



# LAS REDES SOCIALES EN LA GESTIÓN DE PROCESOS DE EVALUACIÓN PARA LA MODALIDAD A DISTANCIA Y SEMI PRESENCIAL EN UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ - VENEZUELA.

Trabajos de maestrandos y doctorandos relacionados  
con educación, tecnologías y virtualidad

Ifigenia Alejandra Emperatriz Requena Negrón  
Universidad José Antonio Páez – Municipio San Diego.  
(Valencia- Venezuela)

[ifigenia.requena@gmail.com](mailto:ifigenia.requena@gmail.com)

La ambigüedad en los criterios sobre la actividad del estudiante y su producción cognitiva originada por la aplicación de tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos, plantea la necesidad de profundizar acerca de los mecanismos para el seguimiento del progreso estudiantil. Según expertos, la evaluación en la educación en línea se encuentra en proceso de regulación, ello amerita un análisis sobre la correspondencia entre los medios para evaluar y las estrategias para facilitar la transferencia. El estudio de recursos y procesos asociados a esta dinámica constituye una de las inquietudes a satisfacer en este trabajo, enmarcado como una investigación de campo, de carácter explicativo, cuyo población está constituida por estudiantes del IX semestre de Educación informática y del X semestre de Ingeniería de la Universidad José Antonio Páez. Se plantea como objetivo principal Explicar alternativas de aplicación de las redes sociales en la educación para el acompañamiento y la evaluación, del cual se derivan como objetivos específicos: 1. Identificar el uso alcanzado por las redes sociales en actividades de interacción formativa, 2. Analizar la factibilidad de aplicación de procesos de evaluación basados en tecnologías de interacción, 3. Probar la influencia de las redes sociales en los procesos educativos de acompañamiento y evaluación. Como resultados se logra la confrontación de experiencias con redes sociales de diferentes tipo, tales como redes de contenido, redes en metaversos, y de publicación; verificando la promoción y el alcance de participaciones activas, el debate de contenidos, la construcción de conocimientos, y validando la incursión del llamado Elearning 2.0 y otras herramientas web como alternativas para dinamizar la práctica educativa, y para acercar generaciones digitales. Las conclusiones concretan explicaciones acerca de estrategias evaluativas apoyadas en la tecnología, para el acompañamiento, y aseguramiento del progreso estudiantil.

**Palabras clave:** interacción, redes sociales, educación, evaluación

## 1. INTRODUCCIÓN

Los elementos puntuales de la comprobación como el seguimiento, el acompañamiento, la supervisión del progreso, las actividades metacognitivas y de evaluación en la educación a distancia, (EaD) siguen siendo objeto de ensayo y error para los docentes y tutores, constituyéndose en una de las mayores inquietudes para la gestión de proyectos en educación a distancia. En este sentido, Dorrego (2006) expresa:

...frecuentemente en la evaluación en línea se observa una tendencia hacia formas tradicionales de evaluación (exámenes vigilados y tareas escritas), así como pocas oportunidades para la variedad en las evaluaciones y limitado desarrollo de habilidades genéricas tales como habilidades comunicacionales, capacidades tecnológicas para la lectura y escritura, solución de problemas, trabajo en equipo, y otras similares...Para superar esa limitación la evaluación en línea debe diseñarse y desarrollarse tomando en cuenta las características de los aprendizajes derivadas de sus fundamentos: constructivista, basado en recursos, colaborativo, basado en problemas, situado, entre otras...(p.12 )

El proceso de evaluación debe ser continuo y estrechamente articulado a las demás actividades, lo cual implica mediar procesos que generen interacción y debate según los casos particulares y naturaleza de las asignaturas. El tutor virtual debe aplicar estrategias que se adopten según los niveles y características del grupo de participantes y de la asignatura. Se debe considerar la relación de los contenidos con las actividades, y el conocimiento previo, pues de aquí el interés que el participante pueda o no tener en las próximas actividades. De esta manera la necesidad por procesos evaluativos que integren todos los elementos del diseño del medio de enseñanza constituido en el aula virtual u otro recurso. El análisis de idoneidad de estos recursos forma parte esencial de esta investigación, cuyo eje de partida son los ensayos realizados con este propósito.

Por otra parte, es de resaltar el papel fundamental que se le ha otorgado a las TIC en el ámbito educativo, y como la educación es eje central del desarrollo basado en el conocimiento (Coll y Monereo, 2008), y por tanto considerar el progreso en cuanto a los procesos de evaluación, y la necesidad de cambio de arraigados paradigmas que han obligado a la institucionalización de la medición y calificación de productos como evidencias de aprendizaje. En la Educación a Distancia (EaD) la diferencia debería ser el medio y las posibilidades de inclusión, que son consecuencia de la apropiación adecuada de la modalidad.

