

SEMIPRESENCIALIDAD EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA. UNA EXPERIENCIA EN POSTGRADO

BLENDED LEARNING IN HIGHER EDUCATION. A GRADUATE EXPERIENCE

Alida Malpica
alidamalpica@hotmail.com

Ada Dugarte de Villegas
adadugarte@hotmail.com

Universidad de Carabobo. Valencia Venezuela

Recibido: 14/08/2014
Aceptado: 03/10/2014

Resumen

Este trabajo tiene como propósito, describir la experiencia de la semipresencialidad usando la plataforma Moodle en estudiantes de Postgrado de la Universidad de Carabobo. Investigación descriptiva, con un diseño de campo. Los resultados revelan: 90 % está fuertemente de acuerdo que la semipresencialidad promueve la colaboración, desarrolla habilidades de comunicación, la escritura y las relaciones interpersonales; 80 % necesita otras habilidades académicas además de la tecnología y en 40 % produce estrés y ansiedad. Conclusiones: a pesar de ser un valioso recurso de aprendizaje generan inseguridad; al interactuar con este importante medio, les afecta para la adquisición y producción de saberes.

Palabras Clave: Semipresencialidad, Educación Universitaria, Plataforma Moodle, Orientación.

Abstract

This paper aims to describe a blending learning experience using the Moodle platform for graduate students at the University of Carabobo. It is a descriptive research, with a field de-

sign. Results show: 90% of students strongly agree that blended learning promotes collaboration, develops communication skills, writing and interpersonal relationships; 80% of the sample argues in favor of other academic skills besides technology and 40% says blended learning produce stress and anxiety. Conclusions: Despite of being a valuable learning resource, it generates insecurity; the interaction with such an important means affects students for the acquisition and production of knowledge.

Keywords: Blended learning. Higher Education. Moodle Platform. Guidance.

1. Introducción

Con el desarrollo de la sociedad del conocimiento se amerita un cambio radical de los viejos modelos educativos basados en la presencia de una magistralidad tradicional en todos los niveles y muy especialmente, en la Educación Universitaria. Desde este punto de vista, la evolución de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) ha permitido al sector universitario cambiar esquemas de comunicación, al emplear las redes en su proceso académico y administrativo, puesto que de no ser así las universidades caerían en la obsolescencia y dejarían de cumplir su función primigenia, que consiste en producir el conocimiento y estar a la vanguardia de los cambios emergentes que se producen en la sociedad.

Desde esta perspectiva, Turpo (2009), considera que los constantes cambios como producto de una sociedad globalizada, conducen a nuevos escenarios sociales, económicos, políticos, culturales que inciden en el mundo del trabajo, y por ello se amerita que las universidades adopten modelos educativos más flexibles y colaborativos ante el uso de (TIC) que sirvan de soporte en el diseño y aplicación de estrategias metodológicas, que a la vez contribuyan en la profesionalización, actualización y especialización a lo largo de la vida universitaria.

Las universidades como promotoras en el desarrollo de las sociedades, no pueden permanecer al margen del uso e influencias de las TIC, las cuales según Dugarte y Guanipa (2009), presentan características interesantes, siendo las más importantes la interactividad, lo que implica que el usuario es un su-

jeto activo que puede interactuar persona-persona y persona-grupo, empleando una enseñanza colaborativa.

Toda esta realidad presentada nos confirma la importancia de la virtualidad en este caso la semipresencialidad en la Educación Universitaria, y nos conduce a dar a conocer las experiencias que ha tenido la Universidad de Carabobo con esta modalidad.

2. Fundamentos Teóricos

2.1 Las TIC en los ambientes de aprendizajes en la Educación Universitaria

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han surgido de manera acelerada proporcionando conocimiento, cultura y visiones globales del mundo exterior abarcando los espacios referenciales de la humanidad y de alguna manera inducen a producir adaptaciones y replanteamientos de diferentes órdenes de la vida social. De la misma manera, se convierten en grandes posibilidades de estandarización y adaptación a las necesidades individuales y de la enseñanza, constituyendo una clara alternativa de descentralización educativa al reducir el tiempo y los costos de formación y al atender un mayor número de necesidades de carácter formativo.

