

Construyendo blended learning a través de herramientas gratuitas en la web

Javier Díaz Sánchez

Benemérita Universidad Autónoma De Puebla

jdiazsz@hotmail.com

Resumen

El siguiente material presenta la recopilación del trabajo realizado desde hace 3 años en función de las necesidades de actualización con los avances tecnológicos que ofrece la web en el campo educativo, es una propuesta y una reacción ante el avance de nuevos conceptos educativos en línea; en especial en el sector denominado Blended Learning. Si bien muchas herramientas tecnológicas están dirigidas a solucionar cualquier situación del campo, dado que existen plataformas específicas de amplia calidad, que a su vez están determinadas por un licenciamiento libre o de pago, tal es el caso de Moodle o Blackboard respectivamente; no todas las instituciones y mucho menos los docentes tienen a su disposición estos instrumentos digitales. Entonces, qué hacer cuando no se tiene la oportunidad de trabajar directamente en los servidores que alojan estas aplicaciones, o que simplemente se necesita libertad de ser, cómo desarrollar un programa educativo de vanguardia y pedagógicamente aceptable, donde el alumnado se integre a un nuevo ritmo de trabajo que le acerque a las herramientas tecnológicas que ya vive, así como el desarrollo de nuevas competencias y actitudes. Ante tales condiciones, se desarrolla una propuesta que parte del programa educativo y de herramientas web gratuitas; ocupar estos elementos virtuales disponibles, tiene un gran riesgo, no son confiables en su totalidad y hay características que tienen factor de costo, pero a pesar de esto, permiten disponer de elementos innovadores a un docente carente de recursos

económicos y tecnológicos, dando la oportunidad de cimentar un primer acercamiento al concepto B-Learning.

La adaptación no fue una transición muy fácil, en primer lugar se consideran los perfiles y metas del programa de estudios, porque a partir de este se establecen los alcances y necesidades, así como la capacidad de readaptación ante posibles cambios en los sitios o plataformas propuesta; seguido a esto, se buscó una “plataforma” sostenible, así como sitios web complementarios capaces de generar productos y actividades interactivas significativas para el aprendizaje. Y finalmente su aplicación sostenida en clase, que permite exponer beneficios pero también necesidades.

Palabras Clave: B-learning, Plataformas, Gradebook, Educación Virtual, Thinkwave

Introducción

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 insta a incorporar las prácticas presenciales (sincrónicas) y a los medios tecnológicos de la información y la comunicación (asíncronas) en una relación biunívoca, que permita utilizar de manera integral a los medios informáticos como elementos de comunicación y producción para la formación de un ambiente flexible y “tangible”, demarcado por una estructura metodológica para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. El B-learning -Blended Learning-, es una propuesta alterna al e-learning “puro”, ya que este es totalmente “virtual” o a distancia, donde aunque existe una clara comunicación y retroalimentación por parte del facilitador, no existe la oportunidad de intercambiar palabras en un mismo plano, si bien es cierto que las alternativas de videoconferencia

pueden acercar a los entes, no existe la realidad del yo en un medio físico que confronta a los estímulos y respuestas.

En el desarrollo de esta investigación el medio de desempeño laboral es presencial, sin embargo, las necesidades y retos institucionales -aunque principalmente los personales-, propician la oportunidad de hacer uso del concepto B-learning como una forma integral generadora de conocimiento significativo que se ve administrado y soportado por los medios digitales; teniendo la tarea de una planeación metodología con características pedagógica apropiadas al entorno, en este caso, disponer de su uso para el nivel medio superior.

El bachillerato universitario tiene una trascendencia importante desde un punto de vista muy particular, ya que es el eslabón que une la continuidad hacia una formación profesional o a la actividad laboral, esto a partir de las múltiples variables que demarquen al alumnado, también es la oportunidad de reintegrar o complementar los elementos básicos que requiere para consolidar una vida adulta responsable; enseñar contenidos significativos que desarrollen actitudes y aptitudes favorecerá al rendimiento personal. Lo anterior es un justificante pleno de porqué utilizar el medio B-learning, ya que se está formado a un ente social con conocimiento de causa, bajo un modelo educativo “adecuado” a las necesidades que exige el “medio”. A esta estrategia de encausamiento se le puede denominar “Aprendizaje autónomo”, un proceso necesario de para la formación a partir del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo se presenta como una estructuración de los conceptos básicos que lo conforman como un todo, no solo como contenidos o conceptos vanos, sino como una interacción simbiótica entre los elementos psicológicos, pedagógicos y abstractos - El aprendizaje no es observable directamente, sino que se infiere de lo que puede verse en la conducta manifiesta y no puede explicarse simplemente por procesos de crecimiento y maduración (Crispín Bernardo, 2000,p.12)- . Así también se presenta la influencia de las variables socioculturales que intervienen en este proceso formativo del aprendizaje y su entorno de desarrollo. Se define la necesidad de revalorar al concepto, para no ser

