

Diseño de aula virtual para la formación Blended Learning: Asignatura Desarrollo Humano y Calidad de vida

Virtual classroom design for Blended Learning: Human Development and Quality of Life

Viviana Navarro Cedeño*, Juan Carlos Morales Intriago†, y María Lourdes Carbo‡
Universidad Técnica de Manabí, Ecuador
jcmorales@utm.edu.ec; dharacom@hotmail.com

Fecha de recepción: 24 de noviembre de 2016 — Fecha de aceptación: 2 de febrero de 2017

Resumen— El explosivo desarrollo de todas las áreas del saber, ha evolucionado las formas de generar y transferir conocimiento, en cuanto a medios, canales y soportes, paralelamente a ello aparecen nuevos recursos que optimizan los procesos de formación profesional, sea ésta formal, no formal e informal. Los denominados EVA o Entornos Virtuales de Aprendizaje evolucionan la forma tradicional de enseñar a un ambiente Blended, es decir, que combina la educación presencial con procesos de formación en línea. El presente trabajo diseña un proceso de formación ambientado en Blended Learning para la asignatura Desarrollo Humano y Calidad de Vida, resumiendo en 8 pasos la construcción del entorno virtual y presencial, donde partiendo desde lo general hasta lo particular se describe sistémicamente todo el proceso. La metodología aplicada en el presente trabajo fue de tipo Bibliográfica y documental. Para alcanzar el objetivo propuesto se realizó un diseño sistémico que dividió la investigación en dos etapas: La etapa de exploración y la etapa del diseño. En la etapa de exploración se revisó un amplio acervo bibliográfico y en la etapa de diseño se construyó el modelo de aula virtual de la asignatura. Producto de la investigación nos resulta una guía que orienta paso a paso en la construcción de entornos virtuales ambientados en el Blended Learning.

Palabras Clave—Blended Learning, Entornos virtuales, Tutor virtual, Competencias informacionales.

Abstract— The explosive development in all areas of knowledge has evolved the scenarios of generation and transfer of knowledge, in terms of media, channels and supports, parallel to this appear new resources that optimize the processes of vocational training, whether formal, non-formal and informal. The EVA or Virtual Learning Environments evolve the traditional way of teaching a Blended environment, which is, combining classroom education with online training processes. The present work designs a training process set in Blended Learning for the subject Human Development and Quality of Life, summarizing in 8 steps the construction of the virtual and face-to-face environment, where starting from the common to the specific, the system is described systemically. The methodology applied in the present work was of Bibliographic and documentary type. To achieve the proposed objective, a systemic design was designed that divided the research into two stages: the exploration stage and the design stage. In the exploration stage, a large bibliographical collection was revised and in the design stage the virtual classroom model of the subject was constructed. Product of the investigation is a guide that guides step by step in the construction of virtual environments set in the Blended Learning.

Keywords—Blended Learning, Virtual environments, Virtual tutor, Information skills.

INTRODUCCIÓN

La condición de que los alumnos necesitan estímulos continuos para estimular el aprendizaje formaba parte de concepto denominado “máquinas de enseñar” propuesto Frederic Skinner hace más de seis décadas, sin embargo en los últimos 20 años con los avances en el campo de las telecomunicaciones, se están promoviendo nuevas formas de comunicarnos y por ende nuevas formas compartir recursos de información. Los procesos de formación apoyados en el internet están adquiriendo exponencialmente un lugar importante en la educación formal, no formal e informal; Términos como elearning, teleformación, educación a distancia, educación on line, aprendizajes cooperativos, educación flexible o entornos virtuales de aprendizaje son términos que se consideran usuales en nuestro contexto. Esta acelerada aparición de las

tecnologías de comunicación digitales, y la fácil acceso a los recursos de información en internet se crean también nuevos desafíos en el campo de la educación y más aún en el nivel de profesionalización ya que permiten renovar progresivamente los procesos formativos, a lo que se denominó e-Learning o aprendizaje electrónico.

Para la Unión Europea el e-Learning es “el uso de las nuevas tecnologías multimedia e internet para mejorar la calidad del aprendizaje.” Una traducción literal sería “aprendizaje electrónico” que se refiere al proceso de enseñanza aprendizaje realizado con ordenadores conectados a Internet.

Machuca and Mario (2011) define al E-Learning como el conjunto de las metodologías y estrategias de aprendizaje que se basan en la tecnología para producir, transmitir, distribuir y organizar conocimiento entre individuos, comunidades y organizaciones. El concepto de elearning abarca un área de conocimiento mayor que el de los cursos online. El e-Learning, educación on line o teleformación puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que

*Ingeniera en Sistemas Computacionales.

†Ingeniero Comercial, Magíster en Gerencia Educativa.

‡Secretaría Ejecutiva.

están geográficamente dispersos o separados por una distancia física y con flexibilidades para la comunicación sincrónica o asincrónica.

En los últimos años varios investigadores han indicado que el E-Learning tuvo un estancó debido a diferentes factores estructurales, de conectividad, accesibilidad, culturales, entre otros, y que se deben definir nuevas metodologías y técnicas que mejoren y posibiliten la formación online. En este nuevo escenario surgió el Blended Learning como una nueva metodología que fusionaba el E-Learning y la formación presencial tradicional, aprovechándose de todas sus ventajas de modo ecléctico. El Blended Learning es una combinación de lo positivo de la formación presencial y las potencialidades de la formación on line, esta mezcla de ambientes de aprendizaje enriquece el proceso formativo y permite cubrir de una forma más eficiente los objetivos del aprendizaje.

