

COMUNIDADES VIRTUALES PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Mercedes VITTURINI¹ – Laura BENEDETTI² – Perla SEÑAS³

[mvitturi]@cs.uns.edu.ar

Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Informática y Educación (LIDInE)

^{1,3}: Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación

²: Departamento de Humanidades

Universidad Nacional del Sur - Bahía Blanca

Resumen

Las comunidades humanas son grupos de personas que comparten experiencias e intereses comunes y que se comunican entre sí para conseguir esos intereses. Pueden desarrollarse en un espacio real, virtual o mixto. Actualmente en el paradigma de Educación Basada en la Web (EBW) se profundiza la constitución de Comunidades Virtuales de Aprendizaje y de Práctica sobre la base de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs). Teniendo en cuenta las propuestas actuales, se puede observar que se requiere aún de un trabajo de investigación colaborativo entre expertos en Ciencias de la Educación y de la Computación para definir nuevas metodologías didácticas y adecuar diseños y usos de las TICs a los nuevos modelos propuestos. Como parte de este trabajo analizan los resultados obtenidos a partir de la puesta en funcionamiento de un proyecto institucional de investigación-acción de la Universidad Nacional del Sur desarrollado en el marco de la EBW.

Palabras claves: comunidades de aprendizaje, EBW, TICs

1. Introducción

Se define como *e-learning* al aprendizaje mediado por la tecnología computacional. El e-learning es independiente del grado de presencialidad, que podría ser nulo, medio o total. Por otra parte, al hablar de *educación a distancia* se apunta a las propuestas de enseñanza donde el grado de presencialidad es medio o nulo. Actualmente, en estos modelos la mediación de la tecnología generalmente se apoya en plataformas aisladas o distribuidas y conectadas por redes locales o universales. Este último paradigma se conoce como *aprendizaje basado en la Web* (ABW), que con el aporte de las Ciencias de la Educación, dio origen a lo que se denomina *educación basada en la web* (EBW).

Las comunidades humanas son “grupos de personas que comparten experiencias e intereses comunes y que se comunican entre sí para conseguir esos intereses” [9]. En general, cualquiera sea el fin que se persiga, las comunidades propician el “pensamiento colectivo” y ofrecen un espacio donde los participantes comparten los mismos intereses. Se requiere de un espacio (físico o virtual) donde posibilitar las relaciones interpersonales entre sus miembros. El sentido de pertenencia, la posibilidad de influir en las decisiones de la comunidad, la integración y la construcción de una historia común se logran a partir del trabajo colaborativo de los participantes y en pos de la comunidad. Un caso particular es el de las comunidades afincadas en el ámbito de Internet a las que se denominan *comunidades virtuales*.

Los términos *comunidad de aprendizaje* y *comunidad de práctica* suelen usarse con sentidos similares, aunque se considera que las primeras se refieren a modelos de aprendizaje básico y las segundas a sociedades constituidas por grupos de personas afines cuyo objetivo es compartir experiencias profesionales o cumplir una meta profesional o investigativa. Específicamente, con ambas se persigue que sus miembros aprendan. Tanto las comunidades de práctica como las de aprendizaje se pueden desarrollar mediadas por las TICs, o sin su intervención.

Con las redes universales de comunicación se introdujo una configuración tecnológica que potenció la posibilidad de formas de aprendizaje más flexibles y de nuevos escenarios que revalorizan las oportunidades

de la educación a distancia. Surgieron así las *comunidades virtuales de aprendizaje* (CVA) como un tipo de entidades que tienen por objetivo la realización de aprendizajes instaladas sobre la base de los *sistemas de gestión de aprendizaje* (SGA). Los SGA son recursos tecnológicos que sirven para crear ambientes virtuales con facilidades para: administrar las actividades, disponer de un sistema de comunicación, gestión de perfiles de usuarios, de control y monitoreo de las acciones que realizan sus miembros. Pero lo que realmente le da vida a una comunidad es que sus miembros se sientan parte de ella, que tengan la posibilidad de hacer valer su opinión en la toma de decisiones, que se integren con un fin común y compartan una historia. Las Ciencias de la Educación necesitan a partir de la realidad tecnológica actual, explorar, adecuar y crear nuevas propuestas metodológicas para estos esquemas.