Así mismo, los estudiantes se sienten a gusto explorando y curioseando con las tecnologías emergentes, como en su ambiente natural. Las innovaciones a las que se hace mención vienen representadas por plataformas educativas, recursos móviles, redes sociales, software educativo, conexiones, chat de voz y de texto. Las instituciones enfrentan no solo innovaciones tecnológicas, sino también

necesidades de formación, con las cuales la exploración ya emprendida por la calidad educativa adquiere compromisos de mayor complejidad. La educación a distancia no se limita ya al uso de plataformas educativas específicas como aulas virtuales sino que se está dirigiendo una formación apoyada en la tecnología social, en donde viene a surgir la inteligencia colectiva para la que los recursos y procedimientos se encuentran en estado difuso.

En cuanto a las posibles distinciones que puede tener esta nueva educación que está siendo llamada Educación 2.0 Cabero (2009) comenta los siete principios básicos

La world wide web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones de software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios

En la educación a distancia se plantea un cambio en las herramientas evaluativas con aplicaciones validas en el contexto presencial; estos cambios constituyen en mayor relevancia a los procesos de seguimiento y de construcción del conocimiento que llevan a cabo cada aprendiz, según la dinámica interactiva que se proponga en el recurso educativo y la tutoría virtual de cuyo ambiente coparticipa.

De este modo se originan las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las estrategias más adecuadas para lograr la comprobación del alcance de objetivos en la educación a distancia? ¿Cuáles recursos en un entorno educativo en línea permiten el ajuste entre las actividades y el progreso requeridos?

Para resolver estas interrogantes se plantea como objetivo General Explicar alternativas de aplicación de las redes sociales en la educación para el acompañamiento y la evaluación, del cual se derivan los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar el uso alcanzado por las redes sociales en actividades de interacción formativa
2. Analizar la factibilidad de aplicación de procesos de evaluación basados en tecnologías de interacción
3. Probar la influencia de las redes sociales en los procesos educativos de acompañamiento y evaluación

## **2. METODOLOGÍA**

La investigación se emprende una investigación de campo, de carácter explicativo,. Se llevan a cabo en 3 fases: 1. La identificación para diagnosticar el uso de los recursos tecnológicos en la universidad, mediante la observación

reflexiva de los procesos gestionados en las aulas virtuales, y con la aplicación de un cuestionario a la población docente y estudiantil de las carreras de Educación Informática, en las asignaturas de Avances tecnológicos y proyectos elearning.

2. El análisis de factibilidad de incorporación de procesos evaluativos en la educación a distancia mediante recursos de redes sociales. Esta fase se hizo con los datos obtenidos en la fase I y deducción de las variables operativas, técnicas y económicas que influyen en la aplicación de los instrumentos propuestos.

3. Fase de verificación y prueba, en la que se Como paso siguiente se analizaron las posibilidades de interacción y alcance que estas podrían tener en las metas de aprendizaje fijadas. Se diseñaron actividades a través del muro del grupo Aprendiendo a Enseñar en facebook, intercambio de videos y materiales en youtube y redes de contenido, y se realizaron visitas inmersivas a islas de Second Life, con la compañía del profesor. Se verifico con esto el impacto que se genera con la promoción de interacción en redes sociales, y se realizan las pruebas de evaluaciones formativas y sumativas.

Para el Diseño de Instrumentos, se aplicó el modelos PACIE para el diseño de entornos en línea (Camacho, 2004) y se consideraron las fases contempladas en el modelo de diseño instruccional PRADDIE (Cookson, 2003). Los instrumentos y procedimientos fueron implementados en las aulas alojadas en el Campus Virtual Acrópolis, y en los grupos de las redes sociales..

### **3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### *Identificación del uso actual de los recursos para evaluar*

En el gráfico N° 1, se evidencia el uso masivo de recursos poco eficaces en la modalidad a distancia, y una subutilización de la plataforma virtual con la que cuenta la institución. Adicionalmente, los recursos que generan interacción en interés por su atractivo, son los menos utilizados.

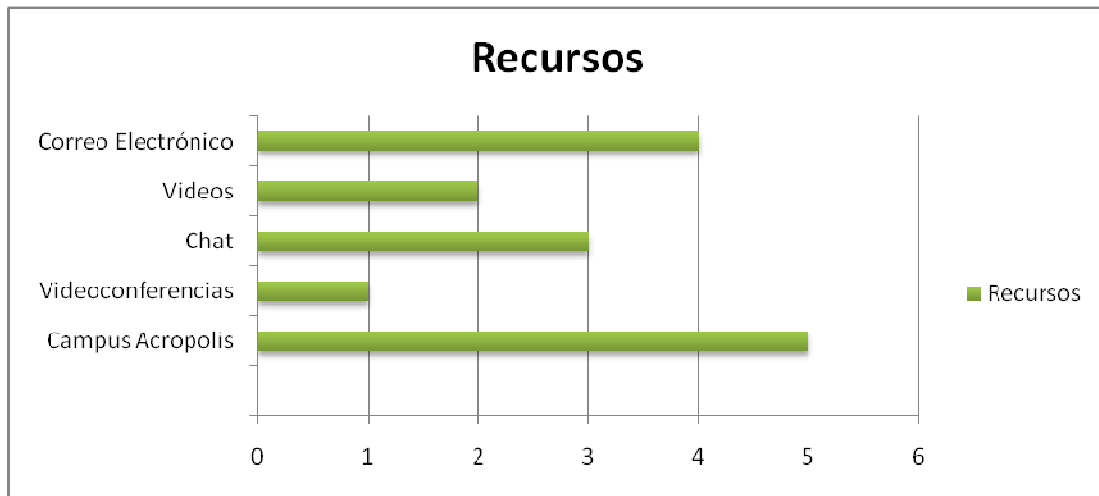


Gráfico N° 1. Recursos empleados en los procesos de EaD.  
Fuente Requena, I (2012).

En el gráfico N°2, se expresa la incidencia del aprendizaje y trabajo colaborativo como ejes de la construcción del conocimiento en la educación a distancia. Se nota como aspecto muy favorecedor que se utilizan los recursos que generan mayor interacción como son los foros y los wikis.

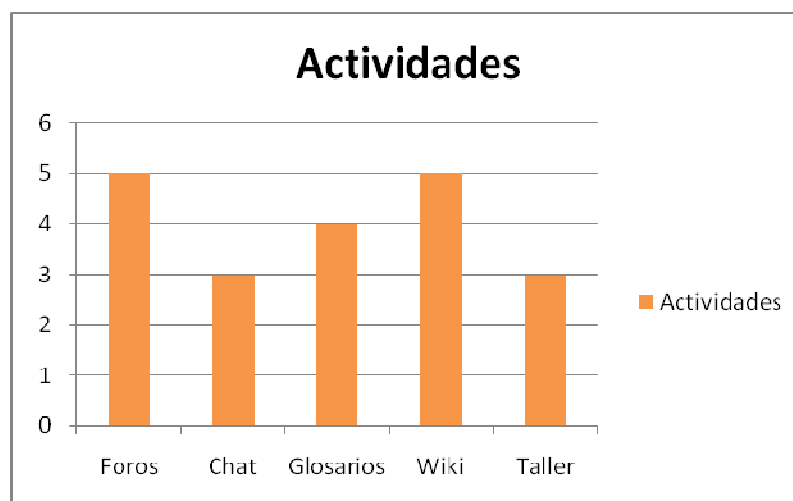
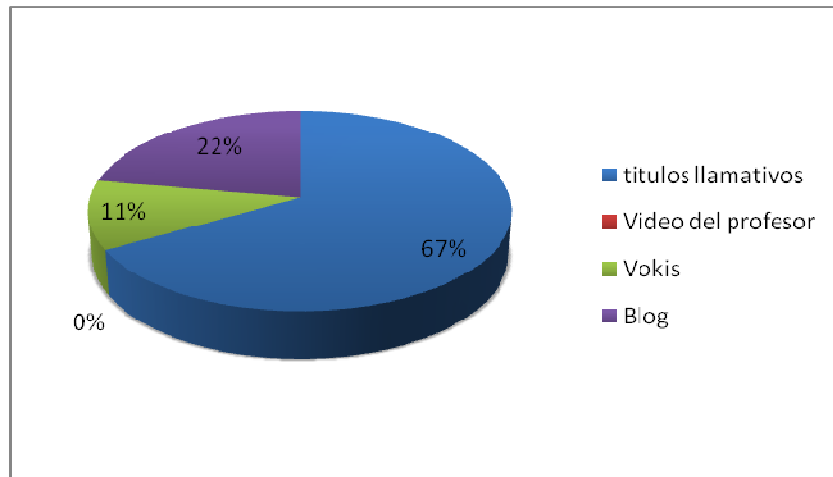
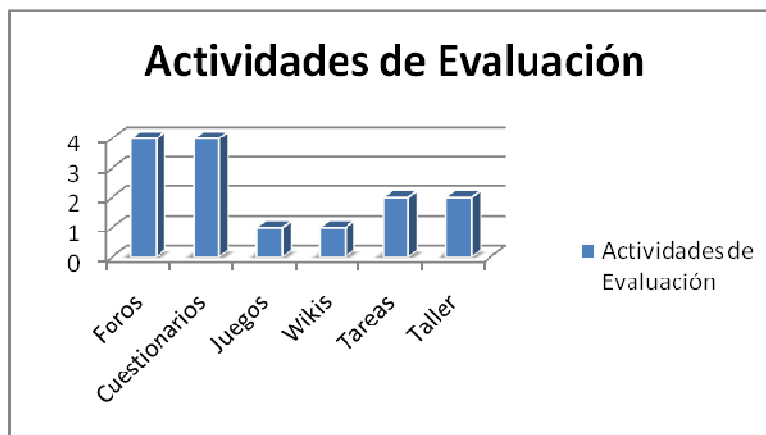


Gráfico N°2. Actividades empleadas en el Aula Virtual.  
Fuente Requena, I (2012).

El gráfico N° 3 se muestra la relación que existe entre las actividades, su diseño y el efecto motivador en los participantes de EaD. Los recursos que resultan de mayor impacto son los hipermediales y multimediales, como videos, vokis, y blog.



En el gráfico N° 4 se evidencia que las actividades de evaluación deben estar asociadas a aquellas tareas para las cuales se ha motivado al participante. El uso de actividades de intercambio y socialización favorece el reconocimiento de los beneficios que ofrecen para la construcción colaborativa.



En el gráfico N° 5, se puede que aproximadamente un 33%, manifiesta su confianza en los recursos que se plantean como soporte de actividades de evaluación, y el resto aparentemente desconoce su forma de empleo y aplicación educativa.

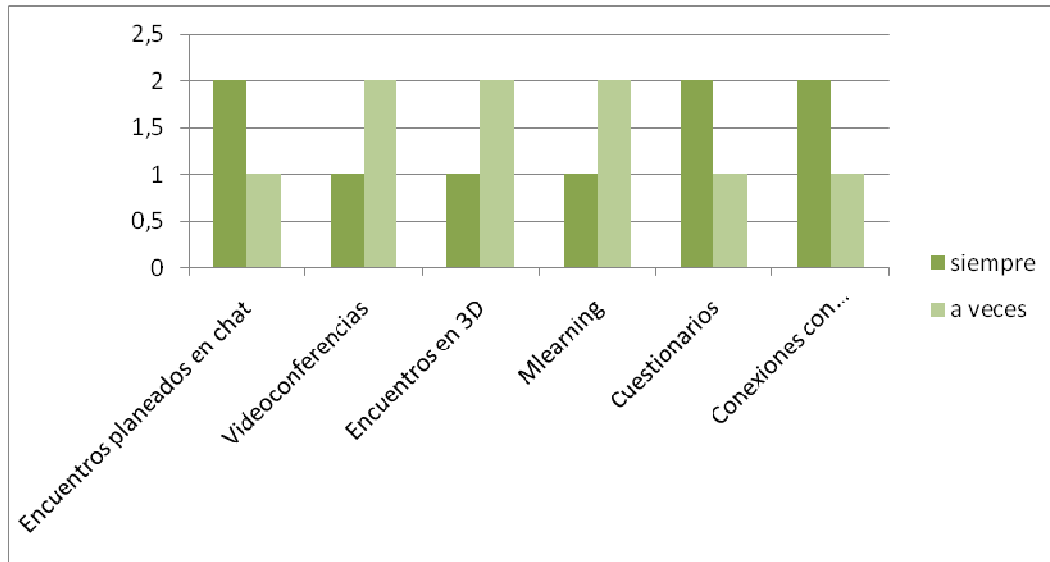


Gráfico N° 5. Actividades de evaluación Seguras y Confiables.  
Fuente Requena, I (2012).

#### *Factores que configuran la Situación Actual de la Evaluación en la EaD*

El estado actual de los procesos de modalidad semipresencial y a distancia de la Universidad José Antonio Páez, están configurados por a.) Mediano conocimientos en cuanto a estrategias, diseño Instruccional y modelos, b.) Buena aplicación de principios de construcción y colaboración en línea, c.) Conocimiento parcial de la gestión educativa, y d.) Poca atención al rol motivador que debe ejercer todo docente.

#### *Factibilidad de incorporación de las mejoras necesarias en el campus Acrópolis*

##### **Factibilidad Operativa**

El comportamiento académico del docente ante las innovaciones tecnológicas, y las mejoras que la institución desee hacer sobre la plataforma y el Campus Acrópolis, dependerá en gran medida de la completitud y exigencia de sus programas de formación tecno pedagógica e Instruccional. Se deben hacer planes concretos para consolidar la aplicación de los procedimientos de evaluación, para que los docentes puedan instrumentar en sus aulas virtuales los diseños I que la universidad requiere.

##### **Factibilidad Técnica:**

El campus Virtual Acrópolis se encuentra soportado y configurado con Moodle versión 2.4. (dirección <http://acropolispre.ujap.edu.ve/acropolis/>). La plataforma



posee los requerimientos mínimos para carga de archivos y de enlaces. Acrópolis posee una interfaz de fácil uso y acceso tanto para estudiantes como para profesores. Los profesores tiene la posibilidad de configurar de manera personalizadas, los temas de sus aulas, las fechas de evaluación y acceso a invitados, cuyos usuarios sean creados y autorizados.

**Factibilidad Económica:** en esta investigación no se contemplan fines administrativos relacionados con costos ni inversiones, dada la esencia académica de la propuesta, sin embargo, se sugieren incorporaciones tecnológicas de productos de software libre. Las variables económicas se refieren a los beneficios que se tangibilizarán en la mejora de la calidad educativa, de los procesos educativos, de las técnicas empleadas y de la experiencia del profesorado. De este modo se destacan los aportes de algunos de los recursos sugeridos para los diseños instruccionales.

### **El Acompañamiento y la Evaluación en redes sociales**

Igualmente, el acompañamiento y la evaluación pueden ser efectuados desde los niveles de intervención formativo y valorativo en las redes. Según esto, el docente reconduce las prácticas estudiantiles hacia un estándar deseado a través de comentarios, valoraciones, imágenes de impacto y correcciones a sus asignaciones. Para la evaluación puede solicitar a sus participantes la preparación de materiales educativos que sean cargados en sus cuentas de youtube, de slideshare u otras redes de contenido, y a su vez permitir que los trabajos publicados sean intercambiado y coevaluados por los compañeros, haciendo de esta forma más enriquecedor el proceso de aprendizaje mediado a distancia.

Del mismo modo en las redes sociales tridimensionales o redes 3D surgen de la interacción en espacios multimediales y multiusuario conocidos como entornos 3D, lo cual a su vez produce el aprendizaje inmersivo (Requena, 2011). Las redes sociales tridimensionales son conocidas también como entornos 3D, mundos virtuales o Metaversos, tal como lo define Martínez (2009), y ofrecen grandes posibilidades de intercambio, interacción e aprendizaje especialmente en los ambientes educativos a distancia. Las ventajas más resaltantes de las redes 3D, frente a las ofrecidas por las redes de contenido y las de sociales netamente, son derivadas de sus propiedades de corporeidad, la cual permite al usuario actuar mediante una figura que lo representa llamado avatar, además de la interactividad y persistencia, tal como es señalado por Requena, Villanueva, y Fisdell (2010). Dichas características permiten atribuirle a las redes tridimensionales posibilidades de inserción como recursos serios para la modalidad educativa, aun pensando en poblaciones de migrantes digitales, principalmente por las alternativas con el uso de recursos como salas de ensayo,



auditorios, salas de chat de voz y texto, islas, que son espacios que pueden ser dirigidos con estrategias tutoriales.

En la figura N°1 se muestran algunas de las intervenciones con fines de acompañamiento y evaluación que han sido incorporadas a través de un grupo en Facebook, llamado Elearning y Avances tecnológicos



Figura N°1. Interacción y Acompañamiento en grupo Aprendiendo a Elearning y Avances tecnológicos  
Fuente Requena (2012)



En la figura N° 2 se puede observar la interacción entre los participantes y el intercambio de enlaces de sus materiales, se muestra la interacción entre varios participantes con sus profesores mientras se les hace entrega de objetos.



Figura N° 3. Intercambio de objetos en Second Life.  
Fuente Requena (2012)



Figura N°3. Visita de participantes a la Isla de Universidad San Martín de Porres  
Fuente Requena (2012)

En la figura N° 3 se visualizan los avatares Alondra y Alexa, que son respectivamente estudiante y profesor de la asignatura Practica docente, durante una visita inmersiva al auditorium de la Universidad San Martín de Porres.

### *Diseño de instrumentos*

Para el diseño de instrumentos de evaluación se establece la relación entre la motivación al enseñar o transferir un contenido y la forma de evaluar su aprendizaje. Como lo señala Cabero (2006), que el papel que desempeñe el profesor a través de la tutoría virtual, es un elemento clave para la realización de actividades formativas en la red. A su vez, tal como lo refiere, Salinas (2003), el profesor desarrolla cuatro roles en la educación a distancia: pedagógico, técnico, organizacional, y social. Es de vital importancia que el profesor cree un ambiente socioemocional positivo, clave para la formación en ambientes educativos en línea, sustentado esto en que son ambientes para la interacción humana, un espacio de intercambio de conceptos, de experiencias, y de construcción. Según Dorrego (2006) los estudiantes pueden aprender cuando son evaluados y pueden beneficiarse de la evaluación formativa si reciben una retroalimentación frecuente.

Se proponen tres niveles para la aplicación de instrumentos de evaluación en EaD: Acompañamiento, Seguimiento y Valoración del aprendizaje. El acompañamiento es la forma como el tutor virtual sostiene al participante durante su progreso, apoyando con respuestas personalizadas, corrigiendo sus errores, y dándole ánimo. El Seguimiento consiste en la atención constante que ofrece el tutor sobre el progreso general e individual de sus participantes, proporcionando materiales que se ajusten a las necesidades detectadas. La valoración permite ponderar el aprendizaje alcanzado por el participante, debe estar vinculado a los propósitos y efectos logrados con el acompañamiento y seguimiento. En cada uno de los niveles el tutor debe ejercer una acción motivadora y propulsora de la transferencia requerida. Algunos de los instrumentos propuestos se muestran en la tabla N° 1.

En la tabla N° 1 se muestran ejemplos de las estrategias de enseñanza y las de evaluación, tomadas para los distintos niveles de evaluación, de acuerdo a la secuencia de contenido de la asignatura Avances tecnológicos, y para la asignatura Elearning.

Se tomaron en cuenta aspectos pedagógicos, del estilo de aprendizaje y de los niveles de evaluación. Por ejemplo, que los estudiantes se resisten a efectuar lecturas largas, prefiriendo revisar materiales nuevos, atractivos y creativos en diseño. El estudiante se siente motivado por aquello que le plantee reto, interacción y diversión.

El tutor debe incorporar a medida que actúa como moderador del grupo, recursos tecnológicos que le permitan motivar y evaluar. Las estrategias formuladas permitieron en los cursos analizados incrementar la interacción, el dinamismo en

la participación. Se observó como los estudiantes aumentaban el número de registros de entradas, salidas y comentarios en los foros del aula virtual.

### Ejemplos de estrategias de Evaluación por nivel para Avances tecnológicos

<i>Estrategia para la transferencia en línea</i>	<i>Estrategia de evaluación</i>
<b>Acompañamiento</b>	
.Diagnóstico de habilidades tecnológicas	Opiniones en foro sobre Video Motivacional.
Elaboración de proyecto de inteligencia	Video demostrativo. Acompañamiento de trabajo a través de foro. Uso de Wiki del aula, y lectura de contenidos con Scoopit
Exploración de medios 3D. Second life, interacción. Chat en Sloodle.	Video Aprender aprender en 3D.
<b>Seguimiento</b>	
Construcción de portafolio web con colaboraciones en línea	Conducción del trabajo colaborativo. Uso de issuu, scoopit, sonido en sound cloud y comentarios en redes sociales y en el foro del aula
Interacción de equipos a través de sus avatares en Second Life, Participación en foro y chat del aula.	Videoconferencia desde second life para presentar las distintas opciones.
Construcción individual de materiales educativos y su montaje en scoopit, scribd, youtube, y soundcloud.	Seguimiento y revisión de los materiales dispuestos por cada estudiante.
<b>Valoración del aprendizaje</b>	
Intervención en foros y recursos dispuestos en red social y aula, sobre la aplicación de la calidad en el aula.	<i>Valoración de aportes en web con comentarios en los grupos de redes sociales</i>
Elaboración de estrategias basadas en recursos. Intercambio. Exposición de videos con Dinámicas en clase, a través de la wiki	Conducción y revisión mediante wiki y el foro en el aula
Intercambio de materiales educativos y video en Glosario del aula. Participación en foros de construcción de cada aula.	Revisión de aula y realimentación.

Tabla N°1  
Fuente Requena (2013)

#### 4. CONCLUSIONES

La incorporación de actividades didácticas a través de redes sociales amplía las posibilidades de interacción con y entre los participantes de cursos semipresenciales. La construcción del conocimiento nuevo se hace más ameno, y se puede explicar más claramente con el apoyo e impacto hipermedial propios de los recursos web como videos, animaciones, avatares.

Se puede introducir de manera eficaz en las planificaciones un acompañamiento asíncrono que aumenta las ventajas de la modalidad a distancia y que permita que el estudiante perciba la guía continua de su profesor aunque no realice las actividades en su mismo horario. Este concepto de acompañamiento asíncrono valoriza la presencia del profesor en la educación a distancia.

Para la implementación de actividades como las propuestas, se hace necesaria la actualización de los programas de formación profesoral, facilitando la adquisición de destrezas en el manejo de estos recursos, para proyectar hacia los estudiantes una educación a distancia más humana, cercana y que impulse verdaderamente su proceso de aprendizaje.

Al mismo tiempo con la incorporación de las redes sociales y las funciones que contienen se estará estimulando, en un medio familiar al estudiante, el uso adecuado de las herramientas web que el estudiante y explora conoce voluntariamente, aprovechando la atracción que la novedad y la sorpresa de cada estrategia puede causar.

El tutor virtual debe estar preparado para generar un diálogo efectivo, que fomente el aprendizaje colaborativo y cooperativo". Así lo expresa Córica, 2010, en esta frase que encierra la vinculación irrefutable entre la motivación y el acto de la evaluación de los aprendizajes.

El progreso de la construcción individual y grupal debe ser seguido, y acompañado por el tutor, dando la oportunidad para el debate, con intervenciones precisas para la reconducción. Para todo esto se debe aprovechar los recursos que despiertan interés en el estudiante. La incorporación de los recursos adecuados hacen confiable la evaluación, el participante adquiere compromiso, reconoce que no está solo y regula su aprendizaje.

El docente que utiliza diestramente la tecnología inspira, rompe paradigmas, genera entusiasmo por lo que enseña, acercándose al perfil del docente que queremos, aplicando la calidad educativa basada en sus valores esenciales. La transformación que amerita este esfuerzo revalida el avance del conocimiento y de la educación.

Es importante brindar capacitación permanente para mantener a docentes actualizados en el uso de los recursos, e Implementar cambios en los caminos metódicos como el diseño de espacios interactivos para la enseñanza en línea. Para la evaluación y el seguimiento, se deben incluir actividades y recursos que promuevan el trabajo, la lectura la investigación, recordando, que todo debe ser centrado en el estudiante, en la educación a distancia la capacitación está basada

en la premisa **Aprender Haciendo**, con lo cual es cada participante el constructor de su progreso y sus conocimientos. Y en cuanto al rol que el profesor debe ejercer en los ambientes educativos en línea, debe esforzarse por cumplir su función desde la acción pedagógica constructivista y andragógica. En este sentido el tutor ejerce su rol desde la conducción, dirección, motivación, acompañamiento y corrección. No es un tutor de 24 horas, pues aunque adquiera agilidad y destreza para atender a múltiples usuarios, debe administrar su tiempo adecuadamente pues su única labor no será la atención de los aprendices de un curso en línea. El lenguaje usado por el tutor virtual debe ser culto pero sencillo, manejando el tecnicismo adecuado sin exagerar, debe ser humilde para enseñar y valiente para aprender de sus propios errores. No es correcto, que el tutor responda inmediatamente, pues si lo hace no dará tiempo al debate y la discusión, debe dar el tiempo mínimo para que sus participantes se esfuercen por ayudarse. Responde e interviene para conducir y aclarar, y en los casos donde la duda es generalizada prepara materiales específicos que serán dirigidos a todos.

## 5. REFERENCIAS

- Coll, C. y Monereo, C. (2008). *Psicología de la Educación Virtual*. Madrid: Editorial Morata.
- Conrad, R. y Donalson, J. (2004) *Engaging the Online Learner: Activities and Resources for creative instruction*. Jossey-Bass Guides. United States, San Francisco: First Edition. Jossey Edition
- CRES (2008). Declaración de La Conferencia Regional De Educación Superior En América Latina y el Caribe.
- Cabero (2006) Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. Revista Electrónica de tecnología educativa. EDUTEC. Número 20. Recuperado en <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/cabero20.htm>.
- Camacho, 2004 Metodología Pacie. Disponible en <http://www.slideshare.net/fatla/metodologa-pacie-presentation>.
- Córica, J., Dinerstein, P. (2009). *Diseño Curricular y Nuevas Generaciones*. Editorial Virtual Argentina. Primera Edición. Argentina. Disponible en <http://www.editorialeva.net/>
- Cookson, P (2003) Elementos de Diseño instruccional para el aprendizaje Significativo en La educación a Distancia. México. Recuperado de [www.uanl.mx/secciones/acerca/.../instruccional/ELEMENTOS\\_DISENO.pdf](http://www.uanl.mx/secciones/acerca/.../instruccional/ELEMENTOS_DISENO.pdf)
- Dorrego, E. (2006). Educación a Distancia y Evaluación del Aprendizaje. RED. Revista de Educación a Distancia, número M6 (Número especial dedicado a la evaluación en entornos virtuales de aprendizaje). Disponible en <http://www.um.es/ead/red/M6>
- Requena, I, Villanueva, J, Fisdell, A. (2010), "Aprender Aprender en 3D" Congreso Internacional de calidad en Innovación en la educación superior UCV.



- Disponible en [http://www.ucv.ve/fileadmin/user\\_upload/vrac/documentos/Curricular\\_Documentos/Evento/Ponencias\\_2/fisdel\\_adriana\\_y\\_otros.pdf](http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/vrac/documentos/Curricular_Documentos/Evento/Ponencias_2/fisdel_adriana_y_otros.pdf)
- Requena, I (2011) La Red Social 3d, Uso e Integración En La Enseñanza. Reflexiones Sobre Sus Posibilidades Didácticas. II Congreso de Tecnología Educativa CONTEUPEI. Maracay. Memorias del Congreso ISBN: 978-980-7335-12-6
- Requena, I; Fombona, J (2012) Aprendizaje colectivo desde las redes 3d: alternativas para la humanización de la educación a distancia. En Eduweb, Numero 6, Volumen 2. Diciembre. Universidad de Carabobo.: Valencia Venezuela. Disponible en <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol6n2/art7.pdf>
- Salinas, J. (2003). "Comunidades virtuales y aprendizaje digital", conferencia presentada a Edutec 2003, <http://www.edutec.es>.

#### **IFIGENIA ALEJANDRA EMPERATRIZ REQUENA NEGRON**

Doctorando del programa de Investigación en Educación e Intervención Socioeducativa de la Universidad de Oviedo España (2011-2012). Investigador PEI. Miembro de la Cátedra CUED (Cátedra Unesco de Educación a Distancia).

Docente Ordinario de la Universidad José Antonio Páez (UJAP, Valencia - Venezuela), desde el año 2002. Coordinadora de la línea de Investigación de Tecnologías de la Información y Comunicación en la misma universidad desde el año 2010.

Experto en Procesos Elearning FATLA 2009. Desde este mismo año 2009 es Miembro de Fundación para la Actualización tecnológica de Latinoamérica (FATLA), miembro de la Asociación Mundial de Tutores Virtuales (AMTV) y tutor virtual FATLA, en los módulos EVA Y MPE del programa EPE. Directora de la Editorial Verde Planeta FATLA.

Especialista en Docencia en Educación Superior, UJAP, 2006.

Miembro del consejo editor de la revista científica *La Pasión del saber* de la UJAP.

Ingeniero en Información, UNITEC, 1992. Ha sido Profesor en la UJAP de las asignaturas Algoritmos y Estructura, Práctica profesional docente, Proyectos Elearning, Avances Tecnológicos e Ingeniería del Software, las cuales gestiona en la modalidad semipresencial. Allí mismo se desempeña como facilitadora de programas de formación docente a distancia, y como tutora de trabajos de grado tanto en pregrado como postgrado.



En su carrera docente ha laborado en diversas instituciones además de la UJAP, la Universidad de Carabobo, Colegio Universitario de Administración y Mercadeo (CUAM), IUTAJS (Valencia), y el Politécnico Santiago Mariño.

Es miembro activo de la Asociación Venezolana para el avance de la Ciencia (AsoVAC).

Investiga desde el 2002 el uso de las tecnologías en la educación, estrategias y recursos para evaluar y motivar el aprendizaje en Educación a Distancia. Ha participado como ponente y conferencista en eventos académicos nacionales e internacionales.

Actualmente centra sus estudios en la dinámica de aprendizaje en comunidades virtuales y en los alcances educativos de las redes 3D. Es autora de múltiples ponencias en congresos y eventos académicos nacionales e internacionales. Su trabajo **Promoción y evaluación del aprendizaje en cursos semipresenciales a partir de las redes sociales** fue premiado con el Reconocimiento al mejor trabajo de la sesión redes sociales y su aplicación en la educación actual en Eduweb 2012. Entre sus publicaciones recientes cuentan durante el presente año 2012, artículos en la revista de tecnología educativa Eduweb, y en la revista científico educativa Cognición