

Cap. 5. Diseño de cursos que incorporan el aprendizaje electrónico mixto (o de Blended Learning)

Norma I. Scagnoli, Ph.D.
University of Illinois at Urbana-Champaign
scagnoli@illinois.edu

5.1. Introducción

Los docentes cada vez avanzan más en este proceso de integración de TICs en sus clases, pero el avance esporádico, gradual y no planificado desde el re-diseño y la reflexión no ayudan a determinar un formato que tenga las características y ventajas de blended learning. El currículo de cursos que siguen una metodología semi-presencial, o ahora también conocido como *blended learning*, consiste en un modelo que contempla la combinación de estrategias de enseñanza utilizadas en la clase presencial y estrategias de la clase a distancia. Según Fainholc & Scagnoli (2007) *Blended learning se define como la combinación planificada de estrategias educativas que incluyen diversidad en los medios y estrategias de enseñanza con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje*¹. Tal como se indica anteriormente y en la literatura especializada, la enseñanza semi presencial o blended learning surgen de una fusión de estrategias que toman lo mejor de cada formato para mejorar las oportunidades de aprendizaje de la disciplina en la que se aplica.

5.2. Objetivos del capítulo.

- 5.2.1 Identificar las expectativas generadas por el uso de un formato combinado en el diseño de cursos.
- 5.2.2 Determinar las opciones y posibilidades en cuanto a la integración y combinación de estrategias pedagógicas implementadas en blended learning
- 5.2.3. Reconocer los tipos de integración que definen al formato de blended learning
- 5.2.4. Analizar las implicancias de rediseño de una clase que pasa de un formato presencial tradicional a un formato semi presencial siguiendo los parámetros de blended learning.

5.3 Expectativas generadas por del diseño de cursos en formato combinado

Aunque el concepto de educación en formatos combinados (también llamado semi-presencial) no es nuevo, y su implementación parece simple y de aplicación intuitiva, no lo es². La implementación de un modelo que combine las mejores estrategias de enseñanza de cada formato representa una reestructuración de la clase y del sistema que lo contiene. Dado que los sistemas tradicionales de educación en los diferentes niveles cuentan a las horas de cátedra como “horas de contacto presencial” entre el estudiante y el profesor, y en tal sistema se basa toda la estructura curricular de un programa y de una carrera, el reemplazo de horas

¹ Fainholc, B. & Scagnoli, N. I. (August, 2007). Case study: Blended learning through interuniversity collaborative interaction. Annual Conference on Distance Teaching & Learning. Madison, WI

² Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2007). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines* San Francisco, CA.: Jossey-Bass

de encuentro presenciales por tareas que se realizan en diferentes espacios y tiempos –como se indica en los diferentes modelos de blended learning– implica cambios más profundos que solo la revisión de un currículo, cambios que incluyen reformas en procedimientos y políticas educativas, y en sistemas de evaluación.

Según la definición mencionada en la introducción de este capítulo vamos a analizar las expectativas que genera el diseño o rediseño de una clase que sigue un modelo de blended learning o semi-presencial:

La primera expectativa se refiere a una *combinación planificada de estrategias educativas*. Esta combinación se determina a partir de la inclusión y exclusión de prácticas. Es decir que cuando se piensa en crear o convertir una clase totalmente presencial o totalmente a distancia, en una clase semi-presencial, se estarán uniendo las mejores estrategias en cada formato, dejando de lado otras tácticas que no resulten tan efectivas en un formato u otro. Esto hace referencia a lo mencionado en el capítulo anterior como “equilibrio entre el peso de los contenidos seleccionados, el esfuerzo requerido por los estudiantes y el tiempo disponible de un semestre de clase”. La combinación que resulte en una unión de todas las estrategias usadas, sin considerar el descarte y reemplazo de algunas actividades, estará destinada al fracaso por faltar al principio de rediseño y reestructuración del curso.

Por ejemplo en una clase presencial típica se espera que el estudiante cumpla con 4 horas semanales de asistencia a clase, y que complete actividades tales como: escuchar y participar de las ponencias del profesor, realizar ejercitaciones, respuesta a cuestionarios, discusión con su grupo de trabajo, lecturas de diferentes textos, escrituras de resúmenes, ensayos o artículos sobre temas tratados en el curso, y algunas tareas de tipo de investigación. Algunas de esas actividades se completan fuera de clase como tarea, y otras se completan en clase, pero cuando la clase es del tipo tradicional presencial, todas las actividades se entregan en clase, independientemente de cómo se hayan completado. En una clase a distancia, todas las actividades se completan a distancia y se entregan vía un sistema electrónico de envío, ya sea correo electrónico, sitio web o sistema de gestión de cursos, también conocido como aula virtual o plataforma virtual. En una clase semi presencial, se deben planificar no solo que actividades el estudiante realiza en clase y como tarea, sino el vehículo por donde las envía, el formato de presentación (si es en la web o impreso), y cuales van a ser los criterios por los cuales se van a evaluar las actividades realizadas. Además existe la posibilidad de que, según las disciplinas, el docente encuentre opciones de actividades nuevas que antes no se podían realizar en la clase presencial, como por ejemplo la creación de simulaciones o videos por parte de los estudiantes. La inclusión de actividades nuevas, y la combinación de actividades existentes no deben aumentar el número de horas cátedras y de horas de dedicación que se esperan del estudiante al cursar la materia. Por lo tanto, para ser justos en la carga horaria y de trabajo, tanto del profesor como del estudiante, el análisis de cómo se va a realizar esa combinación de estrategias es fundamental y determinante en el modelo de blended learning que se espera seguir.

El segundo elemento de la definición en el que se hace hincapié es el de *diversidad de medios*. Precisamente porque se espera que el diseño semi presencial o de blended learning sea uno que tome lo mejor de cada formato que lo conforma, es que se espera que el curso cuente con variedad de materiales y actividades que se puedan completar algunos a distancia y otros de manera presencial y que esos materiales se encuentren en diversos formatos, como por ejemplo no solo en texto sino en formatos de video, audio, simulaciones y otros que son

de fácil distribución y acceso por medio de la red.

