

# **Diseño de un módulo formativo que desarrolla competencias en el manejo de las tecnologías telemáticas contextualizándolas en situaciones de estudio que demandan lectura y construcción de resúmenes.**

Dra. Esther García  
Universidad Metropolitana  
Caracas, Venezuela  
[ebuisan@unimet.edu.ve](mailto:ebuisan@unimet.edu.ve)

## **ÍNDICE**

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: PREMISAS DEL DISEÑO .....	2
1. ESTRUCTURA MODULAR .....	3
2. MODELO DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS .....	4
3. MODALIDAD VIRTUAL CON APOYO PRESENCIAL .....	5
CAPÍTULO II: EL MÓDULO 2 EN EL MARCO DEL PROGRAMA PROMETEO .....	6
CAPÍTULO III: LA ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA TELE- MÁTICA .....	8
CONCLUSIONES .....	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS .....	10

## **INTRODUCCIÓN**

La sociedad actual exige nuevas competencias a las personas que la componen. La dinámica social y laboral requiere individuos creativos, emprendedores, autónomos e innovadores, más que especialistas aislados de los problemas del entorno o poco preparados para adaptarse y para aprender con independencia. Dominar el saber o el hacer predominante en un momento ya no es suficiente para desempeñarse exitosamente en el ámbito laboral, en el académico o inclusive en el social.

Los escenarios del siglo XXI exigen ciudadanos competentes, que dominen unos conocimientos y los actualicen con frecuencia, que se desempeñen adecuadamente en situaciones diversas y que tengan la disposición – y la capacidad – de proponer soluciones innovadoras a problemas cada vez más variados, en condiciones de incertidumbre. Esta realidad reclama, entre otras cosas, que el individuo desarrolle un conjunto de competencias genéricas<sup>1</sup> y que esté preparado para educarse y aprender durante toda su vida.

---

<sup>1</sup> Entendemos que las competencias genéricas son las que capacitan al individuo para desarrollarse en el campo laboral y convivir en sociedad, independientemente de disciplinas específicas.

*“Los cambiantes escenarios sociales, económicos, políticos, culturales y del mundo del trabajo conducen a la universidad a la adopción de procesos más proclives para cumplir su misión y visión. En la actualidad, las necesidades formativas requieren de modelos educativos más flexibles y con mayor soporte tecnológico, para un sector que requiere de una profesionalización, actualización y especialización a lo largo de la vida” (Turpo, 2009, p. 2).*

En este contexto, las instituciones de educación universitaria se han visto en la necesidad de reconsiderar sus modelos educativos y diseñar nuevas propuestas formativas que, a partir del perfil de ingreso de sus estudiantes, propicien la prosecución exitosa de los estudios y el egreso de profesionales con las características requeridas para acceder a las oportunidades de empleo y para desarrollarse en el campo laboral.

La Universidad Metropolitana ha diseñado una propuesta para los estudiantes que comienzan sus estudios universitarios y que requieren un conjunto de competencias para fortalecer sus posibilidades de éxito en la etapa de formación profesional: el programa universitario de formación integral PROMETEO, que se puso en práctica por primera vez en el año 2008 y está próximo a ejecutarse con su tercera cohorte de estudiantes.

El programa PROMETEO está estructurado en módulos, cada uno de los cuales pretende desarrollar competencias que integren, al menos, dos áreas temáticas. El presente trabajo se inscribe en el diseño del módulo dedicado a propiciar que los estudiantes desarrollen los conocimientos, habilidades y actitudes para sintetizar textos de mediana extensión a través de la técnica del resumen, empleando para ello un programa informático para el procesamiento de texto. Se describen las premisas que orientan el diseño de la instrucción, las características del módulo y la estrategia que se aplica para desarrollar competencias en el uso de un procesador de texto (competencia en el manejo de tecnologías telemáticas<sup>2</sup>) contextualizando el aprendizaje en situaciones de lectura y elaboración de resúmenes.

