"La modalidad Blended-Learning en la Educación Superior"

Profesora Claudia Ramírez[1]

[1] Profesora de Informática, Maestra de Educación Común, Postgrado en Cognición e Informática Educativa, Magíster en Informática Educativa, Licencianda en Ciencias de la Educación.

Índice

Resumen	Pág. 3
Abstract	Pág. 3
Introducción	Pág. 4
La Educación Superior y TICs	Pág. 4
Qué es el Blended Learning	Pág. 5
Blended Learning y Aprendizaje	Pág. 6
Modelos de Blended Learning y Elementos	Pág. 7-8
Beneficios y recursos requeridos	Pág. 8-9-10
Experiencia en Educación Superior	Pág. 10-11
Conclusiones	Pág.12-13
Bibliografía	Pág.13-14

Resumen

El presente artículo tiene como finalidad realizar un análisis del Blendeg-Learning en la Educación Superior, características, elementos, incidencia en los currículos, en los docentes y en los alumnos.

Considerando la era de la información, del conocimiento y del aprendizaje, es importante que como docentes estemos actualizados para ofrecer nuevas alternativas u opciones que permitan un mejor aprendizaje para los estudiantes. El docente universitario tiene un desafío por afrontar: la innovación de su práctica educativa con el apoyo de la tecnología.

Las nuevas generaciones vienen con nuevas habilidades desarrolladas como parte de su vida con relación al uso de las tic´s. Favorecer y fomentar estas habilidades permite que nos vean(a los docentes) como seres abiertos a nuevas posibilidades de aprendizaje y cambio.

Palabras claves: Blendeg-Learning, TIC (tecnologías de la información y la comunicación), aprendizaje, docente.

Abstract

The aim of the following article is to analyze the Blending-Learning in High Education, characteristics, elements that affect the syllabuses of the teachers and students.

Taking into consideration the era information of Knowledge, and learning, it’s important that as teachers we salud be updated to offer new options that allow a better learning for students. The professor has a Challenger of Racing up the innovation of his/her educational practice with the support of technology.

The new generations come with new skills developed as part of their life in relation to the use of tic´s. Promoting these skills allow them to see us like people open to new possibilities of learning and change.

Key words: Blending-Learning, TIC (technology of information and Communication), teacher’s, learning.

Introducción

Actualmente la sociedad se ha transformado por un proceso mundializador, que originado en el ámbito económico y sustentado por el avance de la información y de las telecomunicaciones, ha impregnado a la educación y a la cultura; nos referimos a la globalización.

La nueva era de la información y la comunicación ha traído como consecuencia el cambio de los ambientes rutinarios de aprendizaje por otros caracterizados por la transformación y la innovación constante. Para ello se necesitan habilidades o competencias en el manejo de la información, por lo tanto, los procesos de adquisición, selección y utilización de la misma, así como la creación de nuevos conocimientos, requieren la utilización de herramientas de enseñanza-aprendizaje.

La clave para todo esto radica en enseñar a nuestros alumnos "cómo aprender de manera significativa".

Para una mejor comprensión del presente articulo, éste se ha dividido en los siguientes apartados: la educación superior y Tic's, el concepto de B-learning, blendeg learning, y el aprendizaje, modelos, elementos, recursos, beneficios, la tecnología en la enseñanza superior.

La Educación Superior y TICs

Con el uso de la tecnología de la información y la comunicación desaparecieron muchas actividades tradicionales y las que se mantuvieron vigentes necesitaron una base tecnológica más amplia e interdisciplinar para su ejercicio.

Se entiende por Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones el conjunto de procesos y productos vinculados a las nuevas herramientas electrónicas como hardware y software que son utilizadas como soportes de la información y canales de comunicación relacionados con la recogida, el almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión digitalizados de la información.2

[2] Ver http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/contenido-s-p.php?llaveid=25995

Toffler (1996), señala que las TICs son bases de datos capaces de almacenar, no sólo texto, sino también gráficos, música, voz y otros sonidos. Y lo que es más importante, las TICS son capaces de combinar las bases de datos y los programas para dar al usuario una flexibilidad mucho mayor que los anteriores sistemas de bases de datos. Multiplican enormemente las formas en las que pueden combinarse, recombinarse y manipularse la información de diferentes campos y registros.

Autores como Manuel Castells, Osvaldo León, y otros defienden la posición a favor del uso estratégico de la información y del conocimiento para garantizar el éxito de los proceso de planificación y desarrollo de las instituciones.