interpretado sólo como un cúmulo de nociones memorizadas sin significado, relevancia o aplicación alguna en la vida de quien aprende, sino también para utilizar esta ventaja en el entender, adaptar, asimilar y dar transversalidad al conocimiento como elemento formador y cultural. De esto último, se puede interpretar que el quehacer pedagógico del docente no basta con enseñar los contenidos de su materia y esperar a que el alumno sea capaz de aprender de manera un tanto autodidacta, solo porque este es el rol que debe cumplir como estudiante; tampoco esto último significa establecer una relación paternalista –se tiene un quehacer profesional delimitado en lo personal-, porque la formación actitudinal se da dentro del seno familiar y el entorno en el que crece, aunque esto último tampoco determina totalmente a la persona. *El aprendizaje es un proceso intrapersonal e interpersonal de carácter social, cultural y disciplinar, que está anclado contextualmente y no puede entenderse sino dentro del sistema interactivo de los elementos que lo producen (Torre Puente, 2007, p. 21).*

Las características de un aprendizaje significativo se dimensionan en su funcionalidad, su proceso activo y constructivo; lo que implica dar valor y sentido al conocimiento, así como la movilidad de saberes en una formación transversal del mismo. La tarea docente a partir de este hecho, lo invita a ser capaz de reactivar e incluso de enseñar técnicas, normas, procedimientos, actitudes y aptitudes que denoten en la capacidad de aplicación del estudiante en los diversos entornos o circunstancias donde este se desarrolle, así también, resultados tangibles que puedan evaluarse como forma de desempeño activo y de retroalimentación, esto último, como elemento de perfectibilidad y no como agente peyorativo en detrimento del alumno como persona y ente social.

De las dimensiones del conocimiento (Marzano & J.Pickering, 2005) y a partir de lo anterior, se establece la necesidad de constituir técnicas que permitan el desarrollo del estudiante en un modelo educativo, y en este caso de estudio, basado en competencias se presenta la dimensión del conocimiento en dos tipos: *factual* y *conceptual*, ambos necesarios en el encausamiento del aprendizaje significativo, cada uno de ellos es un componente inherente al otro, ya que debe existir un conocimiento teórico básico de lo

que se habla, es decir, hablar el mismo idioma para ir más allá, esto es utilizar el conocimiento factual como enlace, para ser capaces de establecer interrelaciones entre elementos básicos con una estructura superior, lo que conlleva a un grado de mayor abstracción, dado que este aprendizaje requiere comprensión y asimilación para dar significado al concepto que se está aprendiendo a través de la interacción de datos e información. Dar significado al aprendizaje, no sólo es aislar el conocimiento en partículas que componen un todo con tan solo una mezcla, sino existe la necesidad de establecer una “receta” –por así decirlo-, lo que en términos estrictos se denomina *habilidades o contenidos procedimentales*, esto es el saber hacer, se trata de un saber práctico que se sustenta con la ejecución de una planificación dirigida hacia una meta. Es establecer la relación de las acciones con un fin constructivo conceptual. En el caso de las actitudes, *el saber ser y saber estar* se alude a la necesidad de un ambiente de disposición particular y grupal que dispone al alumno frente al aprendizaje; así bien, todo lo anterior queda establecido en normas de clase, que delimitan las *interrelaciones* profesor-estudiante y de los estudiantes entre sí, generando un marco de valores que se viven en el ambiente escolar.

