa a distancia que se apoya en la red, y que facilita la comunicación entre el profesor y los alumnos según determinadas herramientas sincrónicas y asincrónicas de la comunicación Cabero et al., (2004), citados por Almenara, J. C. (2006).

En estos nuevos entornos, el papel del profesor será notablemente diferente al que normalmente desempeña en la formación tradicional-presencial, de tal forma, que de transmisor de información pasará a desempeñar otras funciones más significativas, como la de diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, tutor y orientador virtual, diseñador de medios, etc. No se puede dejar de reconocer que, de todas estas funciones, la de tutoría virtual, es de máxima importancia y relevancia para garantizar una acción educativa de calidad; como se señaló anteriormente (Cabero, 2004), los docentes desempeñarán diferentes funciones que superan la académica (técnica, orientadora, organizativa y social) (Schneckenberg, 2004); es decir, será diseñador de situaciones mediadas de aprendizaje, tutor y orientador virtual, diseñador de medios, etc. No se puede dejar de reconocer que, de todas estas funciones, la de tutoría virtual es de máxima importancia y relevancia para garantizar una acción educativa de calidad y que, como señalamos en otro lugar (Cabero, 2004), desempeñarán diferentes funciones que superan la académica (técnica, orientadora, organizativa y social) (Almenara, 2006).



Inicio



Menu

5. AMBIENTES TIPO HÍBRIDO O *BLENDED-LEARNING*

Los ambientes de aprendizaje híbrido o *blender-learning* combinan la presencialidad y la virtualidad, aunque en ocasiones se puede pensar que cumplen con los mismos parámetros de los ambientes mediados por las TIC. En estos ambientes, la virtualidad no desempeña un papel de ayuda o contribución a lo presencial, sino que es un complemento y debe ser pensada de esta manera.

De acuerdo con Bliuc, Goodyear y Ellis (2007), el término *Blended* es relativamente nuevo en la práctica educativa; pocas referencias existen antes del 2000 y algunos cientos de artículos han sido escritos a partir de esa fecha. En consecuencia, los investigadores han detectado este hecho y en la actualidad han surgido manuales sobre este novedoso tópico (Bonk & Graham, 2004). Sin embargo, también está claro que el término se usa con una variedad de significados, por lo que hay serias dudas sobre su integridad conceptual (Oliver y Trigwell, (2005), citado por Herrera, M. (2012)).

El término *Blended-Learning* se ha venido usando en escenario académicos y corporativos para hacer referencia a la presencia de la modalidad cara a cara (presencial) y en línea (no presencial), en la propuesta formativa.

El concepto híbrido constituye una posibilidad en el proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que puede verse como la expansión y continuidad espacio-temporal (presencial y no presencial, sincrónico y asincrónico) en el ambiente de aprendizaje.

Como lo plantea Graham (2006), la mezcla, o lo híbrido, entre lo presencial y la virtualidad, puede entenderse y concretarse de múltiples formas. Precisamente, este constituye un importante reto frente a los ambiente híbridos: ¿cómo mezclar? La respuesta puede ser: lo virtual como complemento de lo presencial, lo presencial como complemento de lo virtual o lo que constituye un reto y quizás la posibilidad de una verdadera innovación en el proceso educativo, lo virtual y lo presencial como espacios y tiempos, que hacen parte de un mismo ambiente de aprendizaje, que se diseña y desarrolla en un proceso continuo, aprovechando las posibilidades y mitigando las restricciones de ambas modalidades. Esta diferencia que puede percibirse como sutil, es determinante de la propuesta híbrida (Gómez, 2011).



Inicio



Menu

Con la expansión del uso de los computadores, los educadores se han interesado en utilizar la tecnología para la enseñanza. Hoy en día, los instructores en las universidades tienen cada vez un reto mayor en la integración de las tecnologías en la enseñanza a fin de cumplir, en particular, con las expectativas de los estudiantes de las generaciones X y del Milenio, quienes han crecido en esta era de la tecnología de la información. Estos estudiantes, cada vez más inmersos en un mundo digital, buscan experiencias de aprendizaje atractivas y enriquecedoras con múltiples formatos e integración tecnológica (Clark y Mayer, (2007) citado por Quiuyun Lin, (2008) en Herrera (2012).