Por ejemplo en un curso totalmente presencial se espera que las actividades a completar y las estrategias de aprendizaje a usar sean escritos, presentaciones o ponencias orales, presentaciones de posters frente a la clase, interacción cara a cara entre los estudiantes en trabajos grupales, ejercicios de preguntas y respuestas presididos por el profesor o por un asistente de la cátedra, y horas de consulta presenciales. En una clase totalmente a distancia las actividades cara a cara son reemplazadas por presentaciones o ponencias en forma de texto, voz o video que se cuelgan en la plataforma virtual del curso, o adjuntos que se envían por correo electrónico, las interacciones ocurren mediante correo electrónico, uso de listas, blogs o foros de discusión y son en texto la mayoría de las veces, con excepción de algunas que pueden darse en audio o video; y los ejercicios o horas de consulta o de preguntas y respuestas se hacen a través de foros o de chats de interacción sincrónica. Si se sigue un modelo de blended learning, se espera que se incorporen tareas que incluyan interacción cara a cara y también aquellas que inviten a la reflexión y discusión a través de foros, blogs y otros formatos electrónicos. El uso de videos de autoría de los docentes, los alumnos o profesionalmente producidos por terceros era en muchos casos prohibitivo dado los costos de los videos o por razones de equipamiento y recursos. El acceso a Internet simplifica el acceso a ese tipo de medio, como también simplifica el acceso a audio de diferentes fuentes, medios gráficos, simulaciones, y otros formatos que enriquecen el entendimiento de cátedras y conceptos específicos en las asignaturas, a la vez que agregan variedad y sustancia al aprendizaje. Un ejemplo directo es el uso de una presentación en video por de un experto en un tema específico. El docente puede poner al alcance esa ponencia para que los alumnos tengan acceso a una perspectiva diferente sobre el tema, y al mismo tiempo que los alumnos son expuestos a perspectivas variadas, también son expuestos a fuentes de información diversa, enriqueciendo su acceso e inmersión a los temas de la cátedra.

Por otra parte la definición hace referencia también a diversidad en las *estrategias de enseñanza* con el afán de incluir y resaltar diferentes tipos de actividades que respondan a diferentes estilos de aprendizaje y que de manera inclusiva reúnan las mejores estrategias posibles.

Similar a lo planteado en el punto anterior, la diversidad de medios y la diversidad de estrategias se dan cuando en la clase se combinan actividades comunes a un formato totalmente presencial o totalmente a distancia, especialmente si se armonizan las actividades que aseguran un mejor acercamiento y comprensión a los temas de la asignatura. Por ejemplo si se reemplaza una tarea de escritura individual con una tarea de escritura colaborativa, en la cual varios estudiantes construyen y desarrollan un wiki sobre un tema, el profesor estará facilitando el desarrollo de habilidades no solo de escritura, como se aspira en la clase original, sino también habilidades de comunicación e interacción social, oportunidades de liderazgo y negociación entre pares, mentorías y toda una variedad de estrategias que resalten la mejor formación del estudiante en la disciplina en cuestión. Cualquiera sea el modelo de blended learning que se siga según la disciplina académica en cuestión, la selección de opciones diversas para exponer al alumno a experiencias variadas van a traducirse en beneficios para el entendimiento de la asignatura y resultados que beneficien el aprendizaje.

Por último, la definición de blended learning mencionada, también se refiere a que el objetivo del blended learning debe ser el *mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje*, o sea

que la inclusión, exclusión o integración de estrategias, tácticas o actividades se hará según garantice la potencialidad del mejoramiento educativo, de acuerdo a la disciplina que se enseña.

No cumple el objetivo del blended learning la inclusión de actividades online que se agregan a una clase tradicional sin consideración de reestructuración o cambio en el diseño de la clase presencial. Una clase presencial que incorpora un foro de discusión para que los estudiantes den su opinión a la lectura de la semana, sin que esta actividad sea integrada en las tareas de la clase, y que ocupe un espacio de tiempo que reemplace a otra actividad anterior, no puede considerarse como un cambio hacia blended learning, pues no constituye una combinación de tareas en pos de mejorar el aprendizaje, sino que se convierte en un agregado que aumenta la carga de tareas que debe realizar el estudiante y que debe evaluar el profesor.

5.4. Determinando la integración y combinación de formatos

El modelo de blended learning que se persigue debe comenzar desde la aceptación y reconocimiento que lo que se espera lograr como objetivo final de la clase puede ser lo mismo que lo que se esperaba en un formato original, pero el camino para lograrlo es totalmente diferente y tiene la potencialidad de incorporar conocimientos, habilidades y competencias que estaban ausentes en otros formatos extremos, ya sean totalmente presenciales o totalmente a distancia. La creación de una clase en un formato que involucra la semi presencialidad implica comenzar desde la pregunta inicial y básica para toda clase o disciplina, sin importar la antigüedad que tiene el docente dictando esa cátedra o la antigüedad de la cátedra en sí. El docente debe otra vez considerar *que es lo más importante* que el alumno debe aprender para poder determinar que tiene un conocimiento de la materia que le permite seguir adelante con materias más avanzadas o con prácticas profesionales. Los docentes estamos acostumbrados a incorporar cambios en nuestra cátedra con el objetivo de mejorar los logros, pero **nunca se han dado cambios que impongan un replanteo total de la materia** como se da en el caso del cambio hacia un enfoque mixto, híbrido, semi presencial o de blended learning. En el caso de blended learning el docente debe preguntarse y responderse en función de la disciplina, y determinar entonces que prácticas, ejercitaciones, actividades e interacciones van a asegurar que el estudiante tiene acceso y es expuesto a contenidos y actividades que garantizan que podrá reconocer, identificar, entender, y actuar con conocimiento frente a determinadas situaciones o problemas que requieren conocimiento de esta disciplina.