Estos nuevos escenarios de la Educación nos obligan a replantear y redefinir de forma urgente los contenidos metodológicos, conceptuales y culturales del currículum, evolucionando de modelos tradicionales y rígidos a otros contextos en los que el docente sea un mediador en la construcción del conocimiento, un guía que oriente en el vasto mundo de la información digital y provea a los educandos de las herramientas adecuadas con el único fin de fortalecer el proceso de enseñar y aprender, logrando que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades y competencias informacionales y de trabajo cooperativo que le permitirá solucionar y satisfacer necesidades locales, nacionales, regionales o mundiales.

El presente trabajo tiene por objetivo diseñar una guía que orienta paso a paso la construcción de entornos virtuales ambientados en el Blended Learning, tomando como caso particular la asignatura Desarrollo Humano y Calidad de Vida de la Facultad de Humanísticas de la Universidad Técnica de Manabí.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada en el presente trabajo fue de tipo bibliográfica y documental donde se observó y reflexionó sistemáticamente sobre realidades teóricas y no teóricas de la variable objeto de estudio, usando diferentes tipos de documentos. Para alcanzar el objetivo propuesto se realizó un diseño sistémico del proceso de investigación dividiéndolo en dos etapas o momentos: La etapa de exploración y la etapa del diseño. En la etapa de exploración se revisó un amplio acervo bibliográfico para profundizar y fundamentar con teorías, se realizó un análisis crítico de los documentos seleccionados para sistematizarlos y articularlos al marco teórico del presente trabajo. En la etapa de diseño se consideraron 8 fases secuenciales ordenadas sistémicamente para construir el modelo de aula virtual de la asignatura Desarrollo humano y calidad de vida, que se desarrollará bajo la metodología Blended Learning.

Metodología Blended Learning

La metodología Blended Learning podría ser definida como una estrategia educativa que integra recursos, herramientas y actividades de las modalidades: presencial (tradicional)

y virtual (eLearning), de una forma personalizada y con acompañamiento especializado para cumplir los objetivos de educación formal o informal, y que será contextualizada a continuación:

El Blended Learning en el contexto del proceso enseñanza – aprendizaje

Los procesos de formación apoyados en el internet están adquiriendo exponencialmente un lugar importante en la educación formal e informal. Términos como elearning, teleformación, educación a distancia, educación on line, aprendizajes cooperativos, educación flexible, entornos virtuales de aprendizaje, recursos Web 2.0, la coasociación etc., son términos que se consideran usuales en nuestro contexto, para describir los procesos de formación realizados a través de computadoras de manera on line u off line. Frente a los esfuerzos en explicar el e-learning, centrando exclusivamente en las características y potencialidades de la tecnología empleada y del entorno de teleformación, se piensa que su relevancia educativa se obtendrá por una serie de variables, como: la calidad de los contenidos, la forma en que son presentados y estructurados los contenidos, en qué teorías educativas se sustentan, la metodología didáctica propuesta, y el rol que desempeña el profesor como acompañante del proceso.

Este rol que desempeña el profesor o tutor, como profesor tutor virtual, será fundamental para garantizar la calidad, eficiencia y eficacia del proceso formativo apoyado en recursos Web. Este rol será más extenso y complejo que el realizado en modalidades presenciales de formación. En este sentido Silva (2011) expone cuatro roles básicos a desempeñar por los docentes: el rol pedagógico, el social, de dirección y técnico. Siendo el más significativo es el rol pedagógico, que es por el cual el profesor contribuye a la creación del conocimiento especializado, centra la discusión sobre los puntos críticos, contesta preguntas, fomenta el trabajo colaborativo, desarrolla criterios y los sintetiza. Sin embargo, los otros roles son también importantes: mediante el rol social se potencia la creación de un ambiente colaborativo en línea entre los diferentes participantes, se lleva el tiempo de las intervenciones y se marca la agenda para el desarrollo y la exposición de los temas; y a través los roles de dirección y técnico, se establecen las normas de funcionamiento del proceso formativo y se orienta sobre el comportamiento técnico de las diferentes herramientas de comunicación que podrán ser utilizadas. Paulsen (1995), señala que los roles que fundamentalmente desempeña el profesor, se pueden clasificar dentro de los tipos: organizativo, social e intelectual. En el primero, el profesor se encargaría de estimular la participación del estudiante cuando se esté retrasando, requerir su participación permanente en el proceso, invitar a expertos a que puntualmente se incorporen al proceso para aportar información especializada, o también hacer que los estudiantes conduzcan la discusión. Para Cabero-Almenara (2015) Estos nuevos entornos nos están llevando a que el profesor tendrá que desempeñar nuevas funciones como consecuencia de las posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica que poseen las nuevas herramientas, y las posibilidades geográficas, físicas y temporales que nos

aporta la situación. Además el profesor deberá aprender a dar respuesta a un número de alumnos cada vez más heterogéneos, ya que el conocimiento estará deslocalizado de los lugares de origen, y los participantes se encontrarán ubicados en lugares diferentes y geográficamente dispersos a los del profesor.