Desarrollo

El aprendizaje hace uso de distintas formas de razonamientos, procesos mentales que se ven jerarquizados, y parten desde los más elementales, relacionales, e integradores, hasta los superiores que abordan la *metacognición*. Y para llegar a este último eslabón del conocimiento, es necesario enseñar técnicas de estudio y estrategias de aprendizaje, para que se aprenda a aprender con enfoque profundo y no superficial. La orientación del docente para la adquisición de estos hábitos de estudio, son esenciales en la planificación y administración adecuada para conseguir una meta significativa, lejos de sólo aprobar una materia como requisito institucional. Y si a esto se le suma la profundización del

aprendizaje a través de la abstracción de manera eficiente y sustentable, entonces no sólo el estudiante será capaz de interpretar y aplicar los conceptos aprendidos, sino además, la integración de los mismo le permitirá proponer con fundamentos.

El aprendizaje no es un proceso aislado y controlado, existen variables condicionantes, factores socio-afectivos que inciden en la calidad del mismo, por ello la necesidad de cierta estabilidad tanto personal como grupal, el desarrollo emocional equilibrado determina éxitos o limitantes, -aunque no todo es emocional, es importante mencionarlo-. Por ejemplo, el autoestima juega un papel importante porque hace referencia al valor propio con respecto a los demás y el ideal de persona que se desea ser, *Una persona con una autoestima sana se gusta, se acepta, se considera valiosa, se cuida y se respeta como es (Crispín Bernardo, 2000, p.30)*, además del autoestima, se tiene un valor de autoconcepto y autoeficiencia, entendiendo que el autoconcepto refiere a la idea que se tiene de sí mismo, en el caso de la autoeficiencia, se define como un juicio propio para la capacidad de hacer y competir. Pero que tanto puede influir el entorno en la formación de los conceptos anteriores, cuando existen agentes propios de la cultural que intervienen en la formación individual del ente social, para modelar en él, un reproductor de esta.

Estructura del B-learning

A partir de la exposición del marco anterior como sustento pedagógico que atiende al desarrollo del aprendizaje significativo en un modelo educativo definido, que permite desarrollar habilidades tecnológicas y formativas de procesos superiores como la metacognición y el aprendizaje autónomo. Se presentan los elementos básicos para establecer rumbo a la propuesta de un B-learning desarrollado en el aula del Nivel Medio Superior, en ese sentido se definen dos elementos; las características pedagógica que sustentan teóricamente la razón de ser y las estructurales como la oportunidad de aplicación sustentable.

Característica del Blended Learning

Características Pedagógicas

- a) Diversidad en metodologías del proceso enseñanza-aprendizaje
- b) Desarrollo del aprendizaje autónomo en un medio flexible
- c) Estructuración normada por objetivos específicos

Características Estructurales

- a) Temática específica o especializada para el alumnado
- b) Matricula significativamente amplia
- c) Optimización de recursos materiales y humanos

Lo anterior implica categorizar las tareas propias de los ambiente de desarrollo asíncronos y síncronos, que se dan dentro de la realidad formal del B-learning. Aunque cabe mencionar que no todos los elementos formales pueden estar dentro de un mismo entorno, ya que se utilizan medios “libres”, que permitan se aplicados en esta “aventura didáctica”.

Elementos asíncronos y síncronos solventados en esta propuesta

Asíncronos

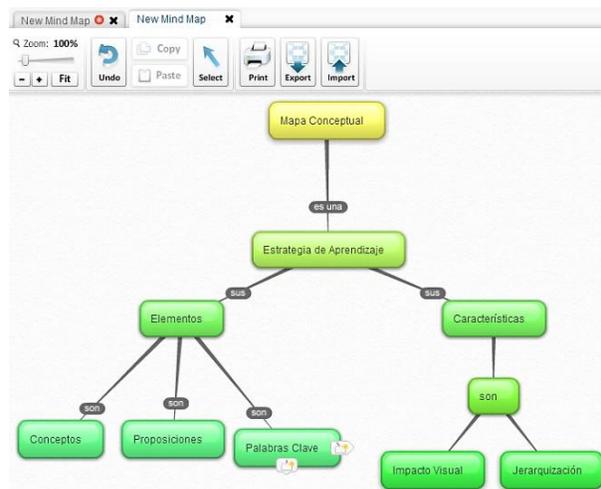
Email	Lista de Correos	Foros de discusión	Cartelera	Anuncios	Archivos	Tareas
Gmail, Hotmail	Thinkwave Engrade.com	Thinkwave. Engrade.com	Thinkwave Engrade	Blogspot. Thinkwave	Wordpress, blogspot, thinkwave	Thinkwave Engrade

