



# DE LA TIZA Y LA PIZARRA A LAS INTERACCIONES EN EL AULA VIRTUAL\*

**Eje temático 3:** *Blended learning*: Experiencias en busca de la calidad

**Autor:** Maribel Salazar Estrada\*\*

**Instituciones:** Universidad de Antioquia - Universidad Católica Luis Amigó

**País:** Colombia

**E-mail:** [maribel.salazares@amigo.edu.co](mailto:maribel.salazares@amigo.edu.co)

## RESUMEN

El presente artículo expone los resultados de la investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* de la Universidad de Medellín”. Este estudio indaga sobre la estructura y los elementos de la asignatura bimodal. Además, analiza las interacciones comunicativas que se establecen entre profesores y estudiantes a través de la plataforma educativa U-virtual, y cómo el diseño gráfico de los contenidos educativos y del aula virtual interviene en la experiencia de aprendizaje. La investigación combina técnicas de análisis cualitativas y cuantitativas. Como objeto de estudio se tomaron las tres asignaturas bimodales del semestre 2013-2, a saber: *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo* adscritas a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín.

---

\* Este artículo presenta resultados de la investigación “Del aula tradicional a las interacciones en el entorno virtual: modelo de caracterización asignaturas *blended* de la Universidad de Medellín” realizada en modalidad de maestrando coinvestigador, para optar al título de Magister en Comunicación. Asesorado por la profesora tiempo completo de la Universidad de Medellín, María Isabel Zapata.

Este trabajo académico pertenece a la línea de investigación Entornos virtuales y se deriva de la investigación principal liderada por el Grupo E-virtual de la Institución llamada “Características que deben tener las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín, para definir los criterios generales requeridos para su implementación institucional, en concordancia con el modelo pedagógico de la Universidad”, financiada por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Institución.

\*\* Comunicadora Gráfica Publicitaria. Especialista en Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información y Magister en Comunicación de la Universidad de Medellín. Productora de contenidos educativos del Programa de Educación Virtual Ude@ de la Universidad de Antioquia. Docente de medio tiempo de la Fundación Universitaria Luis Amigó y docente de cátedra de la Universidad de Antioquia. E-mail: [marylin317@gmail.com](mailto:marylin317@gmail.com)

**Palabras clave:** *blended learning*, interacciones comunicativas, diseño gráfico, OVA, EVA.

## INTRODUCCIÓN

La historia de la humanidad ha estado marcada por el desarrollo de diferentes tecnologías que han impulsado el desarrollo económico y social de cada época. Los modos de producción han pasado de artesanales y agrícolas a la tecnificación industrial y a la revolución tecnológica. De una sociedad marcada por la mano de obra, el desarrollo agrícola, los cultivos y los animales, se transita a una sociedad caracterizada por la aparición de la electricidad y la explotación de fuentes de energía, que impulsa el desarrollo industrial. Ahora, en la actual sociedad, conocida como “sociedad de la información o del conocimiento” para el campo educativo o “sociedades del saber” para la UNESCO, las tecnologías de la información se consolidan como medio de producción, dado su carácter innovador permeable a todas las instancias sociales.

Como lo afirma Castells (1999, p. 61) “lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de realimentación acumulativo entre la innovación y sus usos”. En este contexto, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad ha estimulado transformaciones en todas las actividades del hombre.

La implementación de las TIC en el campo formativo produce cambios medulares en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la pedagogía, las estrategias didácticas, los salones de clase, los recursos educativos y en los roles de los actores que componen el proceso, y de forma general, en la comunidad académica, Ibáñez Salinas (1997). La tecnología se configura como soporte para enriquecer los procesos educativos, bien sea como apoyo a la presencialidad o como medio para nuevos escenarios, como los que proporciona la virtualidad.

De esta forma se tendrán escenarios en los cuales no hay incidencia de las barreras espacios-temporales, dado que no es necesaria la convergencia de profesores y estudiantes en una hora y lugar determinado; el estudiante, a través de un computador con conexión a Internet, puede acceder al conocimiento a cualquier hora y lugar; esto posibilita la flexibilidad de tiempo, estimula la autogestión del aprendizaje y permite que los profesores y estudiantes desarrollen otras competencias para su vida profesional.