Funciones del tutor o profesor virtual

Las funciones que según Cabero-Almenara (2015) debe cumplir el tutor virtual son: La función Técnica, la función académica, la función social y la función organizativa. Estas funciones, exigen que el profesor posea una formación específica y desarrollo de competencias en diferentes aspectos para su buen desempeño. A continuación se describirán de forma individual las características y competencias referentes a esta función:

Actividades de la función técnica:

- Asegurarse de que los alumnos comprendan el funcionamiento técnico del entorno virtual de formación.
- Brindar consejos y apoyo técnico.
- Realizar actividades formativas específicas.
- Organizar y gestionar los grupos de aprendizaje que forme para el trabajo en la red.
- Ingresar, modificar, actualizar y expurgar lo materiales al entorno formativo.
- Orientar al alumno sobre la parte operativa del programa, donde pueda bajarse los programas y ficheros necesarios para los diferentes formatos de información que se presenten en el programa.
- Estar constantemente en contacto con el administrador del sistema, etc.

Esta función exige que el profesor-tutor, antes de comenzar la actividad formativa se asegure de que todos los alumnos conocen y dominan las herramientas comunicativas que utilizarán para fluir la información entre ellos mediante recursos como: el correo electrónico, el chat, wikis, grupos de discusión, hasta la subida y bajada de ficheros en la nube de datos. Al mismo tiempo, deberá asegurarse de que todos los alumnos estén inscritos y posean una clave de acceso para la entrada en el programa, y que comprendan el funcionamiento del entorno de navegación. El aseguramiento de que los estudiantes dominen las herramientas telemáticas es un aspecto verdaderamente importante y necesario. Sánchez et al. (2009), en una investigación que realizó sobre las posibilidades del debate telemático, conclusión en que: “visto que la mayoría de los alumnos no poseían habilidades en el uso del correo electrónico (enviar y recibir mensajes), algunos alumnos retrasaron su incorporación en el debate tras superar algunas dificultades. Consideramos necesaria la ampliación de la fase de inicio de la experiencia (período de prácticas con el sistema)”. Una de las funciones más significativas que tendrá que realizar el profesor-tutor corresponde al dominio académico, y ello le llevará a realizar diferentes roles, que irán desde facilitar la comprensión y explicación de los contenidos ofertados, hasta el seguimiento y la evaluación de los estudiantes, considerando de la realización de actividades específicas para el afianzamiento de los contenidos. Luego, se ofrece una síntesis de algunas de las actividades que implicará

el desarrollo de esta función. Como podemos imaginarnos, para la realización de algunas de las actividades anteriormente indicadas en esta función, el profesor-tutor deberá desempeñar y ser competente en una serie de aspectos básicos, como son: diagnóstico y evaluación formativa de los estudiantes, dominio de los contenidos y habilidades didácticas para la organización de actividades para la formación, aclaración y afianzamiento de los contenidos.

Como queda expuesto, el papel del profesor-tutor en esta función que hemos denominado académica es bastante relevante, ya que coincidimos con Lewis (2006) cuando afirma que las tareas que se pueden realizar dentro de un proceso formativo estarán condicionadas por dos aspectos: grado de incertidumbre (falta de información) y de equivocidad (la información se puede interpretar de diferentes formas). Y tanto en uno como en otro el papel del profesor-tutor será determinante en ofrecer la cantidad suficiente de información y asegurar la comprensión de la misma.

Actividades de la función académica:

- Compartir información, extender, clarificar y explicar los contenidos presentados.
- Supervisar el progreso de los estudiantes y revisar las actividades realizadas.
- Revisar y responder a los trabajos de los estudiantes.
- Asegurarse de que los alumnos están alcanzando el nivel adecuado.
- Formular preguntas para evaluar los conocimientos que poseen los estudiantes y descubrir las posibles inconsistencias y errores que vayan teniendo.
- Diseñar actividades para facilitar la comprensión de la información y su transferencia.
- Diseñar actividades de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo.
- Introducir el tema de debate y relacionarlo con los anteriores.
- Articular en los debates en grupos los aportes de los estudiantes.
- Resolver las posibles dudas surgidas de la lectura de los materiales didácticos o en la realización de las actividades.
- Hacer valoraciones generales e individuales de las actividades realizadas.
- Informar de los resultados alcanzados, etc.

La temática de las actividades es muy importante, y posiblemente su calidad y cantidad se convierta en una variable de diferencia de la calidad del entorno virtual de aprendizaje. Las actividades que se podrán realizar en esta función académica son diversas y van desde las sociales, hasta las que pretenden afianzar los contenidos. Estas últimas actividades van desde la realización de trabajos y comentarios sobre los contenidos presentados, comentarios y la evaluación de los trabajos realizados por los compañeros, o participación en debates en grupo que se planifiquen en el entorno de aprendizaje. Este aspecto de las actividades y la conformación de grupos para su realización, nos hace reflexionar sobre una serie de aspectos sobre: ¿Cómo formar los grupos?, si los hacemos fijos o variables, ¿Qué número de personas deben conformarlos?;

Aspectos que por otra parte también son problemáticos dentro de la formación presencial tradicional pero que adquieren una situación particular. Para Lewis (2006), desde la perspectiva de la psicología sociocultural, nos formula una serie de preguntas para reflexionar sobre la constitución de los grupos; el autor sostiene: Si incluimos para el trabajo grupal tres sujetos que no tienen ninguna zona de coincidencia, ¿qué tendrían en común para el intercambio de conocimiento? Por otro lado, si fuesen homogéneos los niveles y núcleos de conocimientos y las zonas de desarrollo proximal coincidieran totalmente, tampoco podrían conocer mucho los unos de los otros porque sólo sabrían sobre las mismas cosas. Así es como vemos las zonas de desarrollo proximal que nos ayudan a identificar maneras de sugerir o apoyar la formación de grupos para los trabajos colaborativos.