Síncronos

Chat	Pizarras Compartidas	Video				
		Confere ncia				
Mensa jes de Think wave	<ul style="list-style-type: none"> ▪ http://www.screenleap.com/ ▪ http://www.quickscreen.com/share.com/ 	—				

Las e-actividades

De acuerdo con Fuentes-Guerra y García (2003, 147), se señala que el "concepto de actividad en el proceso de enseñanza aprendizaje es muy genérico y no tiene que ir obligatoriamente asociado a movimiento o acto manipulativo del alumnado sino que se refiere a todas aquellas acciones (de observación, escucha, trabajo en equipo...) que nos lleven a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje". Basado en esta

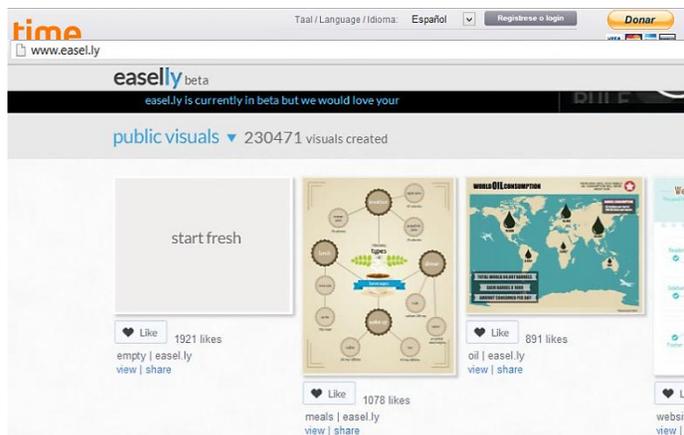


Mapa Conceptual: bubble.us

definición, se hace referencia a definir que una actividad tiene un enfoque definido por los contenidos y es activo por las acciones que permiten su ejecución, y si a esta definición se le agrega una forma de presentarse a través de la web, entonces se considera acuñar el término e-actividad. Cabe señalar que sus características y funcionalidad serán las mismas

que las realizadas en contextos presenciales, aunque debe tenerse en cuenta las diferencias entre un ambiente presencial y virtual, siempre se debe buscar igualdad de ser en ambos casos.

La e-actividad debe considerar la forma de presentación, una presentación que permite proponer un sentido interactivo, que puede “simular” un proceso de comunicación y reacción. (Cabero y Gisbert, 2005, 92): Si no se quieren convertir los entornos de formación en red, en entornos llanamente expositivos de bloques de datos y de



Línea de tiempo: timerime.com

información, ante los cuales el alumno lo único que debe hacer es memorizar la información que se le presenta, se deben incluir una serie de actividades dentro de las cuales se persigan diferentes objetivos que vayan desde la comprensión de los contenidos, la transferencia a otras situaciones y hechos diferentes a los expuestos, o la profundización en los mismos. Las funciones que pueden desempeñar las e-actividades son diversas, e irán desde las que se persiguen con ellas objetivos claramente cognitivos, hasta las que únicamente pretendan en su realización la motivación y la socialización del estudiante con el resto de compañeros de la acción formativa.

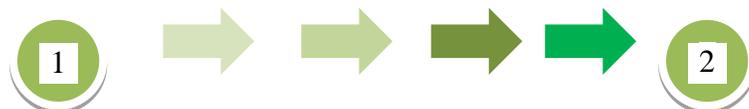
La siguiente estructura define la secuencia de elementos a considerar al elaborar un curso en línea

Estructura adecuada a partir del trabajo expuesto en Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines (Garrison & Vaughans, 2008)

Ejemplo: Informática III (BUAP-PR06)

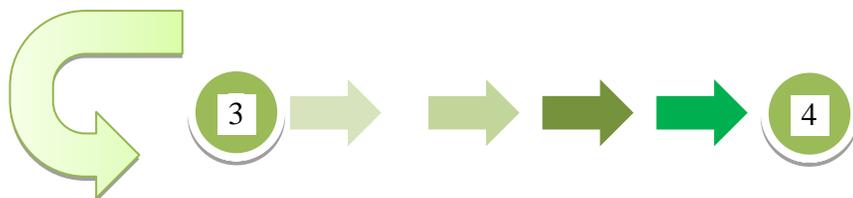
Información del Curso	
Título del Curso	
Clave	
Créditos	
Prerrequisitos	
Transferibilidad	SNB