La sociedad demanda nuevos retos, nuevas formas de comunicación acordes al devenir y al contexto actual, lo cual ha producido diversas transformaciones, se abren nuevos espacios de formación, mediados por la tecnología que han modificado las dinámicas comunicativas. Cabero (2006).

De esta manera, las asignaturas *blended* surgen de la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para Bartolomé (2008, p.2) “el término *Blended Learning* (BL), que podríamos traducir como aprendizaje mixto, hace referencia al uso de recursos tecnológicos tanto presenciales como no presenciales en orden a optimizar el resultado de la formación”. El *Blended learning* combina las potencialidades de la educación tradicional con las herramientas digitales: busca enriquecer el proceso educativo con elementos de la presencialidad, como lo son: los encuentros físicos en el aula de clase, la comunicación cara a cara y la creación de vínculos afectivos; así mismo, busca potencializar la formación con herramientas, aplicaciones y recursos propios de los escenarios virtuales.

Con base en lo anterior, el presente estudio analiza las características de las asignaturas *blended* de la Universidad de Medellín semestre 2013-2: *Estética de la Imagen, Radio Corporativa y Énfasis III: Relaciones Públicas Cabildeo*, con el fin de identificar los elementos que la componen. De igual forma, busca comprender las interacciones comunicativas que se generan a través de la plataforma e identificar cómo el diseño gráfico y la usabilidad facilitan la experiencia del estudiante en el Entorno Virtual de Aprendizaje.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló en la Universidad de Medellín, Institución que nace el 1 de febrero del año 1950 cuando un grupo de jóvenes de diferentes sectores de la sociedad antioqueña ven la necesidad de crear un centro educativo que permitiera la enseñanza y el aprendizaje libre.

Con respecto a la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la Institución no ha sido ajena a esta transformación, éstas se han incorporado en los procesos misionales de la Universidad.

El presente estudio pertenece al tipo de investigación mixta, es decir, se utilizaron técnicas cualitativas y cuantitativas. Clasifica dentro del estudio de caso colectivo, debido a que se abordan tres asignaturas bimodales pertenecientes a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. De igual forma, se cataloga dentro del estudio descriptivo que Sampieri, Collado y Baptista (2006, p.280), quienes lo definen como: “los estudios que buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. En efecto, esta investigación procura describir las características y los criterios generales de la metodología bimodal dentro de la Universidad y de los sujetos que intervienen en el proceso.

Las categorías de la investigación fueron establecidas a partir de los objetivos y demarcadas en el marco referencial, en cual permitió definir las unidades de análisis teniendo en cuenta el contexto en el cual se suscribe el presente estudio. En la tabla 1 se detallan las categorías y subcategorías.

Tabla 1.

*Relación de los objetivos con las categorías*

<b>Relación de los objetivos con las categorías</b>			
<b>Objetivo general</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>
Diseñar un modelo de caracterización para las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín	1. Identificar los elementos de organización y diseño de contenidos, interacciones comunicativas y actividades presentes en las asignaturas bimodales	Organización y diseño de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma</li> <li>• Aula virtual</li> <li>• OVA</li> </ul>
	2. Reconocer los elementos de diseño gráfico presentes en las	Interacciones comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Comunicación sincrónica y asincrónica</li> </ul>
		Actividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluativas</li> <li>• Aprendizaje</li> </ul>
		Diseño gráfico y usabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Color</li> <li>• Tipografía</li> <li>• Forma</li> </ul>



---

Nota. Fuente: propia

Las categorías pueden detallarse de la siguiente manera: organización y diseño de contenidos que describen la estructura y los elementos del curso bimodal. Las interacciones comunicativas se refieren a los diálogos y construcciones entre profesores y estudiantes, que se presentan a través de las herramientas sincrónicas y asincrónicas que tiene la plataforma U-virtual.

De igual forma, se definieron los lineamientos que permiten identificar las actividades de aprendizaje y evaluativas que se realizan a través de la plataforma educativa. Por último, se encuentra la categoría de diseño gráfico y usabilidad, que permite identificar qué elementos gráficos intervienen en la asignatura y en los Objetos Virtuales de Aprendizaje. Las categorías permitieron demarcar el universo de análisis y delimitar el objeto de estudio, por esta razón fueron los puntos de partida en la construcción de las técnicas para la generación y recolección de la información.

La primera técnica empleada fue la observación, que permite al investigador reconocer y obtener diferentes datos del objeto de estudio, para lo cual se utilizó una técnica que sigue los preceptos de Samperio, Collado y Baptista (2006, p.356) quienes argumentan que “en la observación las variables a observar son especificadas y definidas antes de comenzar la recolección de los datos. Se enfoca en información que pueda ser evaluada por medio de los sentidos (datos visuales, auditivos, textuales producto del tacto y el olfato)”.

Por lo anterior, se diseñó una ficha de inventario para identificar los elementos de las asignaturas bimodales en la Universidad de Medellín. Después de esto, se construyó un instrumento de observación, partiendo de las categorías y subcategorías establecidas para el objeto de estudio, y se definieron las unidades de análisis. Este instrumento de observación permitió sistematizar la información que se observaba en los cursos virtuales de las asignaturas *blended*, en procura de caracterizar los elementos que componen la bimodalidad en la Institución.

La entrevista semiestructurada fue la segunda técnica empleada, permitiendo recolectar información de los sujetos que intervienen en la investigación. Se utilizó este tipo de instrumento debido a que permite mayor flexibilidad y libertad en el momento de recoger la información, puesto que posibilita la creación de más preguntas en su aplicación, si así se requiere. Se seleccionaron siete tipos de entrevistados: la integrante y líder de la investigación principal del Grupo E-Virtual, Claudia Patricia Vásquez, los tres profesores de las asignaturas bimodales y tres expertos temáticos Donna Zapata —Coordinadora del Programa de Integración de TIC a la Docencia de la Universidad de Antioquia—, Arnovis Alemán Romero —experto que contribuyó a la actual Estrategia de Recursos Educativos Digitales Abiertos del Ministerio de Nacional, y Yosly Caridad Hernández —experta en evaluación de Objetos Virtuales de Aprendizaje y educación virtual de la Universidad Central de Caracas Venezuela—. Respecto al diseño de los cuestionarios, la formulación de las preguntas fue abierta y centrada en las categorías y subcategorías definidas. Para lograr mayor información de los entrevistados, durante la aplicación de los instrumentos, se realizaron algunas preguntas adicionales para puntualizar sobre algunas temáticas.



La última técnica empleada fue la encuesta. Este instrumento permite recolectar información sobre diferentes tópicos y, más importante aún, permite conocer la opinión de quien se encuesta sobre un tema en específico. Por ello, se seleccionó este instrumento para conocer las opiniones, comentarios y recomendaciones de los estudiantes de las tres asignaturas bimodales. La encuesta fue publicada en cada uno de los cursos virtuales pertenecientes a las asignaturas bimodales. Se recurrió a los profesores de cada asignatura para incentivar el diligenciamiento del instrumento por parte de los estudiantes.

En la Tabla 2 se puntualiza la metodología empleada, se exponen las técnicas y estrategias empleadas en cada etapa de la investigación.

Tabla 2.

*Memoria metodológica de la investigación*

Objetivo general	Objetivo específicos	Memoria metodológica		
		Estrategia	Técnica	Acción
Diseñar un modelo de caracterización para las asignaturas bimodales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín	1. Identificar los elementos de organización y diseño de contenidos, interacciones comunicativas y actividades presentes en las asignaturas bimodales	Profundización enfoque teórico y conceptual	Revisión documental	1. Revisión bibliográfica 2. Revisión de bases de datos indexadas 3. Entrevista Grupo E-virtual Universidad de Medellín 4. Redacción del marco referencial (situacional, y conceptual)
	2. Reconocer los elementos de diseño gráfico presentes en las asignaturas bimodales	Creación y aplicación de las técnicas e instrumentos	Observación <i>Cualitativa</i>	1. Elaboración, validación y aplicación de la ficha de inventario de las asignaturas <i>blended</i> 2. Elaboración, validación y aplicación del modelo de caracterización asignaturas <i>blended</i> 3. Sistematización de la información
		Registro y sistematización	Entrevistas <i>Cualitativa</i>	1. Elaboración ficha de caracterización entrevistados 2. Elaboración, validación y aplicación de los instrumentos de entrevista profesores de las asignaturas y expertos temáticos 3. Sistematización de la información
		Informe final		Encuesta <i>Cuantitativa</i>  Análisis, resultados y conclusiones
				1. Elaboración, validación y montaje del instrumento de encuesta en las asignaturas <i>blended</i> 2. Sistematización de la información 1. Procesamiento de los datos 2. Análisis e interpretación de la información 3. Elaboración del informe final

Nota. Fuente: propia

En la memoria metodológica se especifica la ruta del proceso investigativo, detallando las acciones y describiendo las técnicas para la generación y recolección de la información.

## RESULTADOS

La información fue interpretada mediante los siguientes instrumentos: la ficha de inventario, el instrumento de observación, las entrevistas semiestructuradas realizadas a los expertos temáticos y a los profesores, así como las encuestas hechas a los estudiantes de las tres asignaturas. En cuanto al diseño y la organización del espacio virtual de las tres asignaturas *blended*, se encontró que todas presentan la misma estructura compuesta por los documentos generales, el material de estudio (OVA), las actividades y las herramientas de comunicación para las interacciones. Los documentos generales contienen la información genérica de cada asignatura, como lo son *Información general de la metodología blended*, *Netiqueta para las interacciones comunicativas en el aula*, *Glosario de términos*, *Microcurrículo* y *Cronograma*, esto le permite al estudiante tener la información necesaria para el abordaje de la asignatura.

El material de estudio, en este caso los Objetos Virtuales de Aprendizaje son los contenidos diseñados por el profesor, en los que se abarca cada temática de la asignatura. En cada OVA el estudiante no sólo encuentra los contenidos sino los elementos de contextualización y las actividades de aprendizaje, que son los componentes dados por el Ministerio de Educación Nacional, para que un contenido educativo sea considerado un Objeto Virtual de Aprendizaje.

En la entrevista realizada a Arnovis Alemán, experto que contribuyó a la actual Estrategia Nacional de Recursos Educativos Digitales del Ministerio de Educación Nacional sostiene que “un OVA permite al estudiante busca, indagar y autogestionar su aprendizaje. El integrar los elementos de contextualización, los contenidos y las actividades en un Objeto Virtual de Aprendizaje permitirá al estudiante tener herramientas para construir y validar su propio proceso de aprendizaje”. Por lo anterior, este material de estudio puede ir acompañado de otros recursos como infografías, animaciones, mapas, o como en el caso de la asignatura *Estética de la imagen*, utiliza videos para enriquecer y completar el material de estudio.

Las actividades de aprendizaje más empleadas son las descritas en los OVA que buscan ampliar conceptos o que el estudiante realice consultas o búsquedas en internet, de igual forma otra estrategia encontrada son los juegos interactivos como sopas de letras, relacionar palabras y crucigramas, creados en la plataforma de actividades educativas multimedia conocida como *Educaplay.com*. Por su parte, las actividades evaluativas son tareas o cuestionarios creados en Moodle o *Hot Potatoes* —cuestionarios de selección múltiple o respuesta corta creados en otra aplicación compatible con la plataforma educativa—. Es importante resaltar la estrategia metodológica encontrada en la asignatura *Estética de la imagen*, en la cual se halló un documento llamado *Guía de aprendizaje* antes de cada actividad, allí describe las acciones que el estudiante debe realizar en la plataforma durante el desarrollo de cada temática.

De otro lado, se encontró en la muestra que las interacciones comunicativas de las asignaturas *blended* se