## **I. PREMISAS DEL DISEÑO**

Los fundamentos para el diseño, desarrollo y ejecución del programa PROMETEO son el producto de un intenso proceso de discusión colectiva sobre las características de la población a la que va dirigido, de las tendencias mundiales en educación universitaria y de los recursos disponibles para su puesta en práctica. En este orden de ideas, los principios básicos que sustentan el diseño pueden sintetizarse en tres premisas esenciales: (1) Estructura modular, (2) Modelo de formación por competencias y (3) Modalidad de ejecución virtual con apoyo presencial. Un programa formativo de estas características sólo puede abordarse y sostenerse en el tiempo con el concurso de un equipo interdisciplinario que participe y haga aportes desde variadas perspectivas.

---

<sup>2</sup> Unión de *telecomunicaciones e informática*.

Así, la responsabilidad del diseño y actualización permanente del programa PROMETEO descansa en un equipo de profesores que se desempeñan desde hace 12 años como coordinadores académicos de las asignaturas del Área Inicial de la Universidad Metropolitana<sup>3</sup>. Las especialidades de estos coordinadores abarcan la lingüística, las matemáticas, el desarrollo de competencias y la telemática, la población de estudiantes que atienden habitualmente se ubica en el primer año de estudios y sus funciones ahora incluyen conceptualizar el programa PROMETEO, ajustar los parámetros del diseño y seleccionar los colaboradores que se requieran en cualquier etapa del proceso. Este equipo se complementa con especialistas en diseño de instrucción, expertos en el funcionamiento de la plataforma tecnológica que sustenta la virtualidad y, por supuesto, la estructura administrativa de la Universidad que se encarga de los procedimientos necesarios para la ejecución.

La figura que amalgama todos estos aportes y los consolida en un todo coherente es el Coordinador del programa, cuya principal responsabilidad es asegurarse de que todos los elementos se conjuguen para cumplir el propósito atendiendo a las premisas establecidas, es decir, manteniendo la estructura modular, el modelo de formación por competencias y la ejecución virtual con apoyo presencial.

## 1. ESTRUCTURA MODULAR

El programa universitario de formación integral (PROMETEO) está conformado por ocho módulos, cada uno de los cuales tiene una duración de sesenta y cuatro horas, distribuidas en dieciséis sesiones a lo largo de cuatro semanas. En consecuencia, el programa completo abarca aproximadamente ocho meses.

García Fraile, Tobón y López Rodríguez (2009, p. 122, tabla 1) aseguran que, desde el punto de vista de la estructura, los módulos – a los cuales califican como tradicionales – *“Están basados en unidades de aprendizaje articuladas entre sí en torno a una competencia. En determinados casos, las unidades se basan en elementos de competencia”*.

En efecto, respetando la estructura que propone el Diseño Instruccional de la Universidad Metropolitana (DIUM) y el esquema de implementación en la plataforma tecnológica, los módulos de PROMETEO están conformados por unidades y ellas, a su vez, por temas. Sin embargo, cada módulo está diseñado y desarrollado con un enfoque integrador de competencias vinculadas, cuando menos, a dos áreas temáticas que se entretajan en todos los temas. Así, hay módulos que integran competencias para el razonamiento cuantitativo con competencias para manejar las tecnologías telemáticas o competencias para aprender a aprender con competencias lingüísticas, entre otras combinaciones.

En atención al diseño, la competencia que se pretende desarrollar en cada módulo es integradora y así se explicita, aunque se aclara que ella es producto de dos

---

<sup>3</sup> El Área Inicial de la Universidad Metropolitana abarca todas las asignaturas del primer año de estudios. Son asignaturas obligatorias para todas las carreras y los estudiantes se agrupan en secciones sin tomar en cuenta la especialidad que hayan decidido estudiar.

elementos – llamados subcompetencias en nuestro contexto – pertenecientes a las dos áreas correspondientes.