La gestión y el conocimiento se fundamentan en la tecnología aplicada a la información y comunicación, porque al tratarse del capital intelectual, se requiere que todos los actores del proceso educativo conozcan y manejen las nuevas tecnologías (TIC'S), para no quedar afuera de la realidad y estar descontextualizados con el uso de la tecnología.
De esta manera las personas, docentes, alumnos, instituciones, apoyadas en el uso de ordenadores, telecomunicaciones, software, se conectan para interactuar con la finalidad de buscar e intercambiar información, conocer otras realidades para enriquecer sus centros educativos.

En muchos países, como el nuestro, Uruguay, se han creados Programas de Educacion-Tics para lograr que todos los individuos no queden aislados de la realidad y tengan herramientas para enfrentarse con la tecnología. De esta manera se atiende a dos aspectos muy importantes: a) aumentar la escolaridad promedio de la sociedad (formación del capital humano) al mismo tiempo ofrecer a los educandos oportunidades de capacitación y b) mejorar la relevancia o pertinencia de la educación y capacitación de manera de transmitir las competencias necesarias para un buen desempeño en los diferentes sectores de la enseñanza.

Brunner (1999), señala que:

> (...) la universidad se ve forzada, ella misma, a ampliar los horizontes de su misión formativa y a entrar en contacto e interactuar con una nueva generación de experiencias, prácticas y agentes; el mundo de los analistas simbólicos". Este mismo autor dice que "la educación, en particular, todo este nuevo contexto informacional representa mucho más que la posibilidad de usar con fines pedagógicos las nuevas tecnologías (...) De hecho, no es el hardware ni el software lo que está causando la revolución en curso, sino el empleo social de las tecnologías, su uso para reconfigurar la sociedad.

Teniendo en cuenta las necesidades e intereses de las instituciones(Por ejemplo, Universidades, Institutos de Formación Docente, Uruguay), docentes y estudiantes, se hace imprescindible utilizar la tecnología, su uso permite mejorar la calidad del aprendizaje, desarrollar habilidades y destrezas tecnológicas importantes para el trabajo y la vida, ampliar el acceso y flexibilidad, sobre todo en la educación a distancia, para que alumnos de otros lugares puedan acceder a cursos, mejorar la relación entre coste y eficacia de la enseñanza.

Qué es el Blended Learning

Se denomina Blended Learning al aprendizaje "que combina las alternativas presenciales y no presenciales" (Mena, 1994, citado por Feierherd & Giusti, 2005). Es decir, que se trata de incorporar las prácticas presenciales y sincrónicas (docente, contenidos, textos) y las que utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (donde se le atribuye una gran importancia al alumno y a la forma de mediar el conocimiento.

Convirtiéndose en una actividad que utiliza de manera integrada recursos informáticos de comunicación y de producción para la formación de un ambiente y una metodología de desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, la cual tendrá como medio de transmisión el uso de las redes de comunicación electrónicas públicas tales como la Internet, o redes privadas (Intranet).

Blended Learning se presenta como alternativa para el e-learning, teniendo en cuenta las deficiencias encontradas por los estudiantes que seguían cursos de formación y autoformación exclusivamente virtuales. Los altos niveles de deserción entre estudiantes y el aislamiento en ambientes de formación puramente virtuales demuestran que el diálogo directo entre el docente y los alumnos no son reproducidas con la misma intensidad y calidad.

Blended Learning y Aprendizaje

La enseñanza y el aprendizaje integrados pretenden complementar los recursos, medios, tecnologías, metodologías, estrategias, actividades y contenidos.

Los nuevos modelos pedagógicos basados en el Blended Learning deben ser capaz de responder a las siguientes preguntas: ¿cómo debe ser la nueva pedagogía educacional?; ¿cuál es el proceso de construcción teórica en el aprendizaje del estudiante?; ¿cómo el alumno o aprendiz aprende a fortalecer sus conocimientos?

La práctica educativa se organiza didácticamente de manera de integrar los conocimientos, el uso de nuevas tecnologías, trabajo colaborativo, tutorización, compartiendo la información y el conocimiento.

Aiello (2004), señala que "la combinación, Blended Learning, es de medios usados en el aprendizaje pero para que esta combinación funcione hay que pensar en una organización en red y transversal del conocimiento y la información".