Durante los últimos 30 años del siglo XX, mezclar las experiencias de aprendizaje y potenciarlas con las tecnologías, se ha considerado como una práctica habitual en la evolución de la formación asistida por computador, en la enseñanza superior. De hecho, la integración de estas experiencias ha sido vista como un gran desafío (Draper et al., 1996; Rushby, 1979).

La idea del *Blended* cobra importancia a partir de la historia reciente del entrenamiento de personal en las empresas, al contrastar los resultados obtenidos a través de formatos *e-Learning* utilizados para reducir los costos y la poca flexibilidad del entrenamiento cara a cara.

Graham (2006), habla de una dimensión temporal del *Blended* cuando los dos entornos de aprendizaje convergen. Los entornos de aprendizaje tradicional cara a cara y el nuevo aprendizaje distribuido, se utilizaron en el pasado de manera separada debido a las diferentes necesidades de los estudiantes. Sin embargo, recientemente, debido en parte a los gigantescos avances tecnológicos y a las mejoras en el diseño instruccional, se ha reconocido que los sistemas de aprendizaje Blended son capaces de abordar una amplia gama de necesidades en términos de calidad en la comunicación y la interacción humana (Herrera, 2012).

Alonso et al. (2005), presentan un modelo de *Blended* con el cual se describe el aprendizaje a través de la mezcla de diferentes actividades basadas en aprendizaje a su propio ritmo *selfpaced learning*, *e-Learning* en vivo y cara a cara en el aula. (a) Aprendizaje a su propio ritmo se refiere a lo que el estudiante hace cuando se lleva a cabo el proceso de *e-Learning*. Las actividades *selfpaced* se pueden realizar durante sus ratos de ocio, es decir, se pueden realizar en cualquier momento y en cualquier lugar. Lo importante no es sólo acceder al conocimiento, sino que el acceso al conocimiento sea pertinente e interesante



Inicio



Menu

en el tiempo. (b) *E-learning* en vivo tiene lugar en un aula virtual a una hora programada en la que el alumno se compromete a asistir, tal como en una clase tradicional. Los estudiantes pueden colaborar, compartir información, y hacer preguntas al instructor en tiempo real. (c) La formación en el aula será siempre, a pesar de sus defectos, un medio eficaz de aprendizaje. Sigue siendo útil cuando se requiere el aprendizaje de gestión o manejo, liderazgo y otras habilidades altamente colaborativas (Michell, 2001 en Gómez, 2011).

Tabla 1. Modalidades del porceso de enseñanza a través de las TIC

Proporción de contenido entregado en línea	Tipo de curso	Descripción
0%	Tradicional	Curso que no usa tecnología. El contenido es entregado en medio escrito u oral.
1 a 29%	Facilitado con TIC	Curso desarrollado en modo presencial y que usa tecnología para facilitar el proceso. Se apoya en un CMS o en una página web para, por ejemplo, publicar el syllabus y las tareas.
30 a 79%	<i>Blended/Híbrido</i>	Curso que se desarrolla combinando los modos presencial y en línea. Una proporción considerable del mismo es llevado en línea, y algunas actividades típicas son, por ejemplo, las discusiones por la red; también hay ocasiones donde se hacen encuentros presenciales.
Más del 80%	En línea	Curso que se desarrolla en su totalidad en la red en el cual, normalmente, no hay encuentros presenciales.

Fuente. Allen, Seaman, & Garret (2007)



Inicio



Menu

6. CONCLUSIONES

La incorporación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, a la educación ha generado grandes cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en las metodologías, en la didáctica y, en general, en la manera de concebir la educación. Estos cambios no solo se han dado exclusivamente en los procesos educativos, sino también en los procesos administrativos y de gestión, involucrando a todos los campos que abarca de manera directa o indirecta la educación.

Los tipos de ambientes de aprendizaje que se abordaron son los que en la actualidad las instituciones educativas universitarias, utilizan más.