Los ocho módulos están organizados en una secuencia lógica que propicia el aprendizaje y el progreso paulatino; no obstante, se trata sólo de una recomendación y el estudiante puede escoger un itinerario diferente si así lo desea. Lo que revela la experiencia es que los participantes se atienen al orden propuesto.

Cada módulo conduce a una certificación de la competencia integradora, si el estudiante logra el nivel de dominio requerido.

## 2. MODELO DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS

Enmarcar la acción educativa en este modelo significa un cambio de paradigma que demanda la comprensión colectiva del concepto de formación por competencias y de sus implicaciones para el proceso de aprendizaje. Este es el paso inicial ineludible para construir una perspectiva compartida que oriente el diseño de la instrucción.

La literatura ofrece un amplio espectro de concepciones del proceso formativo basado en competencias que, en general, se reafirman o se complementan con matices. La definición que guía el diseño del programa PROMETEO reza:

*“Proceso flexible y continuo que parte de una definición de competencia y del desarrollo de saberes que han sido identificados como importantes, para la incorporación del individuo a la sociedad como ciudadano y profesional. Incluye estrategias metodológicas, materiales didácticos y prácticas académicas pertinentes a este tipo de formación, especificadas en un diseño curricular.”<sup>4</sup>*

Se deriva de la definición que uno de los primeros pasos es la identificación de los saberes que son importantes para que el individuo se incorpore a la sociedad. Considerando la intención del programa y las características de su población, los saberes que se desarrollan en los módulos de PROMETEO están vinculados a la autonomía para aprender, a las destrezas para comunicarse oralmente y por escrito, al manejo de las TIC, al trabajo en equipo, al razonamiento cuantitativo y a la solución de problemas, es decir, se trata de saberes vinculados a competencias genéricas.

Además, debe partirse de una definición de competencia que se sume a los fundamentos conceptuales del diseño. En el caso de PROMETEO:

*“La competencia se concibe como una compleja estructura de atributos personales integrados en conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que determinan y se manifiestan en el desempeño adecuado de actividades académicas, sociales y profesionales, con diferentes niveles de ejecución y bajo estándares de calidad establecidos.”<sup>5</sup>*

De acuerdo con ello todos los módulos tienen claramente especificados los conocimientos y habilidades asociados a cada subcompetencia. Las actitudes y valores,

---

<sup>4</sup> Equipo de diseño del programa PROMETEO, papel de trabajo, 2008.

<sup>5</sup> Equipo de diseño del programa PROMETEO, papel de trabajo, 2007.

por otro lado, son comunes en todo el programa y se concentran en la responsabilidad, el respeto y la orientación a la calidad.

Los criterios de desempeño se presentan por tema, sin discriminar subcompetencia o área temática. Esto responde al enfoque integrador que busca desdibujar los saberes parcelados.

### **3. MODALIDAD VIRTUAL CON APOYO PRESENCIAL**

La difusión de Internet, el crecimiento sostenido – y al parecer imparable – del número de sus usuarios y la incorporación de sus variados recursos a todos los ámbitos de la vida cotidiana han tenido, como era de esperarse, un impacto importante en la educación. Ya resultan comunes en el mundo educativo términos como educación virtual, aprendizaje virtual y la voz inglesa *e-learning* para referirse a modalidades formativas que se caracterizan por la flexibilidad espacio-temporal para profesores y estudiantes, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para facilitar aprendizajes e Internet como plataforma para el intercambio.

Gros y Silva (2006, p. 1) aseguran que una de las contribuciones importantes de las TIC ha sido *“la creación de espacios virtuales para el aprendizaje que permitan la interacción entre los participantes y tutores como elementos claves en la construcción de conocimiento”*.

La imagen del aula de clase a la que asisten el profesor y los alumnos simultáneamente para participar en el proceso de enseñanza y de aprendizaje ya no está sola en la mente de los educadores; ahora se ve acompañada de un conjunto de nociones en las que el estudiante ya no está físicamente frente a ellos, pero la interacción se sigue produciendo y la comunicación sigue fluyendo a través de nuevos medios. La distancia en educación ha adquirido un significado diferente al tradicional.