En el caso en que se intenta modificar el diseño de una asignatura que se dicta de manera tradicional presencial, y se busca convertirla a un formato de blended learning, el docente deberá revisar lo que se está haciendo en la asignatura, y considerar los posibles cambios de formato de las actividades existentes para incluir integración de tecnología (Ver Tabla. 1). En ese proceso, es posiblemente el momento cuando el docente identifica y reconoce algunas actividades que no hacía y que gracias al cambio de diseño, ahora serán posibles. La Tabla 1 muestra una tabla usada para ayudar al docente en ese proceso de análisis de las actividades incluidas en su cátedra. La primera columna hace referencia a las actividades empleadas en las fases típicas del proceso de enseñanza: **presentación** de saberes, **guía** hacia la comprensión del nuevo conocimiento, **práctica** o actividades que afianzan el conocimiento, y **evaluación**³. La segunda columna muestra las estrategias más comunes empleadas en las

³ Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (1985). *Computer-based instruction: methods and development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

diferentes fases. Esta tabla fue creada para que el docente identifique las estrategias que usa en su clase presencial, marcándolas con una cruz en la tercera columna. Para completar la cuarta columna, el docente debe conocer o trabajar en colaboración con un colega o diseñador instruccional que le informe sobre opciones que ofrece la tecnología para completar esas estrategias de manera remota, o sea en el entorno virtual. Y este es el punto en el cual el docente decide sobre la inclusión o el cambio de formato en el que se realizan algunas de las estrategias ya comúnmente usadas en la clase presencial. Por ejemplo, si el docente da una clase magistral en cada encuentro presencial, puede decidir mantener esa estrategia, y combinarla con discusión en grupos que ya no se hace en clase sino mediante el uso de un foro de discusión en el entorno virtual. La Tabla 1 trata de explicitar ese proceso de análisis que permite la identificación, organización, y determinación por la cual se van a combinar las estrategias de enseñanza en un sistema de blended learning o semi presencial.

FASES Enseñanza	Estrategias	Presencial	Online
PRESENTAR nuevos temas	<ul style="list-style-type: none"> . Clase Magistral .Lectura previa o en clase .Discusión en clase o en grupos .Presentación visual .Presentación en Multimedia (película, audio) .Otras 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
GUIAR al estudiante a la comprensión	<ul style="list-style-type: none"> .Preguntas y respuestas .Discusión .Debate, .Práctico /Laboratorio .Aplicación .Ejercicio .Otras 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
ACTIVIDADES PRACTICAR / que el estudiante practique	<ul style="list-style-type: none"> .Ejercitación .Ensayo .Discusión .Debate .Presentación .Ejercicio Colaborativo (en grupo) .Otras 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
EVALUAR / medir que se cumplen los objetivos (formativa, sumativa)	<ul style="list-style-type: none"> .Quiz .Ensayo .Exámen .Proyecto .Presentación .Otras 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

Tabla 1: Guía para el diseño y combinación de estrategias en una clase en formato semi presencial o de blended learning. Traducida de “Blended Teaching: Integrating technology in your teaching” by N.I.Scagnoli, 2007

5.4.1. Planificación a partir de la reflexión

En la integración de materiales y actividades que se planean para realizar en la clase presencial o para realizar online es importante que el docente se plantee los mismos interrogantes que se planteo cuando planifico su clase por primera vez y que incluya en este proceso de introspección una consideración a las posibilidades que ofrece el entorno virtual. Las preguntas básicas que sugieren Garrison and Vaughan (2007)² que debe realizarse son:

- 1- Cuáles son los objetivos o el objetivo final de este curso?
- 2- Cuál es la mejor manera de lograr ese objetivo?
- 3- Que habilidades necesitan los estudiantes para poder llegar a ese objetivo?
- 4- Que actividades en nuestra interacción cara a cara pueden ayudar a lograr ese objetivo?
- 5- Qué cosas puede hacer el estudiante por su cuenta para contribuir al esfuerzo y a la tarea que se realiza en la interacción cara a cara?

Cuando un profesor ha dictado un curso por muchos años, cree tener las respuestas a todas estas preguntas en el programa y los materiales que ha usado todos esos años. Pero el consejo es que se olvide por un momento de lo que ha venido realizando y que piense en un profesional en su área. Por ejemplo en un curso de investigación el objetivo final es que el alumno sea capaz de diseñar y conducir un trabajo de investigación en su disciplina. Cuando se pregunta cuál es la mejor manera de lograr ese objetivo, el profesor pasa por los capítulos del libro o las clases planificadas que siguen el paso a paso para lograr planificar una investigación. Pero cuando se preguntan en las habilidades que necesitan muchas veces se descartan habilidades como facilidad de comunicarse y mantener un diálogo telefónico con un desconocido, habilidad para retener información en una entrevista oral, habilidad para tomar notas y escribir un resumen corto. Estas actividades a lo mejor no son parte del curso pero son actividades importantes para iniciar y mantener entrevistas. Como podemos lograr que los alumnos lleguen a tener habilidades que no podemos o no tenemos tiempo de capacitar o incluir en la clase? Es necesario que el profesor guie estas actividades? O puede el profesor asignar tareas en las cuales el estudiante practique estas habilidades así está listo para realizarlas cuando la investigación en si lo requiera? El entorno virtual es un lugar ideal para que el alumno conozca y practique habilidades guiado por sus pares o como auto evaluación, una vez que logra ciertas habilidades, está listo para aplicarlas en clase, sin que se tengan que dedicar días para nivelar a los alumnos o para que el profesor monitoree cómo va la práctica. El profesor puede ver el resultado sin necesidad de conocer el proceso de práctica para actividades y competencias básicas. Internet está poblado de oportunidades para que los estudiantes practiquen y aprendan a su propio tiempo. Por ejemplo si un estudiante necesita aprender a escribir su currículum vitae, el profesor puede darle en clase o mediante un video o presentación virtual, los parámetros básicos para escribir su propio curriculum, y luego hacer que los alumnos en grupos critiquen y revisen los curriculums de sus compañeros, hasta que todos consideren que está listo para ser presentado como parte de una tarea de mayor envergadura.