En el último punto de este trabajo se presentan los resultados obtenidos en la puesta en funcionamiento de un proyecto institucional de investigación-acción de la Universidad Nacional del Sur. Según su especificación, en el período lectivo 2007 se convirtieron los cursos tradicionales presenciales de lectura comprensiva de textos en inglés en cursos semi-presenciales, aprovechando los beneficios de cada modalidad y alternando sistemas mediados por la Web, con sesiones presenciales. Se puntualiza finalmente sobre los tópicos a mejorar para la consolidación de verdaderas comunidades de aprendizaje

2. Comunidades

En el primer tópico se abordan los aspectos comunes a cualquier comunidad humana mientras que el segundo se focaliza en las comunidades de aprendizaje.

2.1. Generalidades

Las comunidades humanas se definen como “grupos de personas que comparten experiencias e intereses comunes y que se comunican

entre sí para conseguir esos intereses”. En general, cualquiera sea el fin que se persiga, las comunidades propician el “pensamiento colectivo” y ofrecen un espacio donde los participantes comparten los mismos intereses. De esta manera, en una comunidad se pueden caracterizar tres dimensiones: la *local-territorial* que es el espacio, físico o virtual, donde reside; la *relacional* compuesta por las relaciones interpersonales y la *participación* que abarca las interacciones de sus miembros con el fin común propuesto [9]. Es necesario trabajar en la comunidad para mantenerla viva, activa y para que resulte eficaz, creando el *sentido de comunidad* entre sus miembros y reforzando en los individuos sentimientos de:

- *Pertenencia*, es decir, la percepción de los componentes de ser parte y de estar conectados con todos los otros. Determina la identificación por parte de los sujetos con la comunidad, es el “sentirse parte de...”.
- *Influencia*, la convicción que un sujeto debe tener de poder incidir con las propias acciones sobre los procesos de funcionamiento de la comunidad de pertenencia.
- *Integración y satisfacción de las necesidades de los integrantes*, indispensables para evitar el desgranamiento de la entidad.
- *Conexión emotiva* o conexiones significativas entre los miembros que alimentan el sentido de pertenencia y la cohesión que permiten la continuidad de la comunidad.

El sentido de pertenencia, la posibilidad de influir en las decisiones de la comunidad, la integración y la construcción de una historia común se logran a partir del trabajo colaborativo de sus miembros, en pos de la comunidad. La sociabilización es uno de los pilares para su desarrollo. Implica el proceso mediante el cual los individuos aprenden e interiorizan normas y valores que los dotan de las capacidades para desempeñarse satisfactoriamente en la interacción social y les permite adquirir habilidades intelectuales y emocionales. En una comunidad, cada miembro tiene asignado un rol o

patrón de conducta según el papel que desempeña en esa sociedad. Generalmente las comunidades tienen un ciclo de vida y tienden a morir cuando alcanzan el objetivo. Lo importante es trabajar inicialmente para lograr que el grupo pueda alcanzar los objetivos propuestos a través de la participación de todos sus miembros.

2.2. Comunidades de Aprendizaje

El aprendizaje en sí mismo es un proceso social y en cualquier comunidad está presente como un componente básico implícito: el compartir el conocimiento genera nuevos conocimientos y sus miembros aprenden unos de otros, aunque no sea éste el objetivo primario de dicha entidad. Sin embargo, el tipo particular de comunidades que interesa en este trabajo son las denominadas *Comunidades de Aprendizaje*, que como lo indica su denominación tienen al aprendizaje como objetivo primario. Los términos *Comunidad de Aprendizaje* y *Comunidad de Práctica* se vinculan ambos con procesos de aprendizaje y suelen usarse en ciertos casos como sinónimos, aunque se ha consensuado utilizar el primero de los términos cuando el objetivo principal es aprender ciertas habilidades o competencias, y referirse al segundo cuando sus integrantes tienen profesiones afines y su meta es compartir experiencias profesionales o cumplir un determinado objetivo profesional o de investigación. En ambas existen procesos de aprendizaje como eje.

Retomando las distintas visiones dimensionales presentadas para cualquier comunidad, para este tipo de comunidades conducidas por el aprendizaje se destacan algunas características particulares:

1. *Dimensión espacial*, el espacio físico o virtual, donde se desarrollan, es un ámbito educativo, ya sea formal (escuela, universidad) como informal (formación continua en el ámbito organizacional); normalmente la variable histórico-temporal está caracterizada

por la ausencia de contactos previos a la constitución de la comunidad, los participantes se conocen en el momento de inicio del curso, y mantienen relación mientras duran los encuentros.