Las TIC, no solo han generado su influencia en la enseñanza y aprendizaje, cuando se articulan exclusivamente alrededor del aprendizaje sincrónico, próximo a la modalidad de aprendizaje “cara a cara”, sino que se apoya en una modalidad sincrónica y asincrónica, observándose aquí una mixtura de ambas modalidades, basadas en tecnologías (Bartolomé, 2004).

Todo esto se puede llevar a cabo, pero teniendo en cuenta que las tecnologías, independientemente de su potencial, son solamente medios y recursos didácticos, utilizados por el docente para ayudar a crear un entorno diferente y propicio para el aprendizaje. Se puede decir entonces, que la incorporación de las TIC no va a depender únicamente de los factores económicos y de la presencia de equipos, sino también de las medidas que se tomen, como la actualización de los docentes, las metodologías y estrategias que se apliquen.

Curci (2003), señala que en Venezuela, de acuerdo al informe presentado por la Universidad Metropolitana de Caracas, como resultado del diagnóstico realizado en conjunto con el Instituto internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe, IESALC y la UNESCO, reporta que es reciente la incorporación del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las prácticas docentes universitarias, indicando además que muchas de estas prácticas son usadas como recurso didáctico y en otros casos existe la combinación entre la modalidad de educación presencial con entornos de aprendizaje virtuales.

2.2 Ambientes colaborativos mediados por las TIC en la Educación Universitaria

Los ambientes de aprendizaje colaborativo son aquellos conformados por grupos o equipos de trabajo, donde la base de estos ambientes consiste en la integración de todos los estudiantes, quienes intervienen en todas las actividades que forman parte del proceso educativo.

En concordancia con lo anterior, Muller (2011) señala, que los ambientes de aprendizaje colaborativo van más allá de una simple asociación de personas (conocidos tradicionalmente como trabajo en grupo), mediados por actividades que tienen como propósito principal la socialización e integración de los conocimientos. Siendo importante en el grupo la puesta en común de los acuerdos, éstos deben exponerse de manera pública.

En los ambientes de aprendizaje colaborativo, surge la necesidad de emplear estrategias metodológicas innovadoras, entre los que se incluyen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), porque con estas se requiere el uso de entornos interactivos que ofrecen una diversidad de e-actividades, las más utilizadas debido a su nivel de integración se encuentra la *Web 2.0* y de esta específicamente se pueden mencionar: los *Blogs*, *Cmap Tools*, *Movie Maker*, *Caza del Tesoro*, *Webquest* y *Wikis*, entre otros.

La *Web 2.0* según reporta Moreno (2012) hace más de 8 años que se introdujo por primera vez este término por Tim O'Reilly en el 2004, desde entonces se han expandido y su rápido cre-

cimiento a las webs que siguen esta filosofía, poniendo a la disposición de los usuarios aplicaciones que les permiten comunicarse, compartir, intercambiar información.

En los ambientes de aprendizajes colaborativos se requiere el uso de internet, siendo la plataforma *Moodle* uno de los recursos necesarios para lograr el entorno interactivo. Esta plataforma según Murillo (2004), es un sistema de gestión de cursos de libre distribución que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea, apareciendo esta herramienta por primera vez en agosto de 2002 y, a partir de allí han desarrollado nuevas versiones.

2.3 Abordaje Conceptual de la Semipresencialidad

El término “semi” significa “mitad” y refiere a “medio”, es decir el sentido de “casi”; lo que alude a que no es totalmente presencial ni totalmente a distancia. Este término aparece en situaciones donde se ha modificado un curso que se imparte “presencialmente” para adaptarlo a un sistema casi a distancia el cual se lleva a cabo a través de reuniones presenciales, asesorías, tutorías (Valenzuela, 2006).

En ese sentido, González (2010) expresa que la semipresencialidad, es considerada como la puesta en práctica de ayudas pedagógicas basadas en la presencialidad, mediadas por otros recursos tecnológicos, que permiten la conexión del docente con los estudiantes en un tiempo real sin estar físicamente presentes.

También es considerada según Domingo (1995), como un modelo en el que se realiza una combinación de las técnicas de educación presencial (tutorías, seminarios, jornadas) con las técnicas de educación a distancia (unidades didácticas, pruebas de evaluación, grabaciones radiofónicas o audiovisuales).

En este sentido la educación a distancia según García (1990) citado Solari y Monge (2004), constituye un sistema donde se sustituye la interacción personal en el aula del profesor y alumno, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos que proporcionan aprendizajes autónomos a los estudiantes.