El profesor-tutor debe de realizar una serie de actividades que se refieren a cuestiones de tipo organizativo, donde deberá realizar algunas acciones o funciones que se establecen a continuación. Esta actividad organizativa requerirá una muy cuidada estructuración para su ejecución, se deben detallar de forma muy clara de las normas y protocolos de funcionamiento, la cronología y temporalidad asignada a las actividades, el material y recursos necesarios, entre otros.

Actividades de la función organizativa:

- Establecer el cronograma del curso, tanto de forma global (inicio y fin) como específica (fechas de entrega de las diferentes actividades).
- Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno: criterios de evaluación, exigencias o nivel de participación requerido.
- Presentar las normas de funcionamiento para establecer contactos con el profesor-tutor.
- Mantener un contacto con el resto del equipo docente y organizativo, haciéndole llegar rápidamente los problemas detectados al nivel de contenidos, de funcionamiento del sistema o de administración.
- Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre los miembros.
- Contactar con expertos para desarrollar conferencias a través de recursos web (Webinar)
- Difundir información significativa para la relación con la institución, etc.

Otra de las funciones a desempeñar por el profesor-tutor en los entornos virtuales de aprendizaje es la función orientadora, con ella se buscará ofrecer un acompañamiento y asesoramiento personalizado a los estudiantes en diferentes aspectos, procedimientos, técnicas y estrategias para su desempeño, así como su motivación para el cumplimiento de las diferentes actividades, esto reduciría significativamente el riesgo de reprobar o desertar del curso. A continuación, se detallan algunas de las actividades que se desarrollan en esta función:

Actividades de la función orientadora:

- Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el estudio participativo en red.
- Dar recomendaciones públicas y privadas sobre el trabajo y la calidad del trabajo que se está desarrollando en red.
- Asegurarse de que los alumnos trabajan a un ritmo

adecuado.

- Motivar a los estudiantes para el desarrollo y cumplimiento del trabajo.
- Informar periódicamente a los estudiantes sobre su progreso, y facilitarle estrategias de mejora.
- Solucionar las diferencias entre los integrantes del equipo.
- Ser guía y orientador del estudiante.
- Aconsejar al estudiante para el seguimiento de cursos posteriores.
- Adaptar los recursos y materiales a las características y conocimientos previos de los estudiantes, etc.

La última de las funciones que debe desempeñar el profesor-tutor virtual es la función social. Esta función tiene un papel muy significativo para el cumplimiento de los objetivos de formación, ya que la creación de un ambiente socio emocional positivo es de vital importancia para el aprendizaje significativo y más aún en situaciones donde la persona puede sentirse aislada como consecuencia de la obicuidad característica de virtualidad, es decir las barreras físicas y espaciotemporales, esta función social implica al igual que las anteriores una serie de actividades, como las que se detallan a continuación.

Actividades de la función social:

- Dar la bienvenida e integrar a los estudiantes que participan en el curso en red.
- Promover la creación de grupos de trabajo.
- Motivar permanentemente a los estudiantes para que mejoren su desempeño.

Los retos necesario para la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje dependerán en gran medida del escenario de aprendizaje que podría ser el hogar, el lugar de trabajo o cualquier otro con acceso al internet y sus recursos, es decir, el nuevo marco espacio-temporal en el que el usuario desarrolla las actividades de aprendizaje. De igual manera, el rol del personal docente también cambia en un ambiente virtual. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, facilitándoles el uso y acceso a los recursos y herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos, destrezas y competencias; pasa a actuar como gestor de recursos de aprendizaje, un orientador en el vasto mundo de recursos e información y un mediador que sistematice actividades grupales colaborativas. Los procesos de innovación respecto a la utilización de las tecnologías de información y comunicación en la docencia universitaria suelen depender, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes en la institución. Sin embargo, una equilibrada visión del fenómeno derivaría en la integración de las innovaciones tecnológicas en el contexto de la tradición de nuestras instituciones que tienen una importante función educativa al servicio de la comunidad.