Esta modalidad tiene la posibilidad de utilizar modelos y metodologías que combinan varias opciones, como clases en aula, e-learning y aprendizaje al propio ritmo de cada alumno. Así como también desarrollar habilidades cognitivas a través del análisis y síntesis e información.
Este aprendizaje se fundamenta en algunas teorías del aprendizaje, técnicas y tecnologías. Tomei (2003), analiza qué teorías se encuentran detrás de algunas de las Técnicas y tecnologías más frecuentes en el aula. Este es un ejemplo:

- Conductismo: ejercitación mecánica y retroalimentación.
- Cognitivismo: estrategias y software que ayudan a los estudiantes a buscar información, reflexionar, realizar síntesis.
- Humanismo: atención a diferencias individuales y trabajo colaborativo (ritmos y destrezas).

Modelos de Blended Learning y Elementos

El modelo pedagógico en ambientes de Blended Learning debe tener presente los siguientes elementos entre otros, con el fin de fortalecer los conocimientos previos de los alumnos:

- Hay que incluir en el aprendizaje las propiedades del espacio virtual que influyen en la cultura. Se debe guiar y modelar las discusiones cuando están conectados y animar a los alumnos a que respondan.
- La información para ser tratada requiere conocimiento o capacidad epistemológica para su conocimiento e interpretación.
- Permite adquirir conocimientos técnicos funcionales, así como transfuncionales, incluidas las competencias emocionales.
- No se aprende en solitario sino en solidario (trabajo cooperativo), en comunicación con los demás a través de foros, debates, chats, etc.
- Las tutorías aparecen como una posibilidad de ayuda tanto en la enseñanza presencial como en la educación a distancia.

- Permite la formación de profesionales con competencias integrales como curiosidad, indagación permanente, sentido crítico, creatividad, conocimiento de la sociedad y competencias tecnológicas culturales.

Se trata de buscar un modelo educativo en el que los alumnos haciendo uso de las Tics tengan acceso a mayor cantidad de información, lo cual les facilite realizar cursos, ya que de otra forma sería casi imposible. A partir de los conocimientos y aptitudes de los estudiantes y docentes se pueden crear modelos de Blended Learning, como pueden ser basados en las habilidades y competencias y capacidades.

Podemos distinguir: el diseño de los cursos universitarios para educación virtual y mixta.
Valiathan (2002), establece que existen tres modelos básicos en blended learning:

1. Modelo basado en las habilidades: mezcla la interacción entre estudiantes y un facilitador a través del uso del correo electrónico, foros de discusión, sesiones presenciales, uso de textos, libros, documentos, páginas Web y autoaprendizaje. Para desarrollar habilidades y conocimientos específicos. El facilitador e convierte en una ayuda al aprendiz para que no se sienta perdido y no se desanime.

2. Modelo basado en el comportamiento o actitudes: se mezclan o combinan el aprendizaje presencial junto con eventos de aprendizaje en línea (online) realizados de manera colaborativa. Se realizan interacciones y discusiones facilitadas con tecnología, como foro de discusión y aulas virtuales, para desarrollar actitudes y conductas específicas entre los estudiantes.
Las actividades se realizan sobre tópicos sociales, culturales y/o económicos, a través de foros, debates, chats, etc. Los estudiantes realizan las actividades en forma on-line y también presencial.

3. Modelo basado en la capacidad o competencias: Este modelo combina una variedad de eventos de aprendizaje con el apoyo de tutorías, con el propósito de facilitar la transmisión del conocimiento y desarrollar competencias para el mejor desempeño. El éxito depende de la toma de decisiones, esto e importante para el desarrollo de cualquier tarea.

Este modelo se centra en buscar y transmitir ese conocimiento tácito a través de las tutorías, basadas en las relaciones presenciales (cara a cara) y en la tecnología.