2. *Dimensión relacional*: las relaciones interpersonales son fundamentales y necesarias, en el caso de la comunidad de aprendizaje están fuertemente organizadas por la presencia de un mediador o figura docente que impulsa y guía hacia los objetivos prefijados en la estructura o plan curricular que enmarca el aprendizaje. La motivación es importante para despertar el interés del alumno o grupo en aprender. Las comunidades de práctica son más flexibles en cuanto a la definición de los roles.

3. *Dimensión participativa*: los miembros interactúan entre sí con un fin común. Los modelos de participación en la Comunidad de Aprendizaje están basados en aspectos de conocimiento más “explícito” que debe pasar de un estadio externo, en el cuál el educador orienta hacia los objetos de conocimiento, a un estadio interno que activa la profundización y completa la incorporación de las materias estudiadas. En una Comunidad de Práctica, la participación se organizará en base a conocimientos tácitos que movilizan a los profesionales o expertos de una materia a intercambiar información.

En los modelos tradicionales de aprendizaje se caracterizan los roles docente y alumno. El docente o experto en la materia, lidera los procesos de enseñanza y de aprendizaje conduciendo a sus alumnos. La enseñanza generalmente se enmarca en el arquetipo “la clase en el aula”, donde el docente desarrolla el tema objeto de estudio ante sus interlocutores. Los alumnos cumplen un rol más o menos pasivo guiados por las actividades propuestas por el profesor.

En resumen, las comunidades que tienen como objetivo primario la educación pueden adoptar

la modalidad de práctica o de aprendizaje y pueden desarrollarse mediadas por TICs o no.

3. Educación y Tecnología

El término *e-learning* se interpreta con cierta flexibilidad, aunque en un sentido estricto engloba a los *aprendizajes que se realizan mediados por tecnología computacional*. Visto de este modo, bajo el concepto de *e-learning* se encuadran distintos modelos de enseñanza-aprendizaje, donde entran en juego entre otros aspectos: el rol de la tecnología como herramienta; el ambiente, que puede ser cerrado o abierto y los diferentes grados de presencialidad: nula, media o total. La mediación de la tecnología puede darse en plataformas aisladas o a través de plataformas a las que se accede mediante redes locales o universales.

Cuando la propuesta educativa está circunscrita a la modalidad *educación a distancia*, el grado de presencialidad es medio o nulo, por lo tanto, parte o todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede realizar bajo la modalidad de Aprendizaje Basado en el Web (ABW), esto es, mediado por la tecnología computacional (que incluye a las redes). Si además se busca una propuesta de calidad y se siguen estrategias pedagógicas aptas para estos escenarios tecnológicos se habla de EBW. Actualmente las investigaciones en Ciencias de la Educación, en el área de educación no presencial o semi-presencial, se circunscriben al modelo EBW.

Por su parte, en el campo de la tecnología y la comunicación, se encuentran disponibles una variedad de recursos de software que trascienden lo experimental y se presentan bajo la forma de herramientas de comunicación y colaboración. Se trata de herramientas de uso masivo, de código abierto o cerrado, que sirven a los siguientes fines [19]:

- Herramientas de comunicación asincrónica: permiten crear grupos de discusión enfocados por un tema, o alrededor de una actividad específica, una meta o proyecto. Entre estas herramientas se destaca el foro.
- Herramientas de comunicación sincrónica: posibilitan la comunicación en tiempo real. La forma más común de comunicación en línea es el chat. El chat permite la interacción con retroalimentación inmediata y abre espacios para crear lazos estrechos entre los miembros.
- Herramientas para compartir datos y/o documentos: definen una espacialidad común de información. Conforman una base de datos compartida que se puede ofrecer en distintas formas de presentación: pizarras de mensajes, publicación de documentos, enlaces a sitios de interés, agendas, etc.
- Herramientas de edición colaborativa: proveen una forma de colaboración mediada por la tecnología que permite a un grupo de personas compartir la elaboración de documentos. Tienen capacidades para que múltiples usuarios accedan y modifiquen el mismo documento. Trabajan con control de versiones y formas de protección para evitar inconsistencias.

La integración de estos conceptos en el desarrollo de nuevas TICs son horizontes de exploración. En particular, para los modelos de educación a distancia se crean *ambientes virtuales de aprendizaje*. Estos ambientes virtuales son espacios dotados de instrumentos tecnológicos que enriquecen la enseñanza a distancia y revalorizan la oportunidad de su uso.