Muchos de los conceptos asociados con el aprendizaje en la clase tradicional, pero ausentes cuando se utilizan sistemas convencionales de educación a distancia, pueden reacomodarse en la utilización de redes para la enseñanza, dando lugar a una nueva configuración formativa que puede superar las deficiencias de los sistemas convencionales, ya sean presencial o a distancia. Lo que frecuentemente se ha procurado es

reproducir los modelos de enseñanza-aprendizaje dominantes, y así encontramos muchos cursos y experiencias que se basan fundamentalmente en el modelo clásico de enseñanza-aprendizaje. Las posibilidades de las N'TIC permiten reproducir de alguna forma estos modelos, que requieren de la oportuna combinación de elementos tecnológicos, pedagógicos y organizativos. Los nuevos espacios educativos que se crean mediante estos tipos de prácticas pueden referirse tanto al impacto que la introducción de las N'TIC tiene en la enseñanza convencional como a la configuración de nuevos escenarios para el aprendizaje. Entre el aula convencional y las oportunidades de obtener materiales de aprendizaje desde cualquier punto mediante recursos web, existe todo un abanico de posibilidades de acceso a recursos de aprendizaje y de establecer una comunicación educativa que debe ser considerada en una proyección de futuro.

La evolución de estos nuevos escenarios educativos suponer conlleva además a la aparición de nuevos vocablos como: enseñanza virtual, campus virtual, universidad virtual y el denominado e-learning, que derivó en Blended-learning, Cloud-Learning, Game-Learning, Ubiquitous-Learning, entre otros. Salinas (2011), sostiene que la educación a través de la red ofrece nuevas posibilidades de aprendizaje abierto y flexible, teniendo en consideración que tanto docentes como estudiantes necesitan buenas condiciones de trabajo, ilimitado y estable acceso al internet, eficiencia en los elementos que integran el campus virtual, calidad de los contenidos, adecuación pedagógica de las actividades, fluidos canales de comunicación y transparencia en los procesos de evaluación y acreditación. La flexibilidad debe ser una opción compatible con la gestión docente, ofreciendo seguridad de conexión y entrada al campus virtual asincrónica, es decir a cualquier hora que se desee. Sólo así se podría garantizar la calidad de estos procesos educativos en línea.

Modelo de Formación bajo la metodología Blended Learning

El presente modelo tiene por objetivo diseñar y desarrollar los lineamientos normativos de una actividad de formación con Metodología Blended Learning, con énfasis en el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, la fácil implementación del modelo y la eficiente evaluación de las actividades formativas. Para el proceso de diseño se definieron ocho etapas con un orden lógico, sistémico e interrelacionado. Durante el proceso y en cada una de las etapas se deben considerar una serie de condiciones en función de cuatro componentes esenciales que son: el componente organizativo, el tecnológico, el pedagógico, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas. Aunque las ocho etapas tienen un orden secuencial, en la práctica no se desarrollan necesariamente en ese orden, ya que algunos de estos procesos ocurren simultáneamente. Las ocho etapas establecidas para el desarrollo de la actividad de formación con metodología Blended learning para la asignatura Desarrollo humano y calidad de vida, se exponen a continuación:

Etapas 1: En esta primera etapa se describen datos generales de la Institución y se la ubica en su contexto como ofertante de formación Blended Learning, es decir, la forma en que se

combinan las actividades y recursos presenciales y en línea. Se describen los campos en la Tabla 1.

Tabla 1. Datos generales del Curso

Datos generales del Curso	
Institución:	Universidad Técnica de Manabí
Facultad:	Ciencias Humanísticas y Sociales
Carrera:	Secretariado Ejecutivo
Modalidad:	Blended Learning (Presencial/Virtual)
Asignatura:	Desarrollo humano y calidad de vida
Créditos:	4 semanales
Ambiente Presencial	Campus Principal de la Universidad Técnica de Manabí (Avenida Urbina y Che Guevara, Portoviejo – Manabí - Ecuador)
Ambiente Blended Learning	Se utiliza una plataforma institucional basada en MOODLE denominada E-VIRTUAL (Plataforma Virtual de Aprendizaje), http://evirtual.utm.edu.ec/

Fuente: Elaboración propia.

Etapas 2: En esta etapa se exponen los objetivos de curso en cuanto a aprendizaje, competencias y/o desarrollo de habilidades cognitivas que se requiere alcancen los estudiantes participantes (Tabla 2).

Tabla 2. Objetivos / Resultados de aprendizaje del Curso

Objetivos / Resultados de aprendizaje del Curso	
Objetivo:	Contribuir a la formación del talento humano y al desarrollo de profesionales y ciudadanos críticos, creativos, deliberativos y éticos, que desarrollen conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos, comprometiéndose con las transformaciones de los entornos sociales y naturales, y respetando la interculturalidad, igualdad de género demás derechos constitucionales.
Resultados de aprendizaje:	Valorar las teorías del desarrollo humano; seleccionar y evaluar la teoría que promueve satisfacción personal y profesional al ser humano. Explicar los tres estados de la autoestima propuesta por Martín Ross. Valorar la importancia del proceso de la comunicación para la toma de decisiones incidentes en el desarrollo integral del ser humano. Establecer diferencias entre calidad de vida y nivel de vida.

Fuente: Elaboración propia.

Etapas 3: Se analiza y define el porcentaje dedicado a las actividades en ambiente presencial y virtual respectivamente (Tabla 3).

Tabla 3. Equivalencia del Curso en sus ambientes de aprendizaje

Equivalencia del Curso en sus ambientes de aprendizaje	
Ambiente Presencial	50 % - 2 Horas semanales en aula presencial
Ambiente Virtual	50 % - 2 Horas semanales en aula virtual

Fuente: Elaboración propia.