La última pregunta del cuestionario en esta sección es fundamental para el diseño de blended learning: *Que cosas puede hacer el estudiante por su cuenta para contribuir al esfuerzo y a la tarea que se realiza en la interacción cara a cara?* El estudiante no necesita estar en la universidad y rodeado por 30 compañeros y el profesor para entender mejor una lectura, si la tarea es lectura individual. En tales tipos de tareas corresponde que el alumno las realice en su propio tiempo y luego enriquezca su labor con el debate, las preguntas y comentarios de

pares o del profesor, ya sea de manera presencial o mediante la interacción en el entorno virtual.

Tal como se menciona al principio el blended learning es la combinación de dos formatos, la combinación de las fortalezas de los dos formatos, de modo que uno refuerce al otro. Cada uno de los formatos tiene sus fortalezas y esas deberían estar siempre en la mente de los que diseñan o rediseñan sus cursos para un formato de blended learning. Por ejemplo en la clase presencial se da la interacción entre unos y otros, y la interacción presencial es muy fuerte. Hay muchas maneras de comunicarse, no solo a través de la palabra. Hay gestos, actitudes, tonos de voz, maneras de decir las cosas que tienen una carga comunicativa que va más allá del mensaje. Entonces ya que una clase presencial tiene esos elementos comunicativos tan importantes, es la situación ideal para realizar actividades que tienen que ver con establecer el sentido de comunidad dentro de un curso, crear un sitio seguro para la interacción, para que los estudiantes conozcan y reconozcan los valores, actitudes y comportamientos que se valoran en la clase, para que se comprometan frente a sus compañeros, para que se definan tareas y negocien expectativas, para que se inicie y refuerce el trabajo en equipo que se realizara online. Así como la presencia es importante para sentar bases y mostrar compromiso, el entorno virtual es ideal para sostener esa presencia, para fortalecer la comunidad creada, para mantener el dialogo y la tarea enfocada en la construcción de conocimiento, y para incentivar reflexión y explicaciones profundas².

5.5. Modelos de diseños enfocados en blended learning

Tal como se menciona en capítulos anteriores un diseño de blended learning es aquel que tiene entre el “30% al 79% de materiales en la web” y que combina interacción a distancia con encuentros presenciales, reemplazando algunas instancias de encuentros presenciales con actividades en la web⁴. La variedad de actividades que pueden incluirse van desde un uso mínimo de la web propiamente pasivo como seria el incluir información general sobre la asignatura en una página web a uso de conferencias en la web y comunicación sincrónica que reemplaza los encuentros presenciales (Ver Tabla. 1).

⁴ Allen, I. E., & Seaman, J. (2006). *Making the grade: Online education in the United States* Retrieved November 2, 2006, from <http://www.sloan-c.org/publications/survey/index.asp>.



Figure 1: “Continuo de lo presencial a lo virtual” tomado de N.I.Scagnoli (2004) De lo presencial a lo virtual, Revista Vertiente, Aguascalientes, Mx: Universidad Autónoma de Aguascalientes (Fall, 2004) p.56. Usado con autorización

En ese continuo de actividades posibles, podríamos decir que las incluidas en la Fig. 1⁵ marcadas por dentro, y que van desde la tercera a la décima en la lista, son las que permitirían determinar que una clase se encuentra dentro de la categoría de blended learning. Los dos primeros de la lista: incluir información general en la web, o compartir materiales por correo electrónico, no son elementos que podrían reemplazar instancias de encuentros presenciales, o complementar una clase presencial, por eso no se considera que ese tipo de integración de la web en la clase presencial pueda ser referida como un diseño de blended learning. Sin embargo estos dos usos complementados por los otros en la lista, si podrían ser parte de una clase en formato blended. Es importante también destacar que los elementos en este continuo están listados de menor a mayor integración de la web en las tareas de clase, pero no implican que las actividades se den en ese preciso orden.

Los modelos de cursos que utilizan blended learning no son todos similares, y su diseño dependen de diferentes variables como la disciplina o asignatura que representan, el estilo de enseñanza del profesor que lo utilizara, la corriente pedagógica privilegiada en el diseño del curso, los recursos, objetivos y las expectativas del curso. Entre los modelos más usados podremos encontrar los mencionados a continuación:

(a) *Integración parcial.*

⁵ Scagnoli, N.I. (2004) De lo presencial a lo virtual, *Revista Vertiente*, Aguascalientes, Mx: Universidad Autónoma de Aguascalientes (Fall, 2004)

En este caso el diseño de blended learning planificado incluye una proporción mínima (30% al 40%) de materiales o interacción en la web. La fase presencial se mantiene en encuentros semanales que centran la interacción más importante al menos entre el profesor y los alumnos. El profesor y la planificación de tareas están en el centro de la clase, en la clase presencial se mantienen clases magistrales y también se usan los encuentros presenciales para discusiones o debates guiados por el profesor, y para horas de consulta. Las clases con carga horaria que incluye horas de laboratorio generalmente caen en esta categoría, pues aunque se use un formato blended, las horas de laboratorio y clases superan las horas de interacción online. La Tabla 2 muestra un resumen de la proporción de materiales online, el tipo de materiales, y las actividades en la clase presencial y en la sección online de cada curso.

(b) *Integración media.*

Cuando el curso incluye una combinación del 50% de tareas online y 50% presencial, se puede considerar como un diseño de integración media. Estas son clases adonde se mueve el centro de la clase hacia el estudiante, dándole mayor autonomía en el acceso a materiales y compleción de tareas. Se destina el tiempo en la clase presencial para tareas de interacción con el profesor o entre compañeros, y las actividades que requieren más reflexión y elaboración se mueven al entorno virtual, como por ejemplo la discusión de temas relevantes para la clase en base a lecturas o investigación, se mueven a foros de discusión adonde los estudiantes elaboran más sus respuestas y contribuciones, y entre todos o en un grupo pueden producir respuestas más profundas y elaboradas. En muchos diseños que entran dentro de este tipo de integración media se ve la inclusión de video y audio que reemplaza parte de las clases magistrales que se hacían en la sección presencial. El profesor hace una selección de los temas que presentara o que presentaran los alumnos en clase magistral, y el resto se pondrá online en formato multimedia, o en video y diapositivas con voz del profesor. En las clases de integración media se observa una reducción en los encuentros presenciales, y muchas de las actividades se realizan online. La Tabla 2 tiene más detalles sobre los tipos de actividades y el tipo de integración que se da en esta categoría.