*“De la educación a distancia visualizada como una enseñanza en la que docentes y estudiantes se encontraban en espacios separados, se ha pasado a una educación a distancia en la que el espacio y el tiempo no aparecen como condicionantes, sino como factores que se utilizan para cada propuesta educativa, generando así un nuevo entorno pedagógico”* (García Aretio, Ruiz y Domínguez, 2007, p. 53).

También la modalidad presencial se ha beneficiado con las innovaciones que han traído las TIC. González-Videgaray (2007, p. 2) señala que *“Aún cuando el e-learning tiende a considerarse como parte de la educación a distancia, bien puede ser utilizado como complemento de la educación presencial”*.

En este contexto han surgido diversas estructuras formativas que pueden sintetizarse en tres modalidades: presencial con apoyo tecnológico, semipresencial (mixta, *blended*) y totalmente a distancia (virtual).

La modalidad de ejecución del programa PROMETEO es una variante de ellas definida como “virtual con apoyo presencial”. En la práctica se trata de una ejecución predominantemente a distancia, a través de la plataforma tecnológica educativa de la Universidad Metropolitana (PI@tum), pero en la que se ofrece a los estudiantes la in-

fraestructura necesaria para que asistan cuatro días a la semana a un aula equipada adecuadamente a fin de realizar las tareas programadas.

Los materiales y los recursos didácticos están publicados en la plataforma, la cual ofrece además las herramientas para el intercambio y la comunicación, entre otras facilidades ajustadas a las características del *e-learning*. El interlocutor para las actividades que se desarrollan a distancia es el *tutor*, verdadero responsable de la formación y cuyo perfil incluye la especialización en el área (o áreas) temática que se trabaja en el módulo. El apoyo para las actividades presenciales es el *facilitador*, responsable de aspectos operativos y cuyo perfil es más general.

Ambos docentes están en comunicación permanente entre ellos y con el coordinador del programa, quien también está al alcance de los estudiantes a través de medios digitales, en caso de que alguna circunstancia requiera su intervención. De esta forma se fortalece la comunicación horizontal y vertical para lograr un resultado coherente.

## II. EL MÓDULO 2 EN EL MARCO DEL PROGRAMA PROMETEO

El módulo 2 (el segundo en la secuencia propuesta) integra competencias del ámbito lingüístico – en particular las que se vinculan a la comprensión de la lectura – con competencias en el uso de un programa para el procesamiento de texto y su diseño está orientado a que el estudiante desarrolle competencias para “*Sintetizar textos de mediana extensión a través de la técnica del resumen, empleando para su procesamiento un programa informático*”. Esto se logra a través de la integración deliberada de las subcompetencias:

- Comprender textos de mediana extensión y sintetizarlos a través de la estrategia de resumen.
- Utilizar un programa informático para el procesamiento de textos con nivel intermedio de desempeño.

La primera se relaciona directamente con competencias lingüísticas, mientras que la segunda se encuentra claramente vinculada al ámbito de las competencias para el manejo de las tecnologías telemáticas, dos áreas temáticas distintas cuya integración requiere un diseño cuidadoso para entretrejer conocimientos y habilidades de cada disciplina.

El módulo está compuesto por dos unidades con sus correspondientes temas, como sigue:

1. Comprensión de la lectura.
  - a. Idea central.
  - b. Ideas principales.
2. Elaboración del resumen.
  - a. Pasos para elaborar un resumen.
  - b. Redacción de resúmenes textual y significativo.

Resulta obvio al ver esta estructura que el hilo conductor del módulo es la competencia lingüística, lo que no es casual. El módulo está deliberadamente orienta-

do de esta forma en el entendido de que la tecnología, si bien requiere un manejo competente para ser verdaderamente útil, no es menos cierto que en este contexto es un medio y no un fin en sí misma. Además, esta concepción enmarca la estrategia que se emplea para desarrollar la competencia para el manejo de las tecnologías telemáticas, puesto que el aprendizaje se sitúa en escenarios que demandan lectura y elaboración de resúmenes.

La secuencia didáctica responde al esquema: activación de conocimientos previos, presentación de la información y construcción de los conocimientos a través de la aplicación. En el caso particular del manejo de la tecnología y por razones que ya comentamos, la secuencia que orienta los aprendizajes atiende a la pauta que marca la competencia lingüística.

La metodología adoptada para el proceso de aprendizaje se enmarca en el enfoque constructivista. Comenzando con actividades que implican la autovaloración de niveles de dominio y elementos mejorables en ambas áreas, se pasa a la presentación de información que crece en complejidad a medida que avanza el módulo y que es objeto de aplicación continuamente durante el proceso. Aunque hay actividades de estudio sobre tópicos específicos de cada disciplina, las de aplicación siempre entretienen conocimientos y habilidades de ambas áreas. El desarrollo del módulo se basa en la ejecución de actividades, 68% de las cuales son formativas (estudio y aplicación con seguimiento y retroalimentación del tutor) y 32% conducentes a calificaciones que forman parte de la evaluación sumativa. El estudiante siempre dispone de espacios virtuales en los que se atienden sus dudas e inquietudes, bien sean respondidas por el tutor o por sus pares.

La evaluación es integradora y los criterios de desempeño se detallan por tema separados en conocimientos, habilidades, actitudes y valores con el fin de que el estudiante comprenda lo que se espera de él. Para orientarlo aún más en su proceso, en cada actividad calificada se exponen los criterios de evaluación que se aplicarán. El 52% de las actividades calificadas se realizan en equipo y el 48% individualmente, estableciendo así un balance entre la valoración de los aprendizajes que cada estudiante ha construido y la evaluación de los logros obtenidos en colaboración con otros.

El diseño y desarrollo del módulo está condicionado por las características y servicios de la plataforma tecnológica educativa PI@tUM (actualmente en su segunda versión), lo que en términos prácticos se traduce en una estructura uniforme para presentar la información, formatos uniformes para los recursos y materiales (con algunas restricciones asociadas a los medios que pueden emplearse y al espacio de almacenamiento que cada uno puede ocupar) y ajustes en la construcción de planes de evaluación que sean compatibles con el servicio disponible.

El diseño de los materiales y los recursos de instrucción, de orientación y de apoyo atiende con especial cuidado al propósito del programa y a las características de la población. Se incluyen ejemplos, ejercicios y planteamientos para la aplicación que el estudiante puede vincular con situaciones que vivirá durante sus estudios universitarios. La comprensión de la lectura, la elaboración de resúmenes y el uso de

procesadores de texto son actividades que el estudiante puede fácilmente situar en su futuro inmediato.

Finalmente, con el propósito de orientar la ejecución, se proporciona un instructivo general para el alumno y una guía para el tutor y el facilitador de aula.

### **III. LA ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA TELEMÁTICA.**

Como ya se mencionó en un aparte anterior, la competencia lingüística es el hilo conductor deliberado del módulo. Esto favorece el desarrollo de la competencia telemática contextualizando el uso del procesador de texto en situaciones de lectura y elaboración de resúmenes.

Leer y resumir textos son realidades que un estudiante universitario puede imaginar con facilidad en su presente y en su futuro. Separadamente, puede verse también utilizando el procesador de textos, pero lo más probable es que se vislumbre usándolo para escribir, no para leer.

Esta separación entre la lectura y el uso de la herramienta informática tiende a desdibujarse cuando las situamos en un escenario signado por la necesidad de aprender a aprender y hacerlo durante toda la vida.

*“Hacer que un alumno aprenda a aprender es ponerlo delante de un ordenador, no para hacer de él un mero usuario, sino para enseñarle a que se sirva de ese instrumento y lo adapte a sus usos y su cultura. El dominio de la lectura y el dominio del soporte digital no se excluyen sino que se complementan”* (Bindé, 2005, p. 80)

Así, la estrategia que se aplica para desarrollar las competencias en el manejo de un procesador de texto con nivel intermedio de desempeño es contextualizar el aprendizaje en situaciones que llevan al estudiante a aplicarlas como herramientas útiles para comprender la lectura y resumir textos.

Para ilustrar la estrategia usaremos como ejemplo actividades reales que forman parte del módulo 2.

La actividad 10 es formativa, se debe desarrollar individualmente y su descripción reza: “Estudio y aplicación de los pasos para identificar las ideas principales y secundarias, con apoyo de las herramientas del procesador de texto”. Para el momento en que se ejecuta esta actividad se ha puesto al estudiante en contacto con un recurso en línea que explica detalladamente el proceso de construcción y edición de tablas usando un procesador de texto. También se han trabajado ya los conceptos de idea central, ideas principales e ideas secundarias.

En las instrucciones, entre otras tareas, se pide al estudiante que escriba en texto libre la idea central del texto y que desarrolle, a partir de un texto que se le proporciona y con el que ya ha interactuado en actividades previas, los siguientes planteamientos (se transcribe textualmente):



1. Elabora una tabla de dos columnas y tantas filas como necesites. La primera columna llevará el título “Ideas principales” y la segunda columna “Ideas secundarias”.
2. Extrae del documento “La violencia en la televisión”, la idea principal del primer párrafo del desarrollo. Colócala en la columna correspondiente.
3. Extrae de ese mismo párrafo las ideas secundarias y colócalas una en cada fila, al lado de su idea principal.
4. Repite este procedimiento con el resto de los párrafos. Al terminar debes tener una tabla que presenta las ideas principales de todo el texto, acompañadas con sus ideas secundarias.
5. Dale formato a la tabla para que presente un aspecto profesional y facilite la lectura de su contenido. Esto debe incluir: bordes, color, combinación de celdas, negritas, tipos y tamaños de letra, etc.

Mientras el estudiante ejecuta estos pasos está aprendiendo, a través del hacer, a construir tablas usando el procesador de texto, pero no en el vacío sino con un propósito que puede imaginar que se repetirá en el futuro. En una actividad posterior, esta vez calificada, se le coloca en una situación de lectura y se le pide que extraiga las ideas principales y las secundarias organizándolas en una tabla. Resulta predecible que el estudiante transfiera estos conocimientos y habilidades a otras situaciones pero, de momento, tiene un contexto de aplicación con el que puede sentirse familiarizado y que puede ver con interés de cara a su futuro inmediato.

Situación similar ocurre con la herramienta para elaborar listas numeradas. En la actividad 5 – también formativa e individual – se pide al estudiante que numere todos los párrafos de un material que se le proporciona, utilizando para ello la herramienta apropiada del procesador de texto. A continuación se le pide que señale, justificando su selección (se transcribe textualmente):

1. el número del párrafo – o párrafos – que contiene la introducción.
2. el número del párrafo – o párrafos – que contiene el desarrollo.
3. el número del párrafo – o párrafos – que contiene la conclusión.

De nuevo, está aplicando unos conocimientos y unas habilidades necesarias para ser competente en el uso del programa informático, pero con el propósito de identificar la estructura de un texto. Ya no se trata de aplicar numeración automática a una lista preelaborada de elementos haciendo clic en un botón, se trata de usar la herramienta con el propósito de descomponer el texto en sus partes fundamentales.

Ejemplo similar se aplica en el caso de la técnica del subrayado, que deja de ser la habilidad de hacer clic en un botón para producir color y se convierte en el uso competente de las herramientas para aplicar color de fondo a un texto con el propósito de destacar elementos interesantes en una situación de lectura.

*“Uno de los fundamentos importantes de una lógica de competencias es la actividad contextualizada. La competencia no puede ser simplemente la descripción de una acción o de un comportamiento, es mucho más que eso” (ORE, 2006, p. 15)*

La experiencia revela que el estudiante redescubre funciones que consideraba básicas del procesador de texto y que sólo utilizaba para la producción escrita. Ahora adquieren una dimensión diferente, puesto que empiezan a resultarle útiles también para leer. Esto resulta particularmente significativo si consideramos la cantidad de información que se distribuye actualmente en formato digital y si damos crédito a las repetidas expresiones de los profesores sobre el hábito de los estudiantes, no siempre apreciado, de obtener toda su información de Internet.

## CONCLUSIONES

El diseño y desarrollo de acciones educativas enmarcadas en el modelo de formación por competencias plantea diversos retos desde los momentos iniciales de su concepción. La construcción colectiva de un marco conceptual compartido requiere intensos análisis y discusiones abiertas que permitan construir acuerdos. Integrar los saberes tampoco es tarea fácil, implica abrir espacios en la propia disciplina para dar cabida a la participación activa de otras áreas y conceder predominancia al otro, si esa es la estrategia que mejor se ajusta al propósito. También es un desafío contextualizar los aprendizajes, que ya no se sitúan en el aula de clase ni se abordan desde la experiencia del profesor. La contextualización implica plantear situaciones que tengan auténtico sentido para el estudiante y con las que pueda sentirse identificado, que lo conecten con el significado de desempeño competente en el mundo real y que, en el mejor de los casos, lo estimulen a lograr el propósito. El modelo de formación por competencias está todavía en construcción y la reflexión sobre los aspectos que pueden mejorar el proceso de aprendizaje bajo este enfoque, sin duda ayudará a identificar prácticas que contribuyan a consolidarlo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y ELECTRÓNICAS

- BINDÉ, J. (Dir.) (2005): *Hacia las sociedades del conocimiento (Informe mundial de la UNESCO)*. París, Ediciones UNESCO.
- GARCÍA ARETIO, L., RUIZ, M. Y DOMÍNGUEZ, D. (2007): *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona, Ariel.
- GARCÍA FRAILE, J.A., TOBÓN, S. y LÓPEZ RODRÍGUEZ, N.M. (2009): *Currículo, didáctica y evaluación por competencias. Análisis desde el enfoque socioformativo*. Caracas, Universidad Metropolitana
- GONZÁLEZ-VIDEGARAY, M. (2007): "Evaluación de la reacción de alumnos y docentes en un modelo mixto de aprendizaje para Educación Superior". *RELIEVE: Revista electrónica de investigación y evaluación educativa* [artículo en línea]. Vol. 13, Num. 1. [Fecha de consulta: Septiembre 2010]. Disponible en la dirección electrónica: [http://www.uv.es/RELIEVE/v13n1/RELIEVEv13n1\\_4.htm](http://www.uv.es/RELIEVE/v13n1/RELIEVEv13n1_4.htm)
- GROS, B. y SILVA, J. (2006): "El problema del análisis de las discusiones asincrónicas en el aprendizaje colaborativo mediado". *RED Revista de educación a distancia*

[artículo en línea] Num. 16 [Fecha de consulta: Septiembre 2010]. Disponible en la dirección electrónica: <http://www.um.es/ead/red/16/gros.pdf>

ORE (OBSERVATORIO DE REFORMAS EDUCATIVAS) (2006): *Revisión de la competencia como organizadora de los programas de formación: Hacia un desempeño competente*. Montreal: Observatorio de reformas educativas, Universidad de Quebec.

TURPO, O. (2009): "Desarrollo y perspectiva de la modalidad educativa *blended learning* en las universidades de Iberoamérica". *Revista iberoamericana de educación* [artículo en línea] Num. 50/6 [Fecha de consulta: Septiembre 2010]. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3002Gebera.pdf>