Etapas 4: Se establecen los lineamientos generales del diseño del curso de formación Blended (Tabla 4). Se toman decisiones relacionadas con el entorno tecnológico, uso de modelos y estrategias instruccionales. Se dan respuestas a interrogantes

como: ¿Qué entorno tecnológico se va a usar?, ¿Cuáles son los objetivos de las actividades presenciales?, ¿Cuáles son los objetivos de las actividades virtuales? ¿Se utilizarán recursos existentes o va a diseñar los recursos digitales?, ¿Cuál es el sistema de Evaluación?, ¿Cómo será el acompañamiento del docente? ¿Qué actividades se deben planificar?, ¿Qué teorías educativas van a sustentar el diseño?.

Tabla 4. Diseño metodológico del Curso Blended

Diseño metodológico del Curso Blended	
Plataforma Virtual	Plataforma institucional E-VIRTUAL basada en MOODLE, http://evirtual.utm.edu.ec/
Actividades Presenciales	Se programan para cada semana sesiones presenciales de dos horas, cuyo propósito se centra en las interacciones del profesor con los estudiantes con el objetivo de apersonarse en el proceso de formación, realizar actividades como: exposiciones, conferencias, talleres, además de la atención y solución de problemas.
Actividades Presenciales	Se programan actividades virtuales como: foros de discusión, Test, Tareas, cuyo objetivo es similar al presencial pero usando los canales de comunicación del sistema que ofrece la E-VIRTUAL.
Trabajo Colaborativo	Para los proyectos colaborativos se consideran aspectos como: Comunicación entre los integrantes del grupo, Uso de recursos web, calidad de la Bibliografía, cumplimiento del trabajo en los plazos estipulados.
Examen	Los exámenes parciales se realizan en ambiente presencial siguiendo los lineamientos establecidos en la UTM.

Fuente: Elaboración propia.

Etapa 5: En esta etapa se establecen los lineamientos específicos del diseño del curso (Tablas 5, 6, 7, y 8). Se definen las condiciones específicas de los recursos y actividades que conforman el curso Blended Learning. Cómo: ¿Qué enfoque se le va a dar al curso?, ¿Cuáles es la secuencia de contenidos más adecuada?, ¿Qué herramientas se utilizarán?, ¿Qué estrategias de aprendizaje se utilizarán?, ¿Quién, cuándo y cómo se realiza la revisión y evaluación de las actividades programadas?, ¿Cuál será la bibliografía física y digital que se utilizará?, entre otros aspectos importantes a considerar. Para alcanzar de los objetivos de aprendizaje es necesario definir estrategias que viabilicen o faciliten la transmisión, recepción y empoderamiento de los contenidos, estrategias como:

- Sistematizar los contenidos estableciendo secuencias y rutas que faciliten su presentación y comprensión.
- Identificar los conceptos que crean conflicto por su complejidad o nivel de abstracción y aplicar la estrategia más adecuada para abordarlo.
- Incluir situaciones problemáticas o casos prácticos que ejemplifiquen el Tema y los aspectos con mayor relevancia para el aprendizaje y desarrollo de habilidades y destrezas.
- Usar experiencias de la praxis diaria y relacionarlas con los contenidos, comprender la aplicación de los contenidos garantiza un aprendizaje significativo.

Tabla 5. Programación de contenidos y actividades por Unidades

Programación de contenidos y actividades por Unidades	
Unidad 1:	Teorías y definiciones del Desarrollo Humano.
Temas:	1.1. Definiciones de Desarrollo Humano. 1.2. Teorías del Desarrollo Humano. 1.3. Teoría de las Necesidades-Maslow. 1.4. Las Potencialidades del Ser Humano.
Actividades Presenciales:	A1 Conferencia, A2 Trabajos de observación
Estrategias:	A1 Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. En forma individual analiza las teorías, selecciona, evalúa y establece conclusiones indicando cuál de ellas promueve satisfacción personal y profesional. A2 Elabora ficha de observación y recaba información de las potencialidades desarrolladas por los niños de la Escuela María Buitrón de Zumárraga.
Actividades Virtuales	A3 Lectura A4 Generación de tareas
Estrategias:	Las 5 manifestaciones del ego. http://rincondeltibet.com/blog , Video: siete pasos para dominar el ego. Elaborar una síntesis en presentación en PowerPoint
Bibliografía:	Papalia & Feldman (2012), Desarrollo Humano, Duodécima edición, McGraw-Hill/Interamericana editores s.a. de c.v., Hogg, Vaughan (2010), Psicología Social, quinta edición, Medica Panamericana S.A.

Fuente: Elaboración propia.

Etapa 6: En esta etapa se diseña el entorno tecnológico, es decir los aspectos comunicativos y estéticos que tendrá el aula en su ambiente virtual, para este efecto se consideran criterios ergonómicos y de usabilidad, como por ejemplo: la interfaz, la navegabilidad y la funcionalidad de la plataforma y de los productos de información digital colgados como recursos de formación del curso Blended. Los aspectos esenciales a tener en cuenta para alcanzar un eficiente nivel de usabilidad en un entorno virtual son:

- La cantidad y calidad de contenidos: Que respondan a los objetivos del curso y a las necesidades informativas de los usuarios. Es necesario considerar aspectos como: La veracidad y confiabilidad de los contenidos, la redacción conforme a las capacidades cognitivas de los usuarios, la correcta ortografía, la legibilidad, entre otros.
- La navegación coherente: Que posea una estructura funcional de los contenidos, hipervínculos, relaciones entre contenidos y recursos, referencias, entre otros.
- Un diseño de comunicación visual comprensible y atractivo: Debe establecer un equilibrio entre la aspiración de satisfacer las necesidades de información y ayudas de los usuarios y conseguir valores estéticos y funcionales.