(c) *Integración total.*

Este término no indica que la clase se da totalmente online, sino que la mayoría de las tareas e interacción se realizan en el entorno virtual, y que los encuentros presenciales se han reducido a tareas más específicas o enfocadas. Por ejemplo, hay clases que se encuentran de manera presencial una vez al mes. El resto del tiempo durante el semestre la clase se dicta mediante la interacción en el aula virtual. Esta no es una clase totalmente online por que se pasan el 20% de las horas de la clase en un encuentro presencial, pero hay una clara predominación de la actividad online por sobre la actividad presencial. Este modelo de blended learning se ve especialmente en cursos de post grado o especializaciones, adonde los estudiantes son profesionales y cursan capacitaciones o postgrados. En estos casos, para este tipo de estudiantes sería imposible cumplir con una capacitación o desarrollo profesional, si no se considerara un modelo blended o puramente a distancia. Las clases presenciales en este modelo son planificadas de modo que ocupen varias horas, medio día o toda una jornada, y en ellas se incluyen presentaciones magistrales con debates, actividades de interacción entre estudiantes y el profesor, y presentaciones de los estudiantes en base a trabajos elaborados durante el tiempo que se interactuó en el entorno virtual.

En la Tabla 2 se detallan estos tres modelos de diseño de blended learning según la integración de materiales.

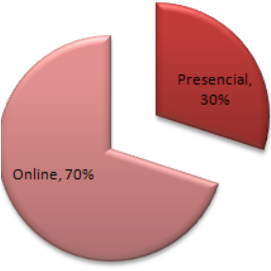
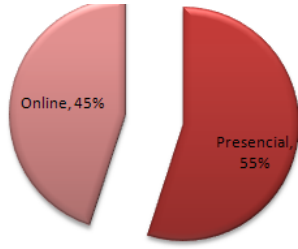

Tipo	Proporción de Materiales online	Tipo de materiales online	Actividad en Clase Presencial	Actividad Online
Integración parcial 	30 al 40% No se reemplaza ningún encuentro presencial pero algunas clases son más cortas o con diferentes objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Información del curso -Lecturas para bajar -Enlaces a otros sitios -Ejercicios y Práctica -Trabajo grupal 	<ul style="list-style-type: none"> -Clases magistrales -Discusiones -Presentaciones individuales o grupales - Horas de consulta -Laboratorios -Trabajos grupales 	<ul style="list-style-type: none"> -Bajar materiales -Contacto al profesor o asistentes para consultas - Completar tareas de práctica -Navegar o buscar información que se usa en clase -Trabajos grupales
Integración media 	40% al 60% Se mantiene un encuentro presencial y se hace optativo otro encuentro con el profesor o asistentes.	Las mismas que arriba, mas inclusión de <ul style="list-style-type: none"> -Videos y tutorías que reemplazan explicaciones y 30% clases magistrales -Foros de discusión 	Las mismas que arriba pero además: <ul style="list-style-type: none"> -70% reducción en clases magistrales 	Las mismas que arriba pero además: <ul style="list-style-type: none"> -Horas de consulta -Tareas para evaluación -Discusión y debates en foros
Integración total 	60% al 80% Las clases presenciales se reducen a una o dos por mes. La actividad de la clase y la interacción se realiza mediada por el uso de un aula virtual o sistema de gestión de cursos.	Todos los materiales que se usan en la clase están presentes en el sitio web o aula virtual de la clase. Además todas las presentaciones magistrales están puestas en formato de video o multimedial	Las clases presenciales se usan para discutir puntos complejos, para trabajar en equipos, para laboratorios o para exámenes finales	El aula virtual es el punto de encuentro con el profesor y compañeros, ya sea encuentro sincrónico o asíncrono. Las tareas se completan a distancia y se envían mediante la plataforma o aula virtual <ul style="list-style-type: none"> -Horas de consulta -Discusión y participación en debates -Tareas grupales

Tabla 2: Modelos de diseño de blended learning según la integración o combinación de materiales e interacción entre la fase presencial y la fase online de un curso.

5.6. Consideraciones previas a implementar un enfoque de blended learning

El diseño o re-diseño de un curso a un formato blended o semi presencial merece las mismas consideraciones que se le dan a un curso que va a ser puesto en un formato de educación a distancia. Aunque el curso no sea totalmente a distancia, el hecho de que parte de la clase será virtual, se deberán considerar cuestiones como: (a) competencias de los usuarios para interactuar en el entorno mediado por tecnología; (b) privacidad y acceso a materiales e interacción; (c) requerimientos y expectativas para la participación en el entorno virtual.

- *Competencias para los usuarios*, se refiere a las habilidades y conocimientos necesarios para acceder a los materiales, e interactuar en el entorno virtual, o sea competencias relacionadas al alfabetismo tecnológico⁶ de los estudiantes y del profesor. Por ejemplo, al determinar el diseño del curso se debe conocer si el profesor necesita capacitación o cuan familiarizado está con el uso de la plataforma virtual o sistema de gestión de cursos (si es que se va a utilizar uno en esta clase), y con el uso de ciertas herramientas de comunicación en la web. Igualmente se deberá realizar una evaluación de las competencias de los alumnos para tomar una clase en el entorno virtual y determinar así, si los estudiantes necesitaran guías o cursos de orientación hacia el uso de la plataforma y sistema de comunicación, antes que comience la clase en formato de blended learning.