En los ambientes mediados por las TIC, los aspectos tecnológicos son importantes como elementos de apoyo a las estrategias pedagógicas y educativas y, aunque se han concebido para incorporar herramientas tecnológicas a los procesos tradicionales, no han logrado mayores transformaciones en los procesos educativos, teniendo en cuenta que en algunas instituciones educativas, apenas se está en el proceso de incorporarlas. Por el contrario, en el ámbito global, este proceso lleva varios pasos adelante. No se puede negar que este proceso requiere mucho más que la incorporación únicamente de herramientas y de tecnología. Aún pensamos que incorporar las TIC a la educación es un tema de dotación de elementos y aparatos tecnológicos.

Los ambientes de aprendizaje *e-Learning*, a pesar de tener las condiciones para que los procesos de enseñanza y aprendizaje se den con total éxito, no se logran en su totalidad. No se insistirá en los diversos beneficios de estos ambientes; no obstante esas ventajas, los procesos educativos requieren de mayores esfuerzos, especialmente en el acompañamiento constante por parte del profesor. No es suficiente tener un soporte tecnológico robusto, sino que se requiere de muchas más herramientas que se deben contemplar desde la gestión y la planeación administrativa y educativa.



Inicio



Menu

Los procesos que se deben diseñar para estos ambientes de aprendizaje exigen una planeación minuciosa que garantice coherencia entre lo proyectado y lo ejecutado; definición precisa de los roles para los participantes y criterios y parámetros que se deben cumplir en el desarrollo de los procesos.

Los ambientes de aprendizaje híbridos o *Blended-Learning*, para muchos autores no son nuevos y tienden a confundirse con los ambientes mediados por TIC; sin embargo, estos ambientes son un complemento entre lo presencial y lo virtual y, al igual que en los anteriores ambientes, se necesita de una planeación inicial. Los ambientes *Blended-Learning*, como lo plantean algunos autores, son un híbrido entre la educación presencial y la educación virtual. Contienen los componentes de la virtualidad más los elementos de la presencialidad que fortalecen los procesos educativos; estos elementos son el acompañamiento y la clase presencial, donde se pueden resolver dudas, no solamente con el profesor, sino con sus compañeros; la interacción entre estos, fortalece el trabajo colaborativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, P. I. V. Ambientes de aprendizaje.

Almenara, J. C. (2006). *Bases pedagógicas del e-Learning. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (6).

Beltrán, C., Fontalvo, L., & Guzmán, J. Ambientes de aprendizaje.

Duarte, D. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (29), 97-113.

Gallego Rodríguez, A., & Martínez Caro, E. (2003). *Estilos de aprendizaje y e-Learning. Hacia un mayor rendimiento académico*.

Gómez, L. A. O. (2011). *Ambientes híbridos de aprendizaje. Actualidades pedagógicas*, (58), 29-44.



Inicio



Menu

- Gómez, L. A. O., & Montoliu, J. M. D. (2011). Análisis de la interacción en ambientes híbridos de aprendizaje. *Comunicar*, 19(37), 65-72.
- Herrera, M. (2012). *Método del caso en b-learning. Modelado de un ambiente de aprendizaje basado en el Blended Learning y el método del caso en el espacio de la educación superior* (Doctoral dissertation).
- Panqueva, Á. H. G., & Vega, L. D. C. P. (2013). *Desafíos del bLearning y el eLearning47 en Educación Superior*. La educación superior, 113.
- Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista pensamiento educativo*, 20, 81-104.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista universidad y sociedad del conocimiento*, 1(1), 1-16.
- Schneckenberg, D. (2004). *El e-Learning transforma la educación superior*. *Educar*, 33(2004), 143-156.
- Soto, C. F., Senra, A. I. M., & Neira, M. D. C. O. (2009). *Ventajas del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles*. Universidad de las Islas Baleares, Grupo de Tecnología Educativa, Departamento de Ciencias de la Educación.
- Toro, N. A., & Vitale, C. R. (1988). La educación superior. *Historia de Antioquia*, 367(3).



Inicio



Menu