Información Académica	
Facilitador	
E-mail	
Cubículo	
H. Clase	
H. Asesoría	
Plataforma Escolar	www.thinkwave.com
Sitio web (propio)	http://jdiazszinf3agosto2013.wordpress.com/



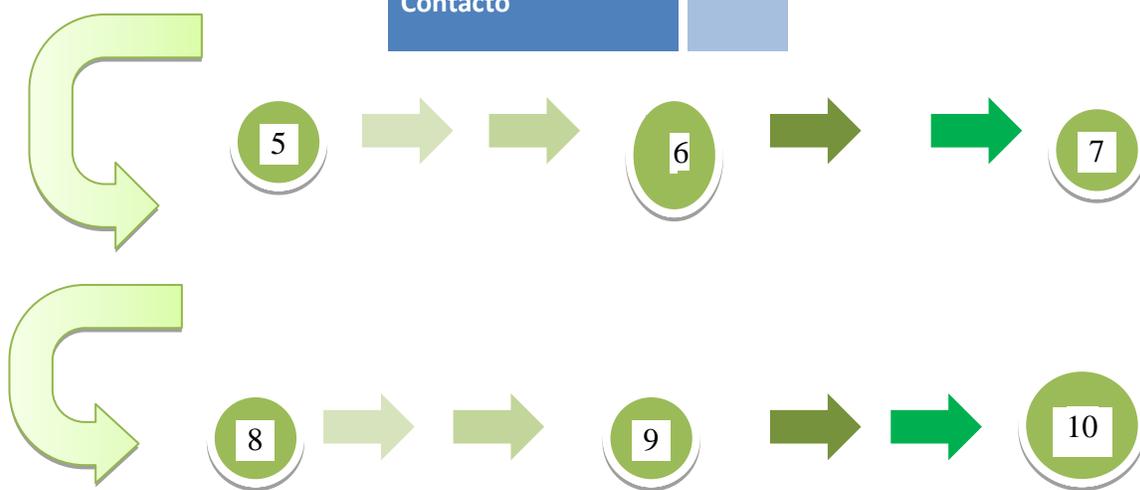
Descripción del Curso	
Introducción teórica	

Material Didáctico	
Plataforma	
Sitio web (propio)	
Sitios (Sugerencias)	



Expectativas del Curso	
Conocimientos Básicos	

Habilidades		Método de Instrucción		Métodos de Evaluación	
Disposiciones		Plataforma		Modelo Educativo	
		Disponibilidad		Actividades-Rúbrica	
		Metas del Curso		Componentes-Porcentajes	
		Actividades y hábitos		Fechas de entrega	
		Soporte			
		H. de Acceso			
		Contacto			



Políticas del Curso		Horarios Tentativos		Fechas Importates	
Derechos		Fecha-hora		Inscripción-Finalización	
Obligaciones		Actividad		Suspensiones Oficiales	
Requisitos		Requisitos		Mantenimiento	
Acuerdo de Academia					

El modelo anterior especifica las necesidades básicas que un curso con características b-learning debe considerar dentro de un marco responsable. Cuando se hace trabajo docente se cumple con todos estos requisitos, ya que se encuentran implícitos en la planeación y programas anuales que son requeridos por las instituciones educativas, lo único que resta es adecuarse aún formato, todo lo anterior no es nada nuevo en cuanto al marco teórico; no obstante, existe la necesidad tecnológica, donde el docente debe considerar el aprendizaje de herramientas mínimas de ofimática, conceptos de internet y navegación en el mismo; a lo que en la actualidad muchos han logrado solventar poco a poco, como parte de su compromiso profesional y personal.

La Plataforma

En una búsqueda dedicada a encontrar una alternativa capaz de solventar necesidades tanto escolares como personales, se tiene la oportunidad de encontrar al menos 2 sitios que permiten experimentar y hacer uso de una alternativa a plataformas dedicadas como Moodle, WebCT o Blackboard.

La empresa Thinkwave.com permite utilizar su propuesta –plataforma- de manera gratuita, con mira al pago de servicios en caso de opciones superiores en el manejo de otros elementos ya específicos. A continuación, se muestra la disponibilidad de opciones y su interfaz intuitiva, que apoya al docente en su manejo.