- *Privacidad*. Las consideraciones en cuanto a la privacidad se refieren a que los materiales van a estar en un entorno virtual que puede ser público o privado y por lo tanto puede haber materiales que estén al acceso de individuos externos a la clase. En este caso se deberá tomar recaudos sobre cuestiones relacionadas a la propiedad intelectual de los materiales e interacción en la clase. Por ejemplo, se deberá aclarar si los estudiantes van a enviar sus tareas a través de la plataforma o si estas pueden estar alojadas en dominios públicos como blogs, wikis, o sitios como Youtube. También el profesor podrá usar esta ocasión como una oportunidad para educar a los alumnos en cuanto a la etiqueta usada en la comunicación en la web⁷ información sobre ética y el respeto por la propiedad intelectual, y la importancia de mantener una personalidad digital que no incluya ítems degradantes para el usuario o los usuarios (como fotografías o comentarios no apropiados).

- *Requerimientos y expectativas* para la participación en el entorno virtual. Una clase que es solo presencial tiene requerimientos clásicos como número de inasistencias permitidas para mantener la regularidad en clase. Cuando se incluye interacción a través del entorno virtual, se deberán especificar reglas que establezcan que se considera aceptable en cuanto a la participación en ambos entornos, el virtual y el presencial, y especificar cuáles son los requerimientos para considerar que la participación ha sido aceptable. También es pertinente conocer la realidad de los estudiantes que toman la clase, y saber no solo sus habilidades o nivel de alfabetismo tecnológico, sino también sus posibilidades reales de acceso a Internet. El profesor debe estar seguro que los estudiantes van a poder acceder a las páginas web o al “aula virtual”⁸ de la clase ya que en un sistema de blended learning, el acceso a la web no es opcional. Ya sea porque el estudiante tiene medios para acceder a la web en su propio

⁶ Kaminski K., Steel P. & Cullen K. (2003). Technology literate students? Results from a survey *Educause Quarterly*, 1 26 (3), 34-40.

⁷ Albion & Ross, S. (2006) Netiquette home page. Retrieved from <http://www.albion.com/netiquette/index.html> on March 26, 2009.

⁸ Scagnoli, N.I. (2001) *El Aula Virtual, usos y elementos que la componen*. Buenos Aires, Argentina: CEDIPROE (Centro de Diseño, Producción y Evaluación de Recursos Multimediales para el Aprendizaje).

computador conectado a Internet, o mediante el uso de computadores en la escuela, el docente debe asegurar que el acceso a la parte virtual de la clase será tan factible como el acceso al aula en la clase presencial, antes de decidir sobre un formato blended para su clase.

5.7. Implicancias de cambio de diseño de presencial a blended learning

El re-diseño instruccional de una asignatura, como el que requiere la transformación hacia un enfoque semi presencial o de blended learning puede ciertamente resultar en un cambio radical en la manera que se dictaba la asignatura sin que afecte en gran manera el objetivo final y último de la misma. Pero la inclusión de tecnologías, y como consecuencia la oportunidad de agregar actividades y elementos propios de las redes sociales, potencian una variación en la manera que se recorre el camino del conocimiento. Originalmente en una asignatura se lograban los objetivos a través de actividades como comprensión de textos, elaboración de ensayos, resolución de problemas, y revisión crítica de artículos. A partir de un cambio de enfoque y estrategias en el diseño instruccional de la materia, existe la posibilidad incluir actividades colaborativas que permitan que el estudiante conozca el punto de vista de sus compañeros en temas similares, en vez de solo recibir el punto de vista del profesor a través de las clases magistrales y el del autor del libro de texto adonde se encuentran las lecturas. Se da así una **expansión de la audiencia** a la que el estudiante expone sus trabajos, un aumento en las **posibilidades de colaboración** e interacción, y también un **incremento de las fuentes** de las que el estudiante puede nutrirse de información referente al tema tratado o a la materia.

La **expansión de audiencia** se da a través de estrategias pedagógicas que incluyen actividades como la publicación de Webquests, creación o contribuciones en wikis, creación y/o interacción en blogs, publicación de videos a través de sitios públicos como Youtube, o de otro tipo de materiales multimediales como Slideshare o sitios similares. Este tipo de actividades son cada día mas factibles dado el crecimiento de aplicaciones de libre acceso del tipo conocido como aplicaciones de la Web 2.0 , o lo que también se llama publicaciones en “la nube”^{9,10}. El hecho que los estudiantes puedan o deban publicar sus trabajos en la clase en sitios públicos como los mencionados hace que sus producciones se expongan a la visita de una audiencia más amplia que el profesor de la clase, como sucedería si la clase es presencial de formato tradicional. Esto conlleva a una mayor responsabilidad del estudiante en la creación y publicación de sus materiales, y exige tomar conciencia de que su trabajo no solo cumple con el rol de completar una tarea de clase, sino que lo convierte en **autor** para un público que no está directamente relacionado con su curso, y que no tiene influencia sobre la calificación o logro de objetivos en la clase. Sin embargo el los comentarios o repercusión de sus publicaciones si puede tener un impacto en el estudiante como autor. Este evento merece también una atención especial de parte del profesor en la planificación de su curso “blended” por que deberá dar especial consideración a temas específicos como uso ético de la web, cuestiones de propiedad intelectual y derechos de autor, y temas generales como uso del idioma, representación de sí mismo en la web a través de sus producciones, y temas de interés que quiere compartir con el mundo. La inclusión en un curso de tareas que involucran la producción en sitios públicos en la web puede significar un impacto en la formación del estudiante que va mucho más allá de los temas tratados en la asignatura. Este es uno de los

⁹ Gartner, Inc. (2008) *Gartner Says Cloud Computing Will Be As Influential As E-business*. Online en <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=707508>