Etapa 7: Esta etapa se denomina Prueba Piloto y consiste en ejecutar un proceso de prueba de los recursos o actividades diseñadas con el fin de revisar, evaluar y modificar en caso de ser necesario. Durante esta etapa se pueden realizar tres tipos de pruebas:

- Prueba de funcionamiento: La realiza el docente adminis-

Tabla 6. Desarrollo Afectivo

Unidad 2:	Desarrollo Afectivo
Temas:	Tema: Autoestima 2.1 Definición de autoestima. 2.2 Factores, Importancia y Características 2.3 Acciones para desarrollar la autoestima. Tema: Identidad Personal y Profesional: 2.4 Definición de la IPP 2.5 Componentes de la IPP 2.6 Proyecto de vida, Tema: hábitos académicos y sociales 2.7 Definición de hábitos. 2.8 Hábitos adecuados de alimentación, de descanso, de estudio y de sexualidad. 2.9 Conductas de riesgo y factores protectores para el logro del éxito personal y profesional. Tema: Inteligencia Emocional, 2.10 Definición de IE. 2.11 Dimensiones e,Importancia dela IE. 2.12 Definición de Empatía 2.13 Desarrollo de la empatía.- Importancia. 2.14 Obstáculos que dificultan la empatía. Tema: Valores: 2.15 Definición de valores 2.16 Características de los valores. 2.17 Proceso de valorización. 2.18 Definición de actitud y motivación. Su importancia
Actividades Presenciales:	A1 Conferencia A2 Talleres
Estrategias:	A1 Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. En forma individual analiza las teorías, selecciona, evalúa y establece conclusiones indicando cuál de ellas promueve satisfacción personal y profesional. A2 Reflexión e interpretación de lecturas, frases motivadoras.
Actividades Virtuales	A3 Lectura A4 Generación de tareas
Estrategias:	Lee, analiza las frases más celebres del "El Principito" e indica que enseñanzas promueve este personaje. http://peru.com/mujeres/voces/14-frases-y-lecciones-que-adoramos-principito-noticia-307832 , Explica los tres estados de la autoestima propuesta por Martín Ross en el libro "El Mapa de la Autoestima" Elaborar una síntesis en presentación en PowerPoint
Bibliografía:	Papalia & Feldman (2012), Desarrollo Humano, Duodécima edición, McGraw-Hill/Interamericana editores s.a. de c.v.,Hogg, Vaughan (2010), Psicología Social, quinta edición,,Medica Panamericana S.A.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Desarrollo Social

Unidad 3:	Desarrollo Social
Temas:	Tema: Comunicación: 3.1. Definición de comunicación. 3.2 Importancia. 3.3 Comunicación Eficaz. 3.4 Estilos de comunicación (pasiva, agresiva, asertiva). Tema: liderazgo: 3.5. Definición de liderazgo 3.6 Características de un líder. 3.7 Estilos de liderazgo Tema: Manejo del estrés: 3.8 Definición de estrés. 3.9 Factores que inciden en el estrés. 3.10 Estrategias para el manejo del estrés. Tema: Toma de Decisiones 3.11 Definición de toma de decisiones. 3.12 Fases. 3.13 Factores que afectan la toma de decisiones. 3.14 Tipos de decisiones. 3.15 Estrategias para desarrollar la toma de decisiones. Tema: Solución de problemas y conflictos: 3.16 Definición de SPC. 3.17 Características del SPC 3.18 Técnicas para la resolución del conflicto. Tema: Pensamiento creativo: 3.19 Teoría de la creatividad Definición de PC,3.20 Características y factores del PC,3.21 Obstáculos del pensamiento creativo
Actividades Presenciales:	A1 Conferencia A2 Talleres
Estrategias:	A1 Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. En forma individual analiza las teorías, selecciona, evalúa y establece conclusiones indicando cuál de ellas promueve satisfacción personal y profesional. A2 Reflexión e interpretación de lecturas frases motivadoras.
Actividades Virtuales	A3 Lectura A4 Clases en línea sincrónicas
Estrategias:	Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. Explica los estilos de comunicación.
Bibliografía:	Papalia & Feldman (2012), Desarrollo Humano, Duodécima edición, McGraw-Hill/Interamericana editores s.a. de c.v.,Hogg, Vaughan (2010), Psicología Social, quinta edición,,Medica Panamericana S.A.

Fuente: Elaboración propia.

trador del entorno virtual, donde se prueba la funcionalidad del aula, ejecución de infoproductos, reproducción de sonidos o videos, hipervínculos, es decir, explorar y explotar todos los aspectos funcionales.

- Prueba de expertos: Consiste en realizar una evaluación heurística a cargo de uno o más expertos sobre el desarrollo y funcionamiento del aula. Esta prueba se ejecuta siguiendo estándares establecidos, y conocidos por los expertos, donde se evalúan integralmente aspectos como:

calidad de los recursos de información, navegabilidad, usabilidad, arquitectura de la información, entre otros.