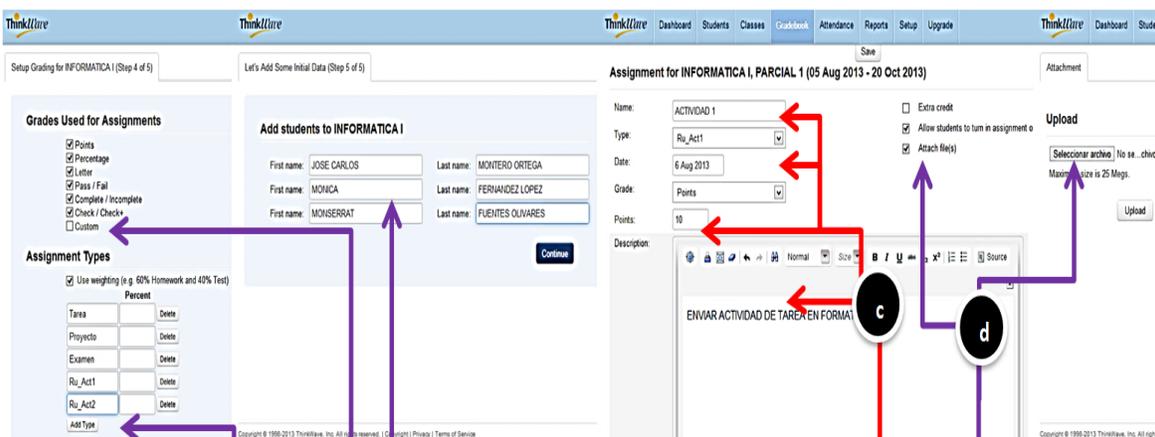
Plataforma Escolar (Básico)

Sitio: <http://www.thinkwave.com/>

1 INICIO DE SESIÓN

- Presione **Start Gradebook** para abrir el iniciar el registro.
- Determine un **USUARIO (Username)** y llene el formulario solicitado.
- Determine la **ESTRUCTURA** escolar, así como las fechas de duración.
- Agregue una **CLASE** para iniciar

Asignación de Actividades y Altas Básicas



2 ASIGNACION DE ACTIVIDADES Y ALTAS BASICAS

- a) Determine VALORACIÓN DE ACTIVIDADES Y TIPOS DE ACTIVIDADES presione **Add Type**
- b) Agregue alumnos a la **CLASE** y presione **Continue**
- c) Determine nombre de la Actividad (tarea), con fecha de control, puntaje, permisos, y texto.
- d) Anexe un archivo de apoyo. (**Upload**)

Enviando el mensaje instructivo de acceso a plataforma

5 PERSONALIZACION DE MENSAJE INSTRUCTIVO A ESTUDIANTES

- a) Menú **Setup** opción **Invitate** selección de grupo **[Student]**
- b) Pestaña **Customize Text** a continuación personalice el ENCABEZADO **[Subject]**, TEXTO **[Text]**, [DOCUMENTO AL ESTUDIANTE **[Handout]** , finalmente guarde **[Save]**
- c) Pestaña **Invite**, opción **Email Selected**
- d) Seleccionar los **alumnos** y enrollar.

Rubricas

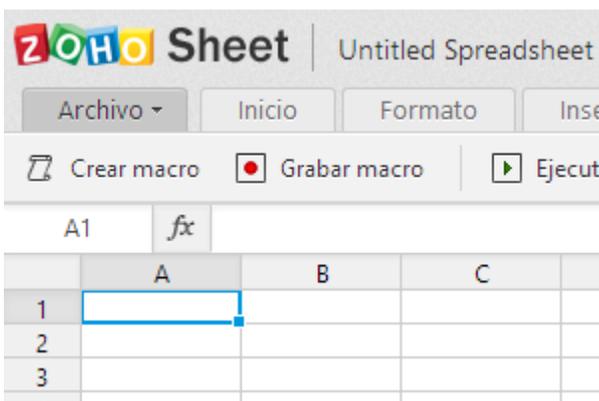
La Hoja de Cálculo como un auxiliar en la valoración de rúbricas propias

La primera hoja de cálculo funcionaba en computadores Apple II, llamada VisCalc, contaba con 5 columnas y 20 filas; siendo el resultado de la creación y el desarrollo de Dan Bricklin (Bricklin, 2009) y Bob Frankston respectivamente; quienes en algún momento fundaron la compañía Software Arts Inc, y que de propias palabras Dan Bricklin expuso en algún