Sobre el particular precisó De Benito que, “la aparición de herramientas que facilitan el trabajo en grupo ha potenciado la realización de procesos de investigación conjunta, proyectos de colaboración e intercambio de opiniones, ideas, experiencias, etc., entre profesores y expertos. Las redes en este sentido ofrecen la tecnología y el vehículo

idóneo para realizar acciones de trabajo colaborativo, la distribución de información e intercambio a través de correo electrónico, listas de distribución o servicios de noticia; para acceder a información o cursos específicos dirigidos a la formación y actualización profesional, etc., conformando verdaderas comunidades virtuales” [5].

4. Hacia las Comunidades Virtuales de Aprendizaje

Los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) y las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) son nociones comúnmente citadas cuando se habla de TICs y educación. En estos tiempos, el recurso tecnológico más prometedor lo constituyen las redes universales, que posibilitan la comunicación entre las personas, independientemente de la ubicación espacio-temporal en la que se encuentren. Contar con un medio como Internet para una propuesta de educación a distancia da posibilidades de interacción con independencia de las distancias geográficas o de la concurrencia en tiempo. Los aspectos más interesantes para resaltar de Internet como medio son [4,11]:

- Ofrece un modelo de comunicación bidireccional, quien la usa no sólo recibe información también es capaz de responder a ella por el mismo medio.
- Amplía los modos de acercarse al conocimiento. Los recursos no se limitan a la forma de texto secuencial, sino que incorpora los conceptos hipermediales (imagen y sonido) e hipertextuales (acceso directo y navegabilidad).
- Posibilita acercar “los pequeños esfuerzos de muchos a los grandes esfuerzos de pocos”. Es posible contactar y obtener ayuda directa de los expertos en áreas específicas y ayudar a otros en problemas conocidos.

Si bien todo esto es cierto, pensar en una propuesta de EBW no garantiza un resultado de calidad. De hecho muchas de las experiencias ya probadas han resultado poco exitosas. Entre otras cuestiones por la falta de acceso a estas tecnologías de un segmento importante de la población; porque contrariamente a lo que muchas instituciones creen, no alcanza con invertir solamente en tecnología. La falta de experiencia y capacitación de los docentes en conducción de cursos a distancia y en diseño de materiales didácticos que acompañen al aprendizaje es otro obstáculo importante, no se trata sólo de replicar el aula en una PC. Si bien se cree que una propuesta a distancia llega a un mayor número de alumnos con menos personal docente, lo cierto es que con la tecnología actual, el cociente horas-educador/número de alumnos en una experiencia a distancia es aún muy alto si se trabaja en una propuesta de media a alta calidad. Esto se debe a numerosas causas, entre las que se destacan: el serio problema del alto desgranamiento que se da en este tipo de cursos y el tipo de trabajo personalizado que se termina planteando, sobre todo en lo que a evaluación continua se refiere. En conclusión las TICs son un medio prometedor pero aún nos falta ensayar y explotar de manera amplia todos sus usos posibles.

4.1. Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje

Los SGA son aquellas plataformas diseñadas para crear espacios de aprendizaje virtuales. Están provistos de una colección de herramientas que posibilitan administrar las actividades propuestas a los estudiantes, disponer de un sistema de comunicación efectivo y contar con herramientas de control y monitoreo de las actividades. En algunos casos, proveen además un sistema para la gestión de inscripciones, opciones de administración de los cursos, perfiles de participantes, un sistema de mensajería y

publicación del contenido. Se trata de plataformas que sostienen la creación de ambientes virtuales. Entre los aspectos interesantes para resaltar de estos ambientes virtuales se pueden citar:

- Son de propósito general y se pueden adoptar en la enseñanza de disciplinas diversas.
- Son simples de usar, se basan en herramientas y metáforas universalmente conocidas. Estas cualidades en Ingeniería de Software se denominan *sistemas amigables*.
- Se adaptan a diferentes propuestas educativas, una misma plataforma con la configuración apropiada puede representar distintos patrones de comunicación (centrado en el docente, comunicación entre pares, grupos de trabajo).

En la actualidad existe una amplia oferta de este tipo de plataformas conocidas como *Learning Management Systems* (LMS), tanto comerciales como WebCT, Blackboard o Lotus Learning Management System como de código abierto y libre distribución como Moodle, Interact, Claroline, Ilias, entre muchas otras. Reúnen una colección de herramientas para la comunicación y gestión de contenidos. Por ejemplo la mayoría de los LMS integran herramientas tanto para comunicación sincrónica como asincrónica, posibilidad de crear páginas con la información general de los usuarios, carpetas de trabajo, calendario de actividades, sistemas de encuestas, sistemas de bitácora de actividades y un sistema de administración escolar.