Es así que la educación a Distancia es una modalidad educativa que media la acción pedagógica entre estudiantes y edu-

cadores. Por lo tanto es una comunicación didáctica que se establece a través de una docencia no directa, que utiliza una serie de recursos, medios técnicos, dispositivos o estrategias que facilitan una comunicación ya sea de tipo bidireccional o multidireccional.

Por estas razones, la virtualidad, empleada como semipresencialidad en la Educación Universitaria, ha tenido que convertirse, sin lugar a dudas, en una necesidad reconocida desde hace varias décadas y en imperativo impostergable, a la cara del desarrollo científico- tecnológico, que se presenta en un mundo globalizado.

Esta modalidad educativa, subyace como una exigencia en el cambio de paradigma, propicio a un aprendizaje de tipo andragógico, donde el estudiante se concibe como una persona adulta, que puede asumir la responsabilidad y conducción de su aprendizaje, bajo la mediación de un docente que utiliza la tecnología.

2.4 La Semipresencialidad en el contexto de la Universidad de Carabobo. Venezuela

De acuerdo a las normas establecidas en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), según el artículo 102. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad.

También en el artículo 110 de la misma Constitución se reconoce a la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información como fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, siendo el Estado Venezolano quien garantizará el cumplimiento de las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica, mientras que en el artículo 104, señala que el Estado estimulará la actualización permanente en el ejercicio de la carrera docente, bien sea pública o privada.

En cuanto a la semipresencialidad en el Postgrado de la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación, se ha convertido en un instrumento de apoyo para la docencia, investigación, llegándose a producir cambios cada día en una

necesidad insoslayable, de su uso y aplicación como recursos de apoyo a las actividades de esta modalidad educativa; aunque no está contemplada en el Reglamento de Estudios de Postgrado vigente en el año 2006, sin embargo constituye un gran desafío para los profesionales que realizan cursos de perfeccionamiento y los docentes, quienes son los mediadores del conocimiento.

En la Universidad de Carabobo, Venezuela, por primera vez en el 2008 se desarrolla la creación de espacios de aulas virtuales para las asignaturas que corresponden a los primeros semestres, en las facultades de: Odontología, Ciencias Jurídicas y Ciencias de la Educación, siendo estas proyectos piloto apoyados con el empleo de la Plataforma *Moodle*, con la asistencia de la Dirección de Tecnología Avanzada (DTA).

En este ámbito, la Facultad de Ciencias de la Educación (FaCE), ha tenido su mejor experiencia en las áreas de postgrado, encontrándose así la maestría en Educación Mención Orientación y Asesoramiento, la que desarrolla sus programas con la semipresencialidad, siendo su alcance no solo en el Estado Carabobo, sino también en otras localidades como lo es Guanare en el Estado Portuguesa.

2. Objetivos

- Describir la experiencia de la semipresencialidad empleada con estudiantes de Postgrado de la Universidad de Carabobo
- Identificar las actividades de aprendizaje inmersas en la modalidad semipresencial
- Establecer el proceso de interacción manifiesto en esta modalidad
- Estimar la necesidad del desarrollo de otras habilidades para su aplicación
- Especificar las ventajas y desventajas para el profesional del uso de esta modalidad.

3. Metodología

Se asume la investigación descriptiva, con un diseño de campo. Los datos se recogieron a través de un cuestionario tipo

likert con 21 reactivos con escala de seis opciones de respuestas, con una adaptación de la sección I del Cuestionario sobre la Implementación de la Tecnología (Technology Implementation Questionnaire) Versión, elaborado y validado por el Centro para el Estudio de Aprendizaje y Desempeño (*Centre for the Study of Learning and Performance*, CSLP) de la Universidad de Concordia en Montreal (Concordia University in Montreal), Quebec, Canadá. La población estuvo constituida por los participantes de la modalidad semipresencial de Valencia, Estado Carabobo y Guanare, Estado Portuguesa, durante el tercer período septiembre – diciembre 2012, de la Maestría en Orientación y Asesoramiento. La muestra es intencional de los 50 estudiantes que quisieron participar en la investigación. Se analizan los resultados porcentualmente agrupándolos en cuatro categorías: actividades de aprendizaje, el proceso de interacción, desarrollo de habilidades y ventajas y desventajas del uso de esta modalidad; luego se presentan los resultados en tablas y gráficos.