- Prueba de usuarios: También denominada test de usabilidad, en el que se realizan interacciones con los usuarios para que usen la plataforma y luego se receptan las experiencias, inquietudes y sugerencias para mejorar el entorno virtual.
- Todas estas pruebas generan información valiosa y de primera mano para corregir, reforzar y optimizar la operatividad del entorno virtual de formación.

Tabla 8. Derechos Humanos y buen vivir

Unidad 4:	Derechos Humanos y buen vivir
Temas:	Tema: Derechos Humanos 4.1 Definición, naturaleza origen, clasificación, importancia de los derechos humanos. 4.2. Declaración universal de los derechos humanos. 4.3 Definición de buen vivir. 4.4 Objetivos PNBV.,Tema: Calidad De Vida, 4.5 Definición, importancia, factores de calidad de vida. 4.6 Dimensiones,e indicadores de la calidad de vida. 4.7 Conceptos de Pobreza, desigualdad y crecimiento. Revisión y socialización de las actividades de investigación de aula.
Actividades Presenciales:	A1 Conferencia A2 Proyecto Integrador de saberes PIS
Estrategias:	A1 Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. En forma individual analiza las teorías, selecciona, evalúa y establece conclusiones indicando cuál de ellas promueve satisfacción personal y profesional. A2 Presentación del pis de acuerdo a la metodología elegida.
Actividades Virtuales	A3 Lectura A4 Clases en línea sincrónicas
Estrategias:	Elabora plan o esquema vital que encaje en el orden de prioridades, valores y expectativas como dueño de su destino de la vida que decida vivir. Se valorará y evaluará la participación individual en todo el proceso enseñanza-aprendizaje. Explica los estilos de comunicación.
Bibliografía:	Papalia & Feldman (2012), Desarrollo Humano, Duodécima edición, McGraw-Hill/Interamericana editores s.a. de c.v.,Hogg, Vaughan (2010), Psicología Social, quinta edición,,Medica Panamericana S.A.

Fuente: Elaboración propia.

Etapa 8: Implementación de la actividad formativa Blended Learning en la Facultad de Ciencias Humanísticas y Sociales de la Universidad Técnica de Manabí, que inicia con el ciclo académico aprobado por IES. Es importante al final de cada ciclo académico aplicar instrumentos de evaluación del curso impartido y obtener información de los usuarios/estudiantes en criterios como: Metodología, calidad de recursos de información, acompañamiento docente, deserción/reprobación, accesibilidad, criterios de evaluación, entre otros aspectos que permitirán corregir y reforzar gradual y progresivamente la experiencia Blended Learning.

CONCLUSIONES

- El disponer de un modelo que oriente paso a paso la construcción de entornos virtuales ambientados en el Blended Learning, inducirá progresivamente a que cada

vez más docentes se motiven a emigrar sus asignaturas a estos nuevos escenarios de la educación.

- La integración de tecnologías móviles en los procesos de formación académica conocida como Móvil Learning, potencia el acceso inmediato a grandes volúmenes de información digital, sean estos licenciados o de libre acceso, además de un amplio abanico de posibilidades de comunicación.
- Un diseño sistémico de evaluación y monitoreo al proceso de acompañamiento de los docentes en asignaturas con metodología Blended Learning, motiva a los estudiantes en su desempeño y reduce las deserciones y no acreditaciones.
- La incorporación de recursos y medios colaborativos en el micro currículo, como: Webinar, Wikis, Blog, Foros, Redes Sociales; fortalecerán la articulación fluida y multidireccional de los conocimientos, además de desarrollar competencias informacionales, investigativas y colaborativas.
- Finalmente, el presente trabajo promueve el cambio de concepto de educación a distancia por el de educación sin distancia, y posibilita que la Universidad llegue de forma omnipresente y brinde posibilidades de superación a personas de sectores a los que la educación presencial tradicional no puede llegar, siendo éste un aporte significativo y de reivindicación de la Universidad con su comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Cabero-Almenara, J. (2015). *Aplicación de las nuevas tecnologías al ámbito socioeducativo*.
- Lewis, R. (2006). Grupos de trabajo en comunidades virtuales.
- Machuca, A. and Mario (2011). ¿e-learning es para usted?, Recuperado el 2002 de: http://www.teleddes.org/deintereses/e_learning.html. *Revista NET@*.
- Paulsen, M. F. (1995). Moderating educational computer conferences. *Computer mediated communication and the online classroom*, 3:81–89.
- Salinas, J. (2011). Modelos emergentes en entornos virtuales de aprendizaje. *Recuperado de http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es/pape/gte/files/Modelos-emergentes-en-entornos-virtuales-de-aprendizaje.pdf*.
- Sánchez, A. M. P., Alacid, M. P. L., and Serra, P. P. (2009). Aprendizaje cooperativo y formación del profesor. un estudio bibliométrico (1997-2008). In *Anales de documentación*, volume 12, pages 209–220.
- Silva, R. (2011). Modelo metodológico didáctico para la enseñanza de la Física Experimental ambientado en Blended Learning. *Visiones Científicas*(ISSN 0716677X), 8(1). Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile.