

**Autora:** Espinoza, Josefina. Universidad Metropolitana ([jespinoza@unimet.edu.ve](mailto:jespinoza@unimet.edu.ve)).

**Título:** Estrategias didácticas con recursos de la *Web 2.0* para ser utilizadas por el facilitador de la maestría en Educación Abierta y a Distancia (MEAD) de la Universidad Nacional Abierta (UNA).

**Objetivo General:** Diseñar estrategias didácticas con recursos de la *Web 2.0* para ser utilizadas por el facilitador de MEAD de la UNA.

#### **Resumen:**

La investigación propone estrategias didácticas con recursos de la *Web 2.0* para el facilitador de la maestría en Educación Abierta y a Distancia (MEAD) de la Universidad Nacional Abierta (UNA), que favorezcan la fluidez en la gestión de enseñanza y aprendizaje de la educación a distancia (EAD), afectada por los problemas con la plataforma institucional Moodle. El estudio corresponde a una investigación de campo, proyectiva con un enfoque mixto, no experimental, transaccional. La población estuvo conformada por participantes y facilitadores de la MEAD, con una muestra de tipo probabilística intencional conformada por informantes claves (participantes y facilitadores de la cohorte septiembre 2012). Los datos recolectados se obtuvieron mediante la aplicación de dos cuestionarios de preguntas cerradas y abiertas estructuradas en cinco dimensiones. Un cuestionario estuvo conformado por 34 preguntas (facilitadores), y otro (estudiantes) de 29. Para la validez se recurrió al juicio de expertos y para la confiabilidad al método de test y retest, comprobándose ésta mediante el coeficiente de Pearson de Microsoft Excel. Los resultados obtenidos reflejaron que el facilitador y el estudiante de la MEAD poseen la mayoría de las competencias digitales indicadas por las UNESCO, lo cual posibilitaba el uso de los recursos disponibles en la *Web 2.0* acordes para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, procediéndose al diseño de las estrategias didácticas propuestas. La base teórica se fundamentó en las estrategias de aprendizaje de Carrasco (2004), la estrategia de instrucción de Feo (2004), el paradigma constructivista, los Estándares UNESCO de Competencia en tecnología de información y comunicación para Docentes (ECD-TIC) (2008) y Las Top 100 Herramientas para el Aprendizaje (Hart, 2014).

**Palabras claves:** estrategias didácticas, competencias, TIC, enseñanza, aprendizaje, EAD

**Autor:** Espinoza, Josefina. Universidad Metropolitana ([jespinoza@unimet.edu.ve](mailto:jespinoza@unimet.edu.ve)).

**Título: Estrategias didácticas con recursos de la Web 2.0 para ser utilizadas por el facilitador de la maestría en Educación Abierta y a Distancia (MEAD) de la Universidad Nacional Abierta (UNA).**

**Objetivo General:** Diseñar estrategias didácticas con recursos de la Web 2.0 para ser utilizadas por el facilitador de MEAD de la UNA.

### 1. Introducción

La educación abierta y a distancia (EAD) se entiende como aquella modalidad educativa con un sistema tecnológico de comunicación masiva, que establece una interacción facilitador-estudiantes y estudiante-estudiante a través de un conjunto de diversos recursos didácticos que promueven el aprendizaje autónomo. Para que esto ocurra de manera efectiva, los recursos didácticos o materiales y medios de instrucción juegan un papel importante, y en la EAD aún más, ya que el estudiante accede a ellos en cualquier lugar y momento. Estos recursos didácticos hay que construirlos precisamente como un mediador a ser utilizado en un ambiente virtual de aprendizaje, ya que los materiales y estrategias didácticas en la EAD representan al facilitador. Mediante ellos interactúa con los estudiantes en la experiencia educativa. (Viesca, 1999). En la actualidad, la EAD funciona bajo un enfoque sistémico administrado en Internet y utilizando las tecnologías de información y comunicación (TIC).

En este sentido, el uso de las tecnologías aplicadas a la educación ha dado un giro importante en tanto a los procesos pedagógicos. Las instituciones de educación superior están cada vez más conscientes de la nueva educación mediada por las TIC e impulsada por la globalización y el establecimiento de lo que se ha denominado la sociedad del conocimiento. Las TIC aplicadas a la educación han revolucionado las prácticas educativas, en cuanto al proceso de aprendizaje, y al papel del docente o facilitador en sí, en tanto a la calidad de la enseñanza. En esta nueva cultura educativa, el más competente es aquel que tiene mayor facilidad para acceder a la información, con un dominio amplio de la red y sus conexiones y no quién posee una mente mejor estructurada y llena de información. Por ende, el docente debe utilizar estrategias didácticas distintas a las tradicionales, a fin de poder competir y compartir las atractivas bondades del mundo digital.

En este orden de ideas, “el acto didáctico define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes, y su naturaleza es, esencialmente, comunicativa.” (Sandoval, 2004, párr. 2). En tanto a la selección de los medios que se adecúen mejor a cada situación de enseñanza y aprendizaje, éstos generalmente vienen orientados por el docente, bien sea en clases presenciales, o en la EAD. Ahora bien, dicha selección y el diseño de adecuadas estrategias didácticas son elementos claves en el éxito de la gestión de enseñanza y aprendizaje que se pretenda, ya que repercuten en los resultados del aprendizaje de los alumnos.

Venezuela, surge como el primer país de América Latina en incursionar en la modalidad de Educación a Distancia (EAD), al crear en 1977 la Universidad Nacional Abierta (UNA), la cual ofrece estudios de pregrado y postgrado. Dentro de estos últimos se ubica la maestría en Educación Abierta y a Distancia (MEAD), cuyo objetivo básico (a corto y mediano plazo) es capacitar los recursos humanos requeridos por el país, de acuerdo con los planes y políticas propuestos por el Estado, tomando en cuenta los avances tecnológicos (Universidad Nacional Abierta, s.f.). Para ello, el facilitador no solo debe estar actualizado en los mismos, sino también capacitado, de manera que pueda de manera eficaz propiciar un aprendizaje cónsono con las necesidades y características del entorno. Este entorno obliga de alguna manera a estar al día con todas aquellas herramientas que permitan un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo. Sin embargo, durante el periodo octubre 2012 - enero 2015, la gestión de aprendizaje en la MEAD realizada a través de la plataforma educativa Moodle, en una versión desactualizada, confrontaba problemas. Generalmente, la plataforma se encontraba inactiva –caída, y los participantes no tenían acceso a ésta dificultando de forma importante la gestión de enseñanza y aprendizaje.

Es por esto que el propósito de la presente investigación es presentar estrategias didácticas con recursos de la *Web 2.0* para ser utilizadas por el facilitador de MEAD de la UNA, para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje fortaleciendo a la vez las competencias digitales del estudiante. Para ello, ha de determinarse ¿cuáles de los recursos disponibles en la *Web 2.0* pueden ser utilizados para diseñar estrategias didácticas para la gestión de aprendizaje de la MEAD? ¿Cuáles serán las competencias digitales que poseen los facilitadores y estudiantes de la MEAD a fin de determinar los recursos de la *Web 2.0* acordes? Se planteó como objetivo general *Diseñar estrategias didácticas con recursos de la Web 2.0 para ser utilizadas por el facilitador de MEAD de la UNA*, y para el logro de éste, los siguientes objetivos específicos: 1. Verificar las competencias digitales del facilitador de la MEAD, 2. Diagnosticar las competencias digitales del estudiante de la MEAD y 3. Determinar los recursos de la *Web 2.0* para ser utilizados por el facilitador de MEAD de la UNA.

## **2. Fundamentación Teórica**

### **2.1. Educación a distancia**

La educación a distancia en palabras de Marquina (2007), es una forma de enseñar y aprender que ha evolucionado en el último siglo y medio, a lo largo de tres grandes generaciones de innovación tecnológica que identifica como correspondencia, telecomunicación y telemática.

Garrison (1985, citado por García Aretio, 1999), al igual que Marquina (2007) establece la primera generación, correspondencia, la concepción clásica de la educación a distancia donde el medio de la enseñanza y aprendizaje era el texto, pero sin metodología alguna.

Marquina (2007), señala que en la segunda generación, enseñanza multimedia, la radio y televisión son los elementos más representativos de esta etapa. El texto escrito persiste, pero comienza a estar apoyado por otros recursos audiovisuales tales como casetes de audio, diapositivas, videocasetes, etc. El teléfono se incorpora a la mayoría de las acciones en este ámbito, para conectar al tutor con los alumnos. La tercera generación,

conocida como enseñanza telemática, une las telecomunicaciones y el medio principal para el proceso de enseñanza y aprendizaje es el computador y los sistemas multimedia. En esta etapa, García Aretio (1999) apunta que se pasa a una educación centrada en el estudiante.

## **2.2. Las Tecnologías de información y comunicación (TIC).**

Las tecnologías de información y comunicación aplicadas a la educación han impactado lo concerniente al proceso de enseñanza y aprendizaje, el rol del docente, y en sí la calidad de la educación. En palabras de Newman y Kyriakakis (2004), “un nuevo paradigma para la educación... evolucionará en los próximos 20 años, a medida que novedosas tecnologías de la información (TIC) y pedagogías, se integren al ambiente de aprendizaje”. (p. 2). En el mundo actual y los avances tecnológicos el manejo de las TIC, han tocado de manera especial la concepción del aprendizaje que tienen los sistemas educativos mundiales, las instituciones educativas y el personal docente.

En cuanto a las TIC y la enseñanza, el tema refiere a la utilización de éstas como oportunidades de uso de los recursos disponibles para la educación, específicamente para la EAD; en sí, las TIC aplicadas a la educación representan un acceso a recursos de aprendizaje. Las TIC en el ámbito educativo, según Cabero (2007), habla la ampliación de la información, la disponibilidad de trabajar en entornos flexibles para el aprendizaje, la disminución de barreras espaciales y temporales en relación a profesores y estudiantes, la mejora de modalidades comunicativas, el fortalecimiento del aprendizaje independiente y la autogestión, además del trabajo colaborativo. Ahora bien, no es cuestión de pretender que las TIC representan la solución a los problemas educativos. Se trata de utilizarlas para lograr solventar situaciones pedagógicas y no meramente tecnológicas. En este sentido, Cabero (2007) dice que lo esperado es establecer estrategias didácticas para utilizar las TIC como un medio, y no como un fin. Para ello existen en la red múltiples recursos disponibles y que permiten una interacción entre usuarios y los diferentes sitios web. Esto se conoce en la actualidad como la *Web 2.0*.

## **2.3. La Web 2.0**

Para O'Reilly (2007), el concepto de la *Web 2.0* refiere a la segunda generación de sitios *web* que sirven como plataforma para la creación de portales de comunidades, en los que la comunicación, la cooperación y el intercambio mutuo de valores, constituyen los elementos centrales. En otras palabras, es un conjunto de redes tecnológicas que promueve que sus usuarios sean autores y editores de los contenidos que se manejan en el gran universo de la red. Según De Haro (2010), la *Web 2.0* promueve la transmisión de información generando conocimiento social. Ahora bien, en el ámbito de la educación, las aplicaciones de la *Web 2.0* deben ser espacios colaborativos, interactivos donde el intercambio de información y conocimiento que se produzca a través de las redes sociales, mantenga un sentido pedagógico. En este sentido, estas consideraciones deben ser tomadas en cuenta por los docentes a la hora de tomar la decisión de incorporar Internet y todos los beneficios

que aportan las TIC en la actualidad. En lo que respecta a las TIC, la *Web 2.0* está conformada por herramientas virtuales tales como *Facebook, Twitter, YouTube, blogs*, y otras tecnologías de interacción social.

#### **2.4. Competencias Digitales**

A raíz de la aparición de la *Web 2.0* y el papel que juegan los usuarios, surge la necesidad de una alfabetización digital para alcanzar las habilidades y competencias digitales que permiten considerar a las personas como sujetos alfabetizados digitalmente. Es decir, la competencia digital es una de esas competencias clave en la actualidad. La competencia digital refiere a que “el sujeto sea capaz de usar los ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet”. (Maíz (2009, citado por Ercolino, 2011, p. 178).

#### **2.5. Estándares de la UNESCO de Competencias en TIC para docentes (ECD-TIC)**

El proyecto UNESCO ECD-TIC ofrece un marco de referencia completo de estándares de competencia (UNESCO, 2008), cuyo objetivo final es vincular la formación de docentes con las metas en materia de desarrollo de cada sociedad. De acuerdo con estos estándares se debe vivir, aprender y trabajar en una sociedad donde la información fluye en cualquier ámbito, y además esté basada en el conocimiento, los estudiantes y docentes deben aprender a utilizar la tecnología digital con eficiencia. En el contexto educativo, según la UNESCO (2008), las TIC van a ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser “competentes para utilizar tecnologías de la información; buscadores, analizadores y evaluadores de información; solucionadores de problemas y tomadores de decisiones;...creativos y eficaces de herramientas de productividad; comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; ciudadanos... capaces de contribuir a la sociedad”. (p. 2).

#### **2.6. Paradigma constructivista**

El constructivismo se centra en el aprendizaje y en el que aprende como sujeto responsable de construir su conocimiento. Tascón (2002) habla sobre la necesidad de “nuevos modelos que expliquen y clarifiquen el proceso instructivo en el cual sustentarse”. (p. 275). Según Gros (2008), el uso de la tecnología, “ha reabierto muchos debates sobre las formas más apropiadas de enseñanza y sobre cómo los medios son un soporte para el aprendizaje”. (p. 226). Insunza (2010, citado por Betancourt, 2013) plantea, que el diseño de ambientes de aprendizaje en donde los estudiantes logren desarrollar procesos de aprendizaje ajustados a las exigencias de hoy día, ha sido una necesidad. Por lo tanto, el aprovechar el ofrecimiento de herramientas, recursos y aplicaciones que a nivel tecnológico se tienen con la *Web 2.0*, es ideal ya que desde este enfoque cada individuo plantea su propia interpretación, lo cual permite una interacción y reflexión dentro del grupo de personas que colaboran para un fin común.

#### **2.7. Estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas son necesarias para un aprendizaje efectivo. De acuerdo con Feo (2010), las estrategias didácticas son “procedimientos por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de

manera consciente para constituir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa”. (p. 3). Feo (2010) clasifica a las estrategias en cuatro tipos: enseñanza, instrucción, aprendizaje, y evaluación. La estrategia de instrucción, seleccionada para este estudio, versa sobre una acción diseñada por el facilitador orientada a la toma de conciencia por parte del alumno en relación a su proceso de aprendizaje y a lo que debe aprender, basada en diversos materiales y recursos tecnológicos. En cuanto a las estrategias de aprendizaje, se toma en cuenta también a Carrasco (2004) quien las clasifica en tres tipos: cognitivas (asimilación información nueva, aplicación de técnicas específicas a las tareas de aprendizaje), metacognitivas (controlar, regular y dirigir el aprendizaje), y socio afectivas (cooperación y reducción de ansiedad); estrategias todas cónsonas con el paradigma constructivista.

### **3. Consideraciones metodológicas**

De acuerdo con lo establecido por Balestrini (2006), la presente investigación es no experimental, transaccional, y con un diseño mixto bibliográfico y de campo. En relación a la función del propósito, y con lo definido por Hurtado (2010), la investigación es proyectiva ya que pretende proporcionar una posible solución a una necesidad educativa de los estudiantes de la MEAD de la UNA.

La población de este estudio está conformada por participantes y facilitadores de la MEAD. En tanto a la muestra, ésta es representada por participantes y facilitadores de la cohorte septiembre 2012; en este sentido la muestra fue de tipo probabilístico e intencional recurriéndose a informantes claves (Martínez, 2008). Se utilizaron 2 tipos de informantes claves: 9 informantes claves tipo A (facilitadores de la MEAD), y 9 informantes claves tipo B (maestranes de la MEAD).

La tabla de operacionalización correspondiente a esta investigación solamente incluye las variables o eventos de estudios reflejados en los objetivos específicos 1 y 2. El evento de estudio refiere a las competencias digitales, el cual fue conceptualizado de acuerdo con la UNESCO (2008). La definición operacional, para el caso del Objetivo 1, se presenta según las dimensiones pedagogía, práctica y formación profesional, plan de estudios, organización y administración y utilización de las TIC. En relación al objetivo 2, las dimensiones seleccionadas son: aprendizaje, práctica y formación profesional, organización y administración y utilización de las TIC. El alcance del objetivo 3, se desprende de los resultados obtenidos con la operacionalización de las variables o eventos de estudios reflejados en los objetivos 1 y 2, y tomando en cuenta la clasificación de recursos tecnológicos establecidos a través de los resultados de la 8ª encuesta anual Las Top 100 Herramientas para el Aprendizaje 2014, la cual muestra resultados a partir de los votos de 1038 profesionales de aprendizaje de 61 países de todo el mundo. (Hart, 2014).

La técnica utilizada para recoger la información fue la encuesta (Muñoz, 2008), y el instrumento aplicado fue el cuestionario (Hernández, Fernández y Batista, 2006). Se aplicaron dos cuestionarios, uno para los facilitadores y otro para los estudiantes. Un cuestionario estuvo conformado por 34 preguntas cerradas y

abiertas (Facilitadores), y otro de 29 preguntas también cerradas y abiertas (Estudiantes), organizadas por dimensiones según las competencias TIC indicadas por UNESCO EDC-TIC (2008). En cuanto a la administración del cuestionario, éste se realizó virtualmente, a través de la herramienta Encuesta Fácil, enviándose a la muestra vía correo electrónico. Para la validez del instrumento se recurrió al juicio de cinco (5) expertos y para la confiabilidad al método de test y retest, comprobándose ésta mediante el coeficiente de Pearson de Microsoft Excel.

#### **4. Presentación y Análisis de Resultados**

La presentación de los resultados se ofrece de dos maneras; primero la cuantitativa, a través de tablas agrupadas de frecuencia y sus respectivos gráficos, tanto para el cuestionario de facilitadores como para el de los estudiantes. Luego se presentan los datos cualitativos obtenidos por dimensiones; en relación a las respuestas de los facilitadores: Pedagogía (preguntas 4 y 6), Plan de estudios (pregunta 18), Organización y administración (preguntas 23 y 27) y Utilización de las TIC (pregunta 31). Para el caso de los estudiantes se obtienen datos cualitativos a través de las dimensiones Aprendizaje (pregunta 5), Organización y administración (preguntas 16 y 18), Utilización de las TIC (pregunta 26). Los resultados reflejados a través de las respuestas cualitativas, validan los obtenidos en los resultados cuantitativos. En resumen, en cuanto a la dimensión Pedagogía, la tabla de respuestas cualitativas de los facilitadores muestra, en relación a la pregunta 4, que ninguno de los facilitadores entrevistados modela procesos de aprendizaje que favorezcan la autogestión del conocimiento, para un resultado porcentual de 0%. En cuanto a la pregunta seis, referente a estructurar situaciones en las que los estudiantes aplicasen competencias cognitivas para la autogestión del conocimiento, un 33,33% respondió hacerlo. Para la dimensión Plan de Estudios, se refleja que el 44,44% sabe acerca de cuáles estrategias aplican sus estudiantes en su gestión de aprendizaje, en relación con los procesos cognitivos para alcanzar las competencias del siglo XXI. En referencia a la dimensión Organización y Administración, se obtuvo que el 22,22%, indicó generar ambientes de aprendizaje flexible mediante actividades con uso de las TIC en trabajos colaborativos. Dentro de esta misma dimensión, pero en relación con la participación activa de los facilitadores entrevistados, como generadores de organizaciones de aprendizaje basadas en la innovación permanente y enriquecida por las TIC, solo el 33,33% dijo hacerlo. Este porcentaje se repitió en tanto a la dimensión Utilización de las TIC a través de aplicaciones y herramientas específicas para la gestión de aprendizaje en EAD.

En cuanto a la dimensión Aprendizaje, la tabla de respuestas cualitativas de los estudiantes muestra que el 33,33% utiliza las TIC para la autogestión del conocimiento. Para la dimensión Organización y Administración, se refleja el 33,33% sabe acerca de cuáles estrategias metacognitivas aplican en su proceso de aprendizaje, en relación con los procesos cognitivos complejos para alcanzar las competencias del siglo XXI. Asimismo, dentro de esta misma dimensión, el 33,33% indicó estar consciente de las dificultades con las cuales tropiezan en su gestión de aprendizaje. Por último, en tanto a la dimensión Utilización de las TIC a través de aplicaciones y herramientas específicas para la gestión de aprendizaje en EAD, el 88,88% de los entrevistados indicaron

conocer de aplicaciones y herramientas específicas, porcentaje bastante mayor al indicado por los facilitadores (33,33%).

## **5. Conclusiones**

Las disertaciones sobre el uso de las TIC permiten concluir que la relación existente entre sociedad y tecnología, ha generado una gran cantidad de herramientas tecnológicas que se han integrado de manera efectiva al ámbito educativo actual, enriqueciendo y satisfaciendo necesidades en tanto al logro de aprendizajes significativos. En cuanto a las preguntas de investigación planteadas, los resultados obtenidos dieron cuenta que tanto el facilitador como el estudiante de la MEAD poseen la mayoría de las competencias digitales indicadas por la UNESCO, lo cual le permite hacer uso de recursos de la Web 2.0 para así optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, los resultados reflejados a través de las respuestas cualitativas, validaron los obtenidos en los resultados cuantitativos ya que se repitió mayoritariamente la frecuencia y porcentaje alcanzados por las dimensiones, indicadores y preguntas expresadas en las tablas de operacionalización de los eventos de estudio o variables. En sí, se obtuvo que el facilitador y el estudiante poseen tanto los conocimientos y competencias básicas sobre las TIC, así como las indicadas por la UNESCO ECD-TIC (2008). Con base a dichos resultados cuantitativos y cualitativos, además de la clasificación de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje (Hart, 2014), se determinaron los recursos de la Web 2.0 acordes: *Edmodo, Skype, Google plus, Blog, Hangout*.

Sin embargo, llamó la atención que a pesar que los resultados obtenidos indicaron que los facilitadores poseen los conocimientos necesarios para integrar las TIC, éstos no modelan procesos de aprendizajes, no crean comunidades profesionales de conocimiento con TIC, ni su participación activa en la visión de su institución como comunidad basada en innovación y aprendizaje enriquecida por las TIC es alta, comprobándose la percepción de Marquina (2007), en tanto al uso operativo de algunas herramientas tecnológicas con poco uso en la gestión educativa. Asimismo, se certifica lo señalado por Corredor (2013) cuando expone que los docentes no utilizan las TIC, o las usan poco en su práctica educativa, ya que de acuerdo a los resultados cualitativos, un porcentaje bastante mayor de los estudiantes (88%), conoce de aplicaciones y herramientas específicas para gestionar su aprendizaje en comparación con el resultado de los docentes (33%). De hecho, solamente el 44% de los facilitadores genera actividades a través de las TIC mientras que el 100% de los estudiantes reconoció realizar sus asignaciones a través de las TIC, utilizar las redes para acceder a la información, y muestra voluntad para experimentar y aprender continuamente a través de las TIC.

En referencia a las estrategias didácticas se determinó que la estrategia denominada de instrucción (Feo, 2010) se adaptaba a la propuesta a presentar ya que las estrategias diseñadas son mediadas por recursos tecnológicos, y porque además, dicha estrategia de instrucción habla de una acción diseñada por el facilitador que persigue la toma de conciencia por parte de los estudiantes en cuanto a su gestión académica, lo cual ha de

ser propio en el estudiante adulto. Asimismo, se recurrió a los tres tipos de estrategias de aprendizaje de Carrasco (2004, cónsonas con el paradigma constructivista sustentado como la teoría de aprendizaje base de la propuesta.