HOME BUDGET, 1979			
MONTH	NOV	DEC	TOTAL
SALARY	2500.00	2500.00	30000.00
OTHER			
INCOME	2500.00	2500.00	30000.00
FOOD	400.00	400.00	4800.00
RENT	350.00	350.00	4200.00
HEAT	110.00	120.00	575.00
IREC	100.00	100.00	1200.00
TAXES	1000.00	1000.00	12000.00
ENTERTAIN	100.00	100.00	1200.00
MISC	100.00	100.00	1200.00
CAR	300.00	300.00	3600.00
EXPENSES	2460.00	2470.00	28775.00
REMAINDER	40.00	30.00	1225.00
SAVINGS	30.00	30.00	3600.00

Primera versión de VisiCalc

momento: No me hice rico al inventar VisCalc, pero siento que he realizado un cambio en el mundo. Esa es una satisfacción que el dinero no puede comprar".



Hoja de Calculo Zoho Docs

Justa razón a una satisfacción del ser, con este punto de vista del creador de este concepto y herramienta, se considera la necesidad de buscar elementos alternativos con capacidad y sostenimiento que las aportación en el mundo “libre” del software se hace; por lo que para garantiza la continuidad del

espíritu guiado por un acceso a herramientas libres, se tiene la necesidad de utilizar un entorno como Google DOCS o ZohoSheet (Corp., 2014), que da la oportunidad de elaborar los esquemas necesarios para valorar una rúbrica de evaluación en línea de acceso gratuito, lo suficiente robusta para ser utilizada por el docente.

Conclusión

Utilizar los medios digitales en el espacio docente, permite una adecuación a los rápidos cambios tecnológicos que se están dando en la actualidad, es llevar un ritmo semejante al del alumnado, ya que el docente no debería considerarse rebasado en este nivel. El reflexionar sobre la mitica figura del nativo digital frente al migrante; en el nivel educativo no debe ser un justificante para no aplicar y desarrollar estas competencias digitales, ya que el quehacer del docente exige una dinámica de superación y preparación constante. Nacer

en un medio digital y reaccionar a eventos específicos e iconográficos, no significa saber, sino conocer y dar respuesta a estímulos; Entonces a partir de lo anterior, el docente debe ser capaz de quitar esta venda y usar la tecnología con conciencia, lo que significa elaborar materiales, proponer alternativas de multimedia, innovar con recursos o aplicaciones que generen inquietud por el saber, así como una nueva conducta formativa y responsable para la vida adulta.

Bibliografía

- BRICKLIN, D. (2009). <http://www.bricklin.com/history/intro.htm>. Recuperado el 20 de 2 de 2014, de <http://www.bricklin.com>
- CRÍSPIN Bernardo, María Luisa (2011). *Aprendizaje autónomo*, Universidad Iberoamericana, AC. Primera Edición 2011, ISBN: 978-607-417-137-2
- GARRISON, D. R., & Vaughans, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. John Wiley & Sons, Inc.
- HERNANDEZ, Sampieri Roberto, FERNANDEZ, Collado Carlos y BAPTISTA, Lucio Pilar. Metodología de la Investigación. McGraw-Hill. México, 1991.

MARSH, Debra. Blended Learning Creating Learning Opportunities for Language Learners. Cambridge University Press. New York, USA. 2012.

LÓPEZ, Miguel Ángel. Aprendizaje, competencias y TIC. Pearson. México. 2013

PERRENOUD, Philippe. Construir competencias desde la escuela. Dolmen Ediciones. Chile. 2002

MARZANO, R. J., & J.Pickering, D. (2005). *Dimensiones del aprendizaje. Manual para el maestro*. Tlaquepaque. Jalisco, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).

MORENO Guerrero, Antonio José . Recuperado el 3 de marzo de 2013, del sitio Observatorio Tecnológico:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/1007-monografico-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-mediante-el-uso-de-plataformas-virtuales-en-distintas-etapas-educativas?start=2>

NAVARRO, Rubén Edel, El Rendimiento Académico: Concepto, Investigación Y Desarrollo REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación 2003, Vol. 1, No.2, web: <http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol1n2/Edel.pdf>