4. Resultados: Se muestran en los cuadros las frecuencias por cada reactivo y las categorías, considerando las opciones

Fuertemente en desacuerdo	Moderadamente en Desacuerdo	Apenas en desacuerdo	Apenas de acuerdo	Moderadamente de acuerdo	Fuertemente de acuerdo
A (1)	B (2)	C (3)	D (4)	E (5)	F (6)

más elevadas para presentarlas en gráficos porcentualmente:

CUADRO N° 1

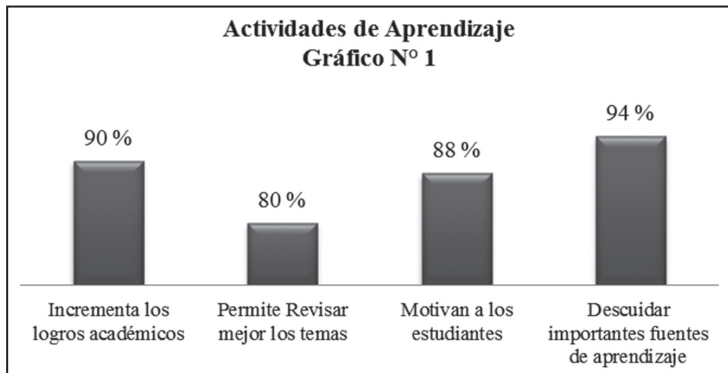
Categoría: Actividades de Aprendizaje

Reactivos	A (1)	B (2)	C (3)	D (4)	E (5)	F (6)
2. Provoca que los estudiantes descuidemos importantes fuentes de aprendizaje.	47	3	0	0	0	0
11. Permite revisar mejor los temas del programa.	0	0	0	0	10	40
13 Incrementa los logros académicos (calificaciones, comprensión, información).	0	0	0	0	5	45
17. Ayuda a adaptar y dar cabida a diferentes estilos personales de aprendizaje.	0	0	0	0	7	43
18. Motiva a los estudiantes a involucrarse más en actividades de aprendizaje.	0	0	0	0	6	44

Los resultados revelaron en cuanto a las actividades de aprendizaje: entre el 80 y 90 por ciento están fuertemente de acuerdo en que facilitan la comprensión de instrucciones, se revisan mejor los temas y motivan a los estudiantes. Por otro lado el 94 por ciento está fuertemente en desacuerdo que se descuidan otras fuentes de aprendizaje. (Ver Gráfico N° 1).

Reactivos	A (1)	B (2)	C (3)	D (4)	E (5)	F (6)
4. Promueve la colaboración estudiantil.	0	0	0	0	5	45
6. Promueve el desarrollo de habilidades de comunicación (habilidades de escritura y presentación).	0	0	0	0	4	46
20. Promueve el desarrollo de habilidades interpersonales. (habilidades para relacionarse o trabajar con otros)	0	0	0	0	2	48

Gráfico N° 1. Actividades de Aprendizaje; Fuente: Technology Implementation Questionnaire (2001). Adaptado en la sección I, aplicado a los estudiantes.

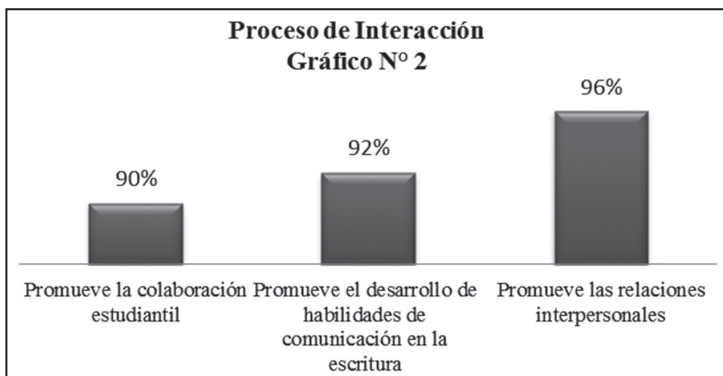


CUADRO N° 2

Categoría: Proceso de Interacción

En el proceso de interacción revelaron entre un 90 a 96 por ciento estar fuertemente de acuerdo en que promueve la colaboración estudiantil, el desarrollo de habilidades de comunicación en la escritura y las relaciones interpersonales. (Ver Gráfico N° 2).

Gráfico N°. 2. Proceso de Interacción; Fuente: Technology Implementation Questionnaire (2001). Adaptado en la sección I, aplicado a los estudiantes.



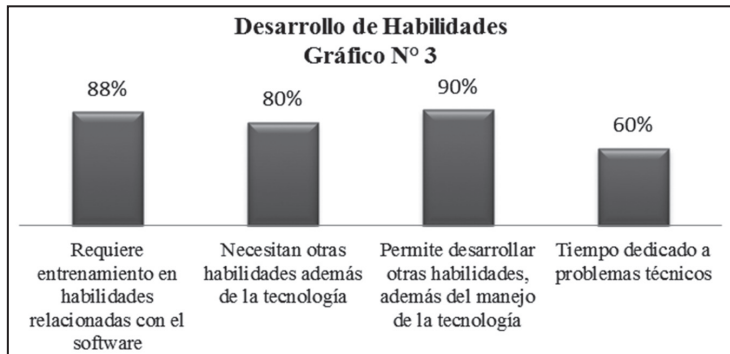
CUADRO N° 3

Categoría: Desarrollo de habilidades

Reactivos	A (1)	B (2)	C (3)	D (4)	E (5)	F (6)
10. Permite desarrollar otras habilidades, además del manejo de tecnología	0	0	0	0	5	45
12. Demanda demasiado tiempo dedicado a problemas técnicos	0	30	0	5	10	5
16. Requirió del desarrollo de otras habilidades para el manejo de la tecnología con las cuales no contaba.	0	0	0	0	10	40
19. Requiere de entrenamiento en habilidades relacionadas con el <i>software</i> que quita mucho tiempo.	0	0	0	0	6	44

Entre el 80 y 90 por ciento revelaron estar fuertemente de acuerdo que permiten desarrollar otras habilidades, necesitan otras destrezas además de la tecnología y requieren de entrenamiento relacionados con habilidades en el *software* que quita mucho tiempo; en cuanto al tiempo dedicado a problemas técnicos resultó un 60 por ciento moderadamente en desacuerdo. Ver Gráfico N° 3).

Gráfico N° 3. Desarrollo de habilidades; Fuente: Technology Implementation Questionnaire (2001). Adaptado en la sección I, aplicado a los estudiantes.



CUADRO N°4

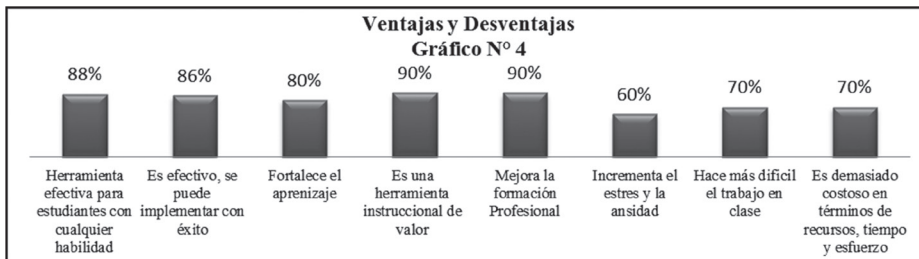
Categoría: Ventajas y Desventajas

Reactivos	A (1)	B (2)	C (3)	D (4)	E (5)	F (6)
3. Es efectivo porque creo que puedo implementarlo con éxito.	0	0	0	0	7	43
5. Hace más difícil el trabajo en clase.	35	10	5	5	0	0
7. Es una herramienta instruccional de valor.	0	0	0	0	5	45
8. Es demasiado costoso en términos de recursos, tiempo y esfuerzo.	5	35	10	0	0	0
9. Fortalece el aprendizaje.	0	0	0	0	10	40
14. Es una herramienta efectiva para estudiantes con cualquier habilidad.	0	0	0	0	6	44
15. Mejora mi formación profesional.	0	0	0	0	5	45
21. Incrementara la cantidad de estrés y ansiedad experimentada.	30	10	5	5	0	0

En relación con las ventajas resultó que entre el 80 y 90 por ciento están fuertemente de acuerdo en que es efectivo para implementarlo con éxito, constituye una herramienta para estudiantes con cualquiera habilidad, representa un instrumento instruccional de valor, fortalece el aprendizaje y mejora la formación profesional; en cuanto a las desventajas el 60 y 70 por ciento revela estar en desacuerdo con que incrementa el estrés y la ansiedad, hace difícil el trabajo en clase y es dema-

siado costoso en términos de recursos tiempo y esfuerzo. (Ver Gráfico N° 4).

Gráfico N° 4. Ventajas y Desventajas; Fuente: Technology Implementation Questionnaire (2001). Adaptado en la sección I, aplicado a los estudiantes.



Conclusiones

- Los resultados revelaron que la semipresencialidad facilita las actividades de aprendizaje, permite la comprensión de instrucciones, contribuye a la mejor revisión de los temas, ayuda en la motivación de los estudiantes. Por esta razón se observa el alto porcentaje arrojado a favor de esta herramienta tecnológica como ayuda al aprendizaje mediado por recursos tecnológicos.
- El proceso de interacción, reveló que los ambientes colaborativos de aprendizaje promueven la colaboración estudiantil, el desarrollo de habilidades de comunicación en las actividades académicas. De allí que, en los ambientes de aprendizaje colaborativo, surge la necesidad de emplear estrategias metodológicas innovadoras, entre los que se incluyen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).
- Se demostró que los estudiantes, además de tener debilidades en el uso de la tecnología, presentan deficiencia en cuanto a otras habilidades como: redacción, organización de ideas, estructuración de párrafos, aspectos que son necesarios para la ejecución de actividades *online*. De esta manera queda evidenciado que los estudiantes necesitan otras destrezas además de la tecnología y que requieren de entrenamiento relacionados con manejo de *software* y *hardware*.

- En relación con las ventajas, la mayoría considera que la semipresencialidad es un medio importante colaborativo que permite incrementar los logros académicos, fortalece el aprendizaje y mejora la formación profesional. Sin embargo puede mencionarse como desventaja el hecho que el uso de la tecnología, les causa ansiedad y estrés al no tener las competencias requeridas en el manejo de las herramientas tecnológicas.

Referencias

- Bartolomé, A. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos. Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 23 (1), 7-20.
- Cabero, J. (2006). *Nuevos desafíos para las universidades: la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación. Revista Ciencias de la Educación*, 27 (1), 135-177.
- Centre for the study of learning and performance, CSLP. (2001). *Technology Implementation Questionnaire (TIQ), SECTION I- Your Professional Views on Computer Technology*, Montreal, Quebec, Canada. Recuperado en: <http://doe.concordia.ca/cslp/Instruments.html>.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial*. Extraordinario N° 5.453 Caracas. Venezuela.
- Curci, R. (2003). *Diagnóstico de la Educación Superior Virtual en Venezuela*. Recuperado en: http://www.ruvae.edu.ve/unesco/UNESCO_EDUCACIONVIRTUAL_VENEZUELA.pdf.
- Dugarte, A y Guanipa, L. (2009). Las TIC, Medios Didácticos en Educación Superior. *Revista Ciencias De La Educación* 19 (1), 106 - 125 Valencia, Julio-Diciembre.
- González, V. (2010). *Experiencia de formación semipresencial a través de las redes telemáticas*. España.
- Moreno, A. (2012). *La Web 2.0. Recurso Educativo. Revista INTEF*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado 2 (07,9) 1 – 10. Observatorio Tecnológico.

- Muller, W y Garcia, Y. (2011). *La intencionalidad pedagógica y la construcción de ambientes de aprendizaje colaborativos con uso de TIC*. Centro de Investigación de las Comunicaciones. InteractTIC. Recuperado en: [Los_ambientes_de_aprendizaje_cooperativo_y_colaborativo.pdf?](#)
- Solari, A y Monge, G. (2004). *Un desafío hacia el futuro: educación a distancia, nuevas tecnologías y docencia universitaria*. Primer Congreso Virtual Latinoamericano de Educación a Distancia. Recuperado en: [LatinEduca2004](#).
- Turpo, O. (2009). *Desarrollo y perspectiva de la modalidad educativa blended learning en las universidades de Iberoamérica*. Universidad de Salamanca, España. Recuperado en: [www.rieoei.org/deloslectores/3002Gebera.pdf](#) - .
- UNESCO (1998). ***Conferencia Mundial Sobre la Educación Superior. La Educación Superior en el Siglo XXI***.
- Valenzuela, A. (2006). *Apuntes para la Educación Semipresencial. Módulo siete*. Universidad Rafael Landívar. Guatemala. Recuperado en: [biblio3.url.edu.gt/PROFASR/Modulo-Formacion/07.pdf](#).