¹⁰ Carey W. P. (2008) *Cloud Computing: The Evolution of Software-as-a-Service Knowledge@W.P.Carey* Online en <http://knowledge.wpcarey.asu.edu/article.cfm?articleid=1614>

efectos más interesantes y menos considerados cuando se planifica el diseño de cursos en blended learning. La consideración de este aspecto es lo que guía la decisión del tipo de medio que se va a usar para la producción del estudiante en el curso. Este es el momento adonde el profesor determina las actividades que se realizan presencial y online como lo muestra la “Guía para el diseño” (Ver Tabla 1) y además de decidir el medio, decide sobre el formato de las actividades, y, como novedad, la característica de público o privado en cuanto a la publicación del material de autoría del alumno. Una buena combinación de tareas sería la que da al estudiante la posibilidad de ir gradualmente expandiendo la audiencia a la que presenta su trabajo. Comenzando por situaciones más seguras y protegidas, como sería en el aula o en el aula virtual con materiales que serán solo vistos y evaluados por el profesor, luego co-produciendo o produciendo para que sus pares vean y evalúen, y en una última instancia, produciendo para un público más amplio, para una comunidad profesional que excede el círculo cerrado de su clase. Este crecimiento gradual de la audiencia sería un ideal que no todas las asignaturas o disciplinas pretenden alcanzar, pero es una opción ciertamente posible en cursos con un diseño de blended learning.

Otra de las implicancias del diseño en blended learning es un aumento en las **posibilidades de colaboración** e interacción de los alumnos en un curso. Lo que algunos denominan “acceso extensivo”¹¹ a la clase se traduce como el acceso 24 horas y 7 días a la semana, no solo a los materiales de lectura y consulta, sino también acceso a los propios compañeros y al profesor. Este acceso extensivo que se le agrega a los encuentros presenciales permite que los estudiantes trabajen en proyectos o diferentes producciones juntos sin que eso implique encuentros cara a cara. Así como el acceso a entornos virtuales favorece la exploración y búsqueda individual de información y amplía el conocimiento, también este entorno facilita la interacción y producción colectiva de materiales mediante aplicaciones que permiten la comunicación y publicación sincrónica o asíncrona de materiales¹². La co-creación de materiales mediante un wiki, blog o documento compartido en la web (ej. Google Docs) es una alternativa de colaboración asíncrona. La co-creación de materiales mediante interacción mediada por la web, como mediante el uso de Skype, Elluminate u otra aplicación de Chat, sería una instancia de colaboración sincrónica, y sería un equivalente a la colaboración e interacción cara a cara. Volviendo a la Tabla 1, cuando el docente planea cuales actividades el estudiante completará en clase y cuales se van a realizar fuera de la clase, es importante que tenga en cuenta actividades del tipo colaborativo que los estudiantes pueden realizar en su propio tiempo fuera de la clase presencial, usando la clase presencial para otro tipo de actividades.

Por último, la tercera implicancia del cambio de diseño a blended en un curso es la que tiene que ver con un **incremento de las fuentes** de las que el estudiante usa para nutrirse de información referente a un tema o a la materia. El profesor y el libro de texto eran las únicas o las más frecuentes fuentes de información que tenía el estudiante para ampliar su conocimiento, el acceso a Internet cambió esa realidad, proporcionando al estudiante un sinnúmero de fuentes de información sobre un mismo tema al alcance de sus dedos. El estudiante de la clase puramente presencial tiene acceso a la información en la web de la misma manera que un estudiante a distancia o en un formato de blended learning. La diferencia no está en el alcance que se tiene a la información, sino en la manera que el

¹¹ Harrington, T., Staff, M., & Wright, V.H. (2006). Faculty Uses of and Attitudes toward a Course Management System in Improving Instruction. *Journal of Online Interactive Learning*, 5 (2).

¹² Scagnoli, N. (2005) Estrategias para motivar el aprendizaje colaborativo en cursos a distancia. Proceedings de la *Internacional Conference on Distance Education "Las Nuevas Fronteras de la Educación a Distancia"*, Puerto Rico, Agosto 2005. Online en <http://hdl.handle.net/2142/10681>

estudiante interactúa con los materiales y con otros estudiantes usando estos materiales. Empezando por la información o retroalimentación que recibe de sus compañeros y las redes sociales mediadas por la web, que el mismo estudiante forma dentro y fuera de la clase, y siguiendo por información que busca por su cuenta, el estudiante se encuentra con múltiples fuentes de información que sirven para incrementar sus oportunidades de análisis y juicio crítico. Cuando el docente planea el diseño de su clase tomando un enfoque híbrido o de blended learning, es importante que guíe a los estudiantes para que desarrollen competencias relacionadas a la búsqueda y selección de la información y use esta oportunidad para enfatizar el desarrollo de juicio crítico y análisis de información. La tarea de búsqueda y selección de información, es algo que el estudiante puede hacer fuera de la clase, y que la clase presencial sea el momento de presentar y discutir la información y las fuentes.

Estas tres implicancias aquí mencionadas son importantes para tener en cuenta en el cambio a un diseño de blended learning, y un re-diseño exitoso se traducirá en mejoras en la producción del alumno y en la retención de alumnos, tal como lo indican numerosos estudios que favorecen un enfoque híbrido a uno puramente presencial o a distancia^{8,9,10}. Estudios realizados sobre resultados de aprendizaje y satisfacción de los estudiantes en el uso de diferentes enfoques o estrategias didácticas, han demostrado que el uso de blended learning arroja resultados más positivos que los que se dan en las clases de formato puramente presencial o totalmente a distancia¹³ y lo mismo se ve en la satisfacción de los estudiantes¹⁴. Un estudio realizado por Boyle, et al (2003)¹⁵ indica que la combinación de encuentros presenciales con el uso de recursos online se traduciría en mejores resultados de producción para los estudiantes, y por lo tanto mejoraba la retención de alumnos en diferentes cursos que usaban la modalidad híbrida o semi presencial. Finalmente el cambio de un formato presencial a un formato de blended learning es necesario para desarrollar capacidades que permitan a nuestros estudiantes ser “alfabetos digitales”. El desafío que se presenta para lograr las competencias digitales que el educando necesitara para desarrollarse profesionalmente en el futuro no es un desafío planteado por el uso de herramientas tecnológicas, sino que es un desafío hacia la actitud y apertura de los docentes a preparar a sus alumnos no solo en una disciplina sino también en habilidades que usan y aplican interdisciplinariamente¹⁶.