Beneficios y recursos requeridos

Teniendo en cuenta la infraestructura disponible en la institución educativa, así como los conocimientos de los docentes y alumnos, se podrán utilizar para aplicaciones educativas. Entre éstas se pueden destacar:

- Correspondencia electrónica: los docentes y alumnos se comunican a través del correo electrónico (puede ser con alumnos y/o docentes de otros países). Así se puede conocer otros contextos y sus realidades. Su finalidad es muy diversa, administrativa, comunicación entre profesores-alumnos, alumnos-alumnos, etc. De esta manera los docentes pueden mantener una conversación on-line sobre temas actuales y relevantes del curso que desarrollan (Ejemplo: tutores de la Utemvirtual).
- Proyectos cooperativos: los alumnos de diversos centros educativos realizan proyectos conjuntos y se comunican mediante correo electrónico. Un ejemplo de proyecto cooperativo es "Aulas Hermanas 2007"[3]. Este concurso promueve la colaboración y la comunicación entre instituciones educativas de países latinoamericanos (en la versión Cono Sur: Argentina, Chile, Colombia, Paraguay, Perú y Uruguay). En la edición 2007 del proyecto, se incorporaron Bolivia y Uruguay y el tema sobre el que trabajaron los equipos fue: "Nuevas formas de expresarse, comunicarse y hacer arte en la red".
- Debates: la realización de debates entre alumnos de distintos centros y / o asignaturas, constituye un gran beneficio en las prácticas educativas.
- Software de presentación: ejemplo Power Point, posibilita mejorar la enseñanza del aula utilizando un novedoso recurso.
- La vídeo conferencia: permite que otros alumnos tengan acceso a cursos que se imparten en otros centros o instituciones (de la ciudad o el país).También se pueden utilizar técnicas interactivas, ejemplo los debates y foros, donde pueden participar los alumnos de la institución como los que se encuentran en otros lugares.
- La World Wide Web: mediante los vínculos de Internet los docentes pueden acceder a otras páginas de todo el mundo y compartir la información con sus alumnos y viceversa. También se pueden crear bases de datos de diapositivas, ilustraciones, fotografías, y los alumnos acceden a ellas on-line, así como foros de debate on-line para alumnos y profesores.

[3] N del A. Educación Secundaria en Uruguay declaró de interés institucional la participación de los estudiantes de los Liceos Oficiales del país en el Proyecto "Aulas Hermanas 20007" en el marco de la red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE).

Recursos materiales

Se debe contar con computadoras, ya que éstas son la herramienta que permitirá integrar los distintos software.

Teniendo en cuenta que las funciones principales de Internet, son transmitir información y promover la comunicación, para los cuales son necesarios los programas de navegación y correo electrónico. Constituyen un soporte didáctico tanto en la enseñanza presencial como en la educación a distancia.

Las plataformas tecnológicas posibilitan la interrelación entre docentes y alumnos y viceversa, en las cuales colocan materiales, anuncios, responden a los foros e intervienen.

Es necesario disponer de software adecuado, que posibilite el trabajo con la plataforma.
El CD-ROM y DVD: algunos docentes eligen estos recursos como apoyo en sus aulas. Aunque a veces resulta difícil encontrar el tipo de información adecuada a los intereses y necesidades de los docentes y alumnos.

También se pueden utilizar cámaras digitales, filmadoras, impresora, cañón (proyector) y pendrive.

Recursos on line

Pueden ser guías didácticas, publicaciones, libros, programas educativos, cursos, monografías, etc, que están disponibles en Internet, o pueden haber sido planificados por los docentes de la institución para enriquecer los aprendizajes de los estudiantes.

Algunos ejemplos son:

www.monografias.com.

www.wikipedia.com.

También podemos encontrar las bibliotecas virtuales: que permiten acceder a diversos materiales, consultar información y reservar libros. Un ejemplo de ésta es la biblioteca de la Utemvirtual, en la cual hay un funcionario que mantiene informados a los alumnos y docentes de los nuevos materiales.

Recursos humanos

Es conveniente disponer de personal administrativo para colaborar en la organización del centro educativo. Administrar implica "(...) prever las acciones que hacen posible la gobernabilidad de la institución (...)" (Frigerio & Poggi., 1992).

Experiencia en Educación Superior

La modalidad semi presencial de formación de Profesores de Educación Media en Uruguay.

A partir del año 2004 se implementa, a nivel de la Dirección de Formación y Perfeccionamiento Docente, la Formación Inicial de Profesores (Plan, 1986) bajo la modalidad Semipresencial para alumnos del interior del país y en las Especialidades: Matemática, Física, Química, Idioma Español, Ciencias Biológicas, Comunicación Visual Dibujo y Educación Musical.

Se estructura curricularmente para la Formación de Profesores de Educación Media, con una duración de 4 años, para obtener el titulo de Profesor en Educación Media. Se realizarán instancias regionales grupales en los IFD, CERP e IPA.

Esta propuesta apunta a brindar oportunidades de formación a los jóvenes y adultos del interior del país. Para ello la implementación de esta modalidad alternativa ha tomado en cuenta la necesidad de: atender una población estudiantil geográficamente dispersa, posibilitar la permanencia del estudiante en su medio, dadas las características detectadas de edad, estado civil, tenencia de hijos, relación con el hogar de dependencia, asegurar la calidad académica optimizar los recursos humanos y materiales del sistema.

La educación semi presencial en Uruguay ha ido evolucionando debido a las necesidades de los individuos.

Teniendo en cuenta estos factores la ANEP adquirió la licencia de una plataforma informática WebCt (para desarrollo de cursos virtuales), versión 3.8 en español. Esto representa una inversión para la ANEP de U$$ 25.500 anuales; lo que demuestra el interés y preocupación del estado por fomentar la actualización y formación de la enseñanza.

Uno de los principales objetivos es administrar cursos semi presenciales, aplicables a la nueva modalidad del Plan Inicial de Formación Docente y de Titulación, así como para la actualización disciplinar de la Educación Media(Ciclo Básico y Educación Media Superior).

Se puede destacar que al utilizar esta modalidad de enseñanza se le brindará a los alumnos una mayor confiabilidad y seguridad de sus trabajos personales, ya que los estudiantes uruguayos contaran con una clave, podrán consultar material que proporcionen los docentes de un curso, guías y lecturas de apoyo, participar con profesores o con los compañeros en instancias de comunicación sincrónica (chat, pizarra electrónica) y asincrónica (foros y correo electrónico), etc. También instancias presenciales, donde se podrán aclarar dudas e intercambiar ideas, materiales, entre docentes y alumnos.

La comunicación con el profesor se realiza mediante consultas telefónicas, fax, correo electrónico y/o correo postal. Los profesores reciben los ejercicios y elaboran sugerencias u orientaciones puntuales e individualizadas, que luego vuelven al estudiante para que el mismo revea sus aprendizajes en función de las pautas recibidas. De este modo se entabla una relación que permite el constante intercambio entre ambos.

Uno de aspectos pedagógicos de señalar es que se realizó un instructivo para uso de la plataforma con preguntas más frecuentes que se le plantean a todo estudiante que quiere acceder a un curso en la plataforma WebCt. Algunas de esas interrogantes son: ¿Cómo accedo a mi curso?; ¿Cómo se mi nombre de usuario?; ¿Cómo se trabaja en un foro?; etc.

También existe al ingresar a la plataforma un menú que ofrece una serie de opciones: Inicio, Calendario (fechas de inicio y finalización de las actividades, entrega de trabajos, etc), Foros de discusión (intercambios con compañeros y docentes), correo electrónico, contenido de los cursos, auto evaluaciones. Y una herramienta denominada páginas personales, la cual permite crear tu propia pagina web de presentación del curso. Esta herramienta puede utilizarse para facilitar la comunicación y el conocimiento entre los usuarios de un curso favoreciendo el desarrollo de la comunidad educativa.

Esta modalidad de enseñanza a semi presencial se puede considerar como una innovación muy provechosa en todos los ámbitos educativos, sociales, culturales, etc.

Conclusiones

Las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTICs) están provocando un fuerte impacto en la educación presencial tradicional. En efecto, la aplicación de las NTICs a través de adecuados soportes tecnológicos en la educación están permitiendo flexibilizar la educación por medio de una variedad de nuevos medios que han ido constituyendo un entorno virtual que está cambiando significativamente el proceso de enseñanza/aprendizaje. Esta nueva situación no es sólo una modificación de medios, sino que además y fundamentalmente implica una modificación sustancial en los modelos pedagógicos, en los roles de los profesores y alumnos, en el uso y comprensión del tiempo y el espacio y en el traslado del proceso de enseñanza/aprendizaje desde el docente al educando.

Actualmente asistimos al aprovechamiento de la tecnología de Internet, como por ejemplo la creación de campos virtuales de estudio y son una herramienta muy útil y eficaz. No se trata de practicar el aprendizaje en solitario sino de aprender en solidario; en comunicación con los demás a través de foros, Chat, cafetería, debates, etc.

El avance en la capacidad de las redes impulsa el aprendizaje multimedia on-line, pero depende del contenido de aprender.

Las universidades virtuales, que aprovechan la tecnología Internet, para impartir cursos a distancia y semi presencial están teniendo buenos resultados, ya que puede acceder a cursos estudiante de diferentes regiones o países.

Una de las características fundamentales de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones es que éstas han terminado con la distancia entre el saber y el hacer, entre la teoría y la práctica. Las tecnologías actuales se aprenden creándola porque no son sólo herramientas diversas que se aplican, sino que se desarrollan continuamente sin cesar.

La innovación tecnológica necesita de sistemas expertos que interactúen unos con otros en forma colaborativa. Se trata de implantar un ambiente de aprendizaje interconectado utilizando todas las herramientas que la nueva sociedad del conocimiento ha puesto para su propio desarrollo.

Muchos autores plantean los cambios que están ocurriendo en la sociedad a partir del uso de las TIC, pero a la vez otros se cuestionan que tipo de sistema educativo necesita esta sociedad en permanente cambio. Las TIC posibilitan la creación de un nuevo espacio social para las

interrelaciones humanas llamado tercer entorno (Echeverría, 2000), para distinguirlo de los lugares naturales y urbanos. Este tercer entorno posibilitaría a la educación nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes telemáticas, nuevos conocimientos y destrezas y la creación de un nuevo escenario social que implique formar redes de centros educativos.

El docente y la educación tienen un rol muy importante que desempeñar a través de sus tareas como guía en la enseñanza y tutor en las nuevas formas de aprender del educando.
Para superar el concepto de analfabetos funcionales, y garantizar el derecho que todos los alumnos reciban una educación contextualizada al mundo en que viven, se requeriría entonces posibilitar el acceso universal a esos escenarios y la capacitación correspondiente para utilizar competentemente estas nuevas tecnologías.

Según Castells: “Las nuevas tecnologías ni crean ni destruyen empleo lo transforman, dependiendo de la forma en que se usan en las empresas”.

Bibliografía

Aiello, M. (2004). El blended learning como práctica transformadora. *Revista Píxel Bit*, (23). Recuperado el 25 de marzo de 2009, de: http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2302.htm

Brunner, J. J. (1999). Educación superior en una sociedad global de la información. Recuperado el 10 de diciembre de 2008, del Sitio de Educar Chile: http://mt.educarchile.cl/MT/jjbrunner/archives/2005/08/educacion_super_3.html

Castells, M. (1996a). Prólogo la red y el yo. En: *La era de la información - Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1*. Madrid: Alianza.

Castells, M. (1996b). La Sociedad Red. En: *La Era de la Información. Vol. 1*. Madrid: Alianza.

Consejo de Educación Secundaria. (2008). *Revista Enlaces*. Recuperado el 20 de enero de 2009, de: http://revistaenlaces.blogspot.com/

Feierherd, G. & Giusti, A. (2005). *Una experiencia de blended learning en la asignatura " Sistemas Distribuidos" en la Sede de Ushuaia de UNPSJB*. Recuperado el 25 de marzo de 2009, del Sitio Web de las Primeras Jornadas de Educación en Informática y TICs en Argentina: http://cs.uns.edu.ar/jeitics2005/Trabajos/pdf/jeitics2005-full.pdf

Frigerio, G. & Poggi, M. (1992). *Las instituciones educativas*. Buenos Aires: Troquel.

Iriarte Palma, P. (2002). Informática educativa, metodologías y educación superior: una visión general. En: J. Valenzuela (Ed.), *Hacia la universidad global: la inserción de las tecnologías de información y comunicación en la educación superior*. Santiago, Chile: Universidad Tecnológica Metropolitana.

Material brindado por la Utemvirtual en el módulo Informática Educativa.

Mena M. (1996). La educación a distancia en el sector público". Buenos Aires: INAP.

Moura Castro, C. de (s.f.). *La tecnología y el cambio institucional: ¿Por qué algunas instituciones educativas utilizan la tecnología y otras no lo hacen?*. Recuperado el 25 de marzo de 2009, del Sitio Web del Banco Interamericana de Desarrollo: http://www.iadb.org/sds/doc/3EduTecn.pdf

Tomei, L. A. (2003). *Challenges of teaching with technology across the curriculum: issues and solutions*. Londres: IRM Press (IGI Global).

Valiathan P. (2002). *Blended learning models.* Recuperado el 20 de enero de 2009, del Sitio Web de Learning Circuits: http://www.astd.org/LC/2002/0802_valiathan.htm