## Referencias

- Balestrini, M. (2006). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. (6ta. Edición). Caracas: BL Consultores Asociados.
- Betancourt, V. (2013). *Diseño de un entorno de aprendizaje para fortalecer hábitos de estudio en alumnos de nuevo ingreso de la Universidad Metropolitana de Caracas*. Trabajo de Grado presentado para optar al título de Especialista en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento. Universidad Metropolitana, Caracas-Venezuela.
- Cabero, J. (2007). *Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades*. Disponible en: <http://tecnologíaedu.us.es/stories/jca51.pdf>. Consultado el 31 de enero de 2014.
- Carrasco, J. (2004). *Estrategias de aprendizaje para más y mejor*. Madrid: RIALP
- Corredor, Z. (2013). *Las TIC en la asesoría académica a distancia: Competencias y roles del profesorado universitario*. Revista CAES Vol. 4, No. 2, Año 2013 ISSN-1659-4703 22.
- De Haro. (2010). *Herramienta para una educación 2.0*. Educación y sostenibilidad.
- Ecolino, A. (2011). *Estrategias de uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación Superior venezolana: Caso Profesorado de la Universidad Metropolitana*. Tesis doctoral, publicada, presentada para optar al título de Doctora en Didáctica y Organización de Instituciones Educativas de la Universidad de Sevilla. Grupo editorial EAE.
- Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas*. Revista en línea, Tendencias Pedagógicas, N° 16, 2010 225. Disponible en [http://www.tendenciaspedagógicas.com/Articulos/2010\\_16\\_13\\_pdf](http://www.tendenciaspedagógicas.com/Articulos/2010_16_13_pdf). Consultado el 14 de enero 2014.
- García Aretio, L. (1999). *Historia de la educación a distancia*. RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. Volumen 2, N° 1, Junio de 1999. I.S.S.N.: 1390 – 3306. [Revista en línea]. Disponible en: [http://www.utpl.edu.ec/ried/index.php?option=com\\_content&task=view&id=274&Itemid=53](http://www.utpl.edu.ec/ried/index.php?option=com_content&task=view&id=274&Itemid=53). Consultado el 7 de Enero 2014
- Gros, B. (2008). *Aprendizajes, conexiones y artefactos: “La producción colaborativa del conocimiento”*. Barcelona: Gedisa.
- Hart, J. (2014). *Top 100 Tools for Learning 2014 | Results of the 8th Annual Survey of Learning Tools*. Disponible en: [www.c4lpt.co.uk/Top100Tools/blogger.html](http://www.c4lpt.co.uk/Top100Tools/blogger.html)
- Hernández, S., Fernández-Collado, C., y Batista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill. México.
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia*. Caracas: SYPAL.
- Marquina, R. (2007). *Estrategias didácticas para la enseñanza en entornos virtuales. Diagnóstico, propuesta y factibilidad: Curso en línea dirigido a profesores universitarios que requieran capacitarse como tutores virtuales*. Trabajo de grado para optar al título de Magíster Scientiarium en Educación mención Informática y Diseño Instruccional. Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional. Universidad de Los Andes.
- Martínez, M. (2008). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. 3era Edición. Editorial Trillas. México.
- Muñoz, C. (2008). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Prentice Hall.
- Newman, U. y Kyriakakis, Ch. (2004). *Visiones 2020: El aula de clase*. Disponible en: <http://www.eduteka.org/Visiones6.php>. Consultado el 7 de enero de 2014.
- O'Reilly, T. (2007). *What is web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software*. Munich Personal RePeC Archives, 4580:1-22.
- Sandoval, G. (2014). *La importancia de la didáctica para lograr aprendizaje*. Disponible en: <http://www.santillana.cl/.../la-importancia-de-la-didactica-paralograr-aprendiz...>

- Tascón, C. (2002). *Cultura y educación en la sociedad de la información*. Coruña: Netbiblio.
- UNESCO. (2008). *Estándares de Competencia en TIC para Docentes*. Disponible en: <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/default.aspx>. Consultado el 23 de marzo de 2014.
- Universidad Nacional Abierta. (s.f.). *Inicio*. Disponible en: [www.una.ve](http://www.una.ve). Consultado el 4 de noviembre de 2013.
- Viesca, M (1999). Los materiales en la educación a distancia. *La Tarea*. Revista de educación y cultura. Disponible en: <http://www.latarea.com.mex/articu/articuII.htm>. Consultado el 12 de julio de 2012.