5.8. Conclusión

Cuando se piensa en un diseño en formato combinado o de blended learning, se debe pensar en un diseño de un enfoque pedagógico que **combine las mejores** estrategias de la enseñanza presencial con las mejores estrategias de la enseñanza online para lograr un curso que cumpla ampliamente con sus objetivos y expectativas. La integración de formatos y estrategias deben van a concluir en una combinación perfecta que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje cuando la planificación y el diseño se realicen a partir de una revisión y reflexión sobre la asignatura en la que se aplicara este formato. Muchas veces nos hemos referido a clases semi-

¹³ Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies*. Center for Technology and Learning, U.S. Department of Education, Washington D.C., May 2009.

¹⁴ MacDonald, J., & McAteer, E. (2003). New approaches to supporting students: Strategies for blended learning in distance and campus based environments. *Journal of Educational Media*, 28(2/3), 129-147.

¹⁵ Boyle, T., Bradley, C., Chalk, P., Jones, R., & Pickard, R. (2003) Using blended learning to improve student success rates in learning to program. *Journal of Educational Media*, 25(2/3), 165-178.

¹⁶ Johnson, L., Levine, A., Smith, R.M & Stone, S. (2010). *The 2010 Horizon Report*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

presenciales, considerando opciones de actividades que los alumnos pueden realizar solos y actividades en las que la presencialidad y el encuentro del profesor y los alumnos marcan una diferencia. Esa es la idea que debe primar en el diseño de un curso semi presencial o de blended learning: cuales son las fortalezas de cada formato y como estas pueden estar mejor integradas para “**marcar la diferencia**”.

Aprender en un formato de blended learning da una oportunidad de autonomía y gestión de su propio aprendizaje al estudiante, y una oportunidad de modernización de los métodos de enseñanza al profesor. Pero implica un cambio profundo en la manera de enseñar y aprender, quizás es el enfoque que demanda mas reflexión y disposición al cambio desde que se inicio el aprendizaje en línea. Desconocer las posibilidades de estos cambios es ignorar el avance que las tecnologías de información y comunicación (TICs) han tenido sobre nuestra manera de informarnos, aprender, relacionarnos y comunicarnos. Los docentes cada vez avanzan mas en este proceso de integración de TICs en sus clases, pero el avance esporádico, gradual y no planificado desde el re-diseño y la reflexión no ayudan a determinar un formato que tenga las características y ventajas de blended learning. No hay un modelo único que se pueda seguir y los modelos pueden variar según la disciplina, las preferencias pedagógicas y didácticas del docente, y los recursos a los que los docentes y alumnos puedan acceder para diseñar y participar de una clase en este formato combinado. Para lograr una integración que realmente tome lo mejor cada momento de la enseñanza, hay que analizar los factores que permiten que un modelo combinado sea lo ideal para este curso en particular, y luego determinar qué tipo de integración le dará a la materia el cambio cualitativo en la enseñanza que estamos buscando.

5.9. Bibliografía

- ¹ Fainholc, B. & Scagnoli, N. I. (August, 2007). *Case study: Blended learning through interuniversity collaborative interaction*. Annual Conference on Distance Teaching & Learning. Madison, WI
- ² Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2007). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines* San Francisco, CA.: Jossey-Bass
- ³ Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (1985). *Computer-based instruction: methods and development*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- ⁴ Allen, I. E., & Seaman, J. (2006). *Making the grade: Online education in the United States* Retrieved November 2, 2006, from <http://www.sloan-c.org/publications/survey/index.asp>.
- ⁵ Scagnoli, N.I. (2004) De lo presencial a lo virtual, *Revista Vertiente*, Aguascalientes, Mx: Universidad Autónoma de Aguascalientes (Fall, 2004).
- ⁶ Kaminski K., Steel P. & Cullen K. (2003). Technology literate students? Results from a survey *Educause Quarterly*, 1 26 (3), 34-40.
- ⁷ Albion & Ross, S. (2006) Netiquette home page. Retrieved from <http://www.albion.com/netiquette/index.html> on March 26, 2009.
- ⁸ Scagnoli, N.I. (2001) *El Aula Virtual, usos y elementos que la componen*. Buenos Aires, Argentina: CEDIPROE (Centro de Diseño, Producción y Evaluación de Recursos Multimediales para el Aprendizaje).
- ⁹ Gartner, Inc. (2008) *Gartner Says Cloud Computing Will Be As Influential As E-business*. Online en <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=707508>
- ¹⁰ Carey W. P. (2008) *Cloud Computing: The Evolution of Software-as-a-Service Knowledge@W.P.Carey* Online en <http://knowledge.wpcarey.asu.edu/article.cfm?articleid=1614>
- ¹¹ Harrington, T., Staff, M, & Wright, V.H. (2006). Faculty Uses of and Attitudes toward a Course Management System in Improving Instruction. *Journal of Online Interactive Learning*, 5 (2).
- ¹² Scagnoli, N. (2005) Estrategias para motivar el aprendizaje colaborativo en cursos a distancia. Proceedings de la *Internacional Conference on Distance Education "Las Nuevas Fronteras de la Educación a Distancia"*, Puerto Rico, Agosto 2005. Online en <http://hdl.handle.net/2142/10681>
- ¹³ Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies*. Center for Technology and Learning, U.S. Department of Education, Washington D.C., May 2009.

- ¹⁴ MacDonald, J., & McAteer, E. (2003). New approaches to supporting students: Strategies for blended learning in distance and campus based environments. *Journal of Educational Media*, 28(2/3), 129-147.
- ¹⁵ Boyle, T., Bradley, C., Chalk, P., Jones, R., & Pickard, R. (2003) Using blended learning to improve student success rates in learning to program. *Journal of Educational Media*, 25(2/3), 165-178.
- ¹⁶Johnson, L., Levine, A., Smith, R.M & Stone, S. (2010). *The 2010 Horizon Report*. Austin, Texas: The New Media Consortium.