4.2. Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Estas son algunas de las características que debe reunir un AVA [8]:

- *Es un espacio donde la forma en que se proporciona la información está diseñada.*

Esto lo distingue de una página web como un cúmulo de información.

- *Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social.* Las interacciones entre participantes ocurren en el ambiente mediante las herramientas proporcionadas, estas interacciones educativas transforman los espacios propuestos en sitios donde se proponen y comentan ideas. La interacción puede ser sincrónica (Chat, mensajería instantánea) y/o asincrónica (correo electrónico y foros en la web). Las ocurrencias de las interacciones pueden ser uno a uno, uno a muchos y muchos a muchos.

- *El espacio virtual es una representación.* Los AVA trabajan con representaciones que son interpretadas por los estudiantes, quienes normalmente se comportan de acuerdo a lo que la representación les sugiere. Algunos ambientes representan un campus o una escuela y entonces los espacios sugeridos son salones, auditorios, cafeterías, bibliotecas, entre otros escenarios similares.

- *Los estudiantes no sólo son activos, también son actores.* Durante los cursos programados los alumnos se enfrentaran a actividades como: lecturas, cuestionarios abiertos y de opción múltiple, también durante el proceso de interacción con las actividades de aprendizaje producirán objetos como opiniones en los foros, ensayos que comparten con la comunidad, imágenes entre otros objetos que enriquecen el ambiente virtual de aprendizaje.

- *El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia.* Los AVA también se usan como apoyo para temas particulares, como soporte extra clase y en modo mixto durante clases presenciales.

- *Un Ambiente Virtual de Aprendizaje integra múltiples herramientas.* Las herramientas que integra un AVA cumplen con diferentes funciones como proporcionar

información, permitir la comunicación y la colaboración así como la administración de las actividades de aprendizaje y la administración escolar.

– *El Ambiente Virtual se superpone con el Ambiente físico.* Algunos AVA tienen la cualidad de hacer uso de elementos asociados al Ambiente físico como libros, manipulación de instrumentos, actividades de aprendizaje que requieren entrevistas o trabajo cara a cara o el uso de la ayuda de los medios de comunicación tradicionales (fax o teléfono).

Un AVA es entonces la integración de las múltiples herramientas tecnológicas, el diseño instruccional de la información propuesta, las estrategias psicopedagógicas, los actores y los objetos producidos como resultado.

4.3. Educación a Distancia Basada en la Web

Se define una propuesta educativa en modalidad educación a distancia cuando el grado de presencialidad docente-alumno es medio o nulo. En el marco de actual de desarrollo tecnológico, la mayoría de las investigaciones para propuestas en modalidad educación a distancia basan el proceso de enseñanza-aprendizaje bajo la modalidad ABW, esto es, mediado por la tecnología computacional (que incluye a las redes de comunicación). Sin embargo, considerar ABW no necesariamente garantiza resultados de calidad. Se requiere de estrategias pedagógicas aptas para estos escenarios tecnológicos. Así la sumatoria de educación a distancia + ABW + estrategias pedagógicas apropiadas dan origen a lo que se denomina Educación Basada en la Web o EBW. Actualmente las investigaciones en Ciencias de la Educación, en el área de educación no presencial o semi-presencial, se circunscriben al modelo EBW.

Enseñar usando las redes de comunicación implica un cambio metodológico respecto al aula presencial. Se liberan las dimensiones tiempo-espacio y cada estudiante marca sus

propios ritmos frente a los materiales propuestos. El estudio independiente es una de las nociones más importantes en EBW. Los contenidos de las lecciones y las estrategias didácticas deben dar soporte para esto. Las lecciones deben exigir niveles altos de estudio independiente y los materiales provistos a los estudiantes deberán estar preparados para guiar su propio proceso de aprendizaje. Este tipo de metodología está centrada en el estudiante y se destaca los cambios de roles del docente que se transforma en un tutor del aprendizaje de sus alumnos y del estudiante que debe participar activamente en su propio aprendizaje.

El estudiante con la ayuda de la tecnología necesaria podrá trabajar con los contenidos propuestos según sus propios ritmos y tiempos. Resulta importante que en segunda instancia la actividad genere oportunidades de interacción con la comunidad y los tutores, mediante las herramientas que para tal fin se le proporcionen. Con estas actividades los alumnos podrán negociar y compartir significados con la comunidad de aprendizaje y recibir la asistencia necesaria de sus tutores.

En este modelo no debe olvidarse el rol de las instituciones formativas que son las responsables de definir propuestas educativas y garantizar la calidad de la enseñanza. La figura 1 muestra gráficamente cómo quedaría formada la pirámide que compone una CVA. La base de esta pirámide es la propuesta educativa, sobre la que se define la metodología didáctica que conducirá la propuesta junto con el material de aprendizaje. La tecnología acompaña este proceso como herramienta y adecuándose a cubrir necesidades. Queda así definida lo sería una CVA para EBW, donde con el estudiante es el miembro y eje de ese modelo.

Las TICs son instrumentos útiles para la recolección y presentación de la información; sin embargo, lo que da vida a una comunidad es que los miembros se sientan parte de ella,

que tengan la posibilidad de argumentar y hacer valer su opinión en la toma de decisiones, que se integren con un fin común y que compartan una historia. En el caso particular de las comunidades afincadas en el ámbito de Internet, ya sean de práctica, de aprendizajes u otras, deberá trabajarse para que sus miembros sientan como propio el espacio “virtual”, se apropien de él y del proyecto de trabajo propuesto. Las diferentes formas de uso han evolucionado desde proponer “sólo el uso” de las herramientas, hasta la maduración de soluciones psicopedagógicas para el uso de la tecnología.

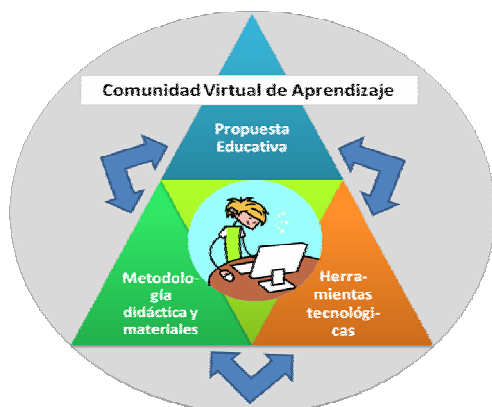


Figura 1 – Representación gráfica EBW+CVA

Todos los esfuerzos apuntan a la calidad de la enseñanza. Ulrich Hoppe afirma que los tecnólogos deben preocuparse por inventar o adaptar nuevos instrumentos, y los expertos en educación son quienes deben juzgarlos y adoptar los más prometedores. Unos y otros tenemos que pensar más allá de la herramienta única. Las herramientas deben ser ínter operativas y deben apoyar procesos productivos y significativos desde el punto de vista educativo. En este contexto se presentan herramientas aptas como para ser incluidas en las plataformas de código abierto más difundidas [6,7,19].

5. Caso de estudio

Se analiza en esta sección la experiencia: Conversión de los Cursos presenciales de Lectura Comprensiva de Textos en Inglés a la

modalidad no totalmente presencial, realizada por docentes del Área de Lenguas Extranjeras del Departamento de Humanidades de la UNS. Dadas las características particulares de esta asignatura (alumnos de todas las carreras que se dictan en la UNS, dificultades para fijar un horario y un lugar conveniente para todos, cursos muy numerosos, etc.) se advirtió que sería especialmente interesante su dictado a través de mecanismos no presenciales.

A partir del año 2007, en el marco de un proyecto institucional de investigación–acción, se decidió convertir los cursos tradicionales presenciales en cursos no presenciales. Luego de consultar a expertos y bibliografía sobre “*e-learning*” y educación no presencial, para estos cursos se resolvió adoptar la modalidad de enseñanza-aprendizaje *blended learning* (*b-learning*) que combina aspectos de la enseñanza tradicional y de la educación no presencial y que se basa en aprovechar los beneficios de cada modalidad alternando sistemas virtuales con sesiones presenciales.

Tanto el *e-learning* como el *b-learning* son modelos de aprendizaje en los que el estudiante tiene que desarrollar habilidades importantes para su vida futura en esta sociedad como, por ejemplo, buscar información relevante en la red, desarrollar criterios para valorarla, aplicarla a situaciones reales y trabajar en equipo compartiendo y elaborando esta información. “En la enseñanza tradicional, el alumno que escucha al profesor no desarrolla esas competencias o, mejor dicho, el modelo de enseñanza no ayuda al desarrollo de esas competencias” [2].

Sin embargo, en un sistema puramente *on-line*, resulta difícil alcanzar un aprendizaje significativo basado en la experiencia y el trabajo cooperativo y activo de los alumnos. Es por eso que el *b-learning* no es un modelo basado en una teoría general del aprendizaje sino que es la aplicación de un pensamiento ecléctico y práctico para adecuar el uso de la

tecnología a las necesidades y los objetivos particulares.

De este modo se puso en marcha el dictado de los cursos en forma semi-presencial como experiencia piloto, a partir del segundo cuatrimestre del 2007. La primera parte de los cursos estuvo organizada mediante encuentros presenciales que se aprovecharon para el dictado de las clases de contenido más teórico (gramática y estrategias de lecturas). Luego se programó un encuentro en un laboratorio de computación para introducir a los alumnos en el uso de la plataforma de la Universidad Nacional del Sur basada en ILIAS [25], y se planificó una entrega modelo para desarrollar junto con los alumnos a modo de prueba. Por último, se inició la etapa no presencial con la intercalación de dos encuentros presenciales programados para verificar el progreso de las comunidades educativas. El curso finalizó con la evaluación presencial tradicional.

Cada docente-tutor estaba a cargo de 30 alumnos y al comienzo de cada semana de la experiencia que duró 7 semanas en total, se colgaban en la plataforma de la UNS los módulos correspondientes a esa semana de clases que representaban 4 horas de actividades de lectura, a fin de mantener la carga horaria presencial. Los alumnos podían trabajar desde una PC en sus casas, en los laboratorios de la UNS o desde algún locutorio, en los horarios que dispusieran y debían cumplir con un plazo de entrega de 5 días. Los docentes-tutores recibían los ejercicios resueltos a través de la plataforma y desde allí les enviaban la corrección individual a cada alumno o en algunos casos en que el tipo de ejercicio se prestaba, se colgaban las respuestas para que cada uno realizara la auto-corrección.

Se detectaron algunas dificultades tanto para los alumnos como para los docentes-tutores que mostramos en el siguiente cuadro:

Dificultades para los docentes	Dificultades para los alumnos*
Mayor dedicación a las tareas de preparación de material y corrección	El 50% de los alumnos no tiene PC en su casa y optó por concurrir a un locutorio. Muy pocos utilizaron los laboratorios de la UNS
Tener que estar a disposición de los alumnos (vía foro e e-mail) casi las 24 hs	Para el 25% de los alumnos el uso de la plataforma resultó medianamente complejo
Adaptación del material presencial a la nueva modalidad para no caer en la réplica del aula en la PC	Adaptarse a la auto-gestión del aprendizaje sin la presión de un docente al frente de la clase
30 alumnos por tutor es un número demasiado elevado	No tener contacto presencial con el profesor y sus compañeros

*Estos porcentajes se extrajeron de una encuesta realizada a los alumnos al finalizar la experiencia

Y también algunas ventajas:

Ventajas para los docentes	Ventajas para los alumnos*
Poder trabajar desde su casa en los horarios que tienen disponibles	Poder trabajar desde su casa en los horarios que tienen disponibles
Hacer un seguimiento más detallado y personalizado de los alumnos y su aprendizaje	Pueden hacer el curso los alumnos que no podían asistir a las clases presenciales por cuestiones de horarios o distancia
Poder actualizar el material de lectura con actividades de hipertexto y web-quests	Usar material actualizado de la web y desarrollar estrategias de manejo de información
Poder mantener a los alumnos informados de las novedades del curso en todo momento	Ser más independientes en la adquisición del conocimiento
Moverse del paradigma expositivo tradicional a uno más participativo y personalizado	Poder consultar al docente en todo momento
	Recibir una corrección más personalizada

Luego de esta intensa experiencia, se comprobó que la modalidad *b-learning* debe ser una opción más para el dictado de este tipo de cursos ya que facilita el acceso de los alumnos a los contenidos de los cursos, sin interferir con la carga horaria de las materias específicas

de su carrera. Además, el uso de esta modalidad no sólo prepara a los alumnos en la lectura de textos en inglés sino que mejora notablemente sus habilidades de autogestión del aprendizaje. El cuerpo docente pudo vivenciar que el éxito depende, en gran medida, de las comunidades educativas que realmente se logran consolidar.

6. Conclusiones

Las instituciones educativas, especialmente las de nivel superior, están sumamente interesadas en ampliar sus ofertas educativas incluyendo modalidades a distancia. Se requiere del esfuerzo conjunto de los especialistas en educación, en tecnología y en la disciplina objeto de estudio para organizar una propuesta educativa a distancia y definir patrones de trabajo. Un punto de partida puede ser el de evaluar las herramientas disponibles y pensar las formas apropiadas de su uso.

Está claro que contar únicamente con tecnología no garantiza resultados de calidad. Las TICs son un medio prometedor pero aún falta ensayar y explotar las posibilidades que brindan. Por otro lado cada vez son mayores las exigencias para poner en práctica propuestas educativas en modalidad EBW. Hoy en día está ampliamente aceptado diseñar lo que se denominan CVA, centradas en el estudiante. Sin dudas la investigación ofrece el marco teórico para iniciar el desarrollo de este tipo de experiencias. Sin embargo, dada a la inmadurez del área, resulta sumamente interesante contar con experiencias concretas que permitan medir los resultados. Por otra parte, el desarrollo de las nuevas experiencias en un marco de investigación-acción da lugar al crecimiento del cuerpo docente en la nueva didáctica que se necesita.

Referencias

- [1] Andrej-Bieliková. Improving adaptation in WBE hypermedia by means of knowledge discovery. Proceedings of the sixteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia. 2005.
- [2] Bartolomé Piña, A. Blended Learning. Conceptos Básicos.<http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2301.htm>, 2004.
- [3] Benedetti, L., et. all. Evaluating Learning Objects for E-Learning: Automatic Correction Filtres. V Conferencia Internacional sobre Multimedia y TICs en Educación. España. 2006.
- [4] Brown, J. S. How the Web changes work, education, and the ways people learn. 2000.
- [5] De Benito, B. Posibilidades Educativas de las "WEBTOOLS. Palma, España. Ediciones de la Universitat de les Illes Balears. 2000
- [6] Del Castillo R. et. all. Experiencia con Laboratorio Remoto Colaborativo. TE&ET. 2006
- [7] De Giusti, A., Naiouf, M. y Pousa A. Laboratorio de Procesamiento Paralelo Multi-Cluster accesible vía WEB. TE&ET. 2007.
- [8] Dillenbourg, P. Virtual Learning Enviroment. EUN 2000. Learning in the New Millennium: Building New Education Strategies for Schools.
- [9] Favetto, A. Comunidad de aprendizaje y comunidad de práctica. SSIS Veneto A.A. 2005-6.
- [10] Maguitman-Fernández Coria-Señas. MCHs y Organización de los Objetos de Aprendizaje. IV Conferencia Internacional sobre Multimedia y TICs en Educación. España. 2006.
- [11] Díaz, M. De los Ambientes Virtuales de Aprendizaje a las Comunidades de Aprendizaje en Línea. UNAM 2004.
- [12] Osorio Urrutia, B. et all. Metodología para Elaborar OA e integrarlos a un SGA. 2006.
- [13] Señas, P. MIFORCAL: TICs + calidad. WICC-2005. Argentina. 2005.
- [14] Señas, P. et. all. Enseñanza basada en la Web. WICC-2006. Argentina. 2006.
- [15] Señas-Moroni. Learning Object semantic description for enhancing reusability. Journal of Computer Science and Technology. V5No4. 2005.
- [16] Ulrich Hoppe. B-learning. e-Learning Papers.www.elearningpapers.eu. Enero 2007
- [17] Vitturini, M. et. all. Filtros de corrección para cursos basados en la Web. Aprobado para su publicación en SIECI-2005. EEUU. 2005.
- [18] Vitturini, M. y Señas, P. Semántica de los mensajes de un foro. V WTIAE. Argentina. 2006.
- [19] Vitturini, M. y Señas, P. Herramientas Especiales para Plataformas orientadas a la EBW. VI WTIAE. CACIC- 2007. Argentina. 2007.
- [20] Wiley, D. The instructional Use on LO. URL <http://www.reusability.org/read/2000>.
- [21] <http://www.if.insa-lyon.fr/intranet/etutor>.
- [22] <http://www.dii.etsii.upm.es/aulaweb/informes.htm>
- [23] <http://www.webquest.org>
- [24] <http://www.eduteka.org/webquest.php3>
- [25] <http://www.continuar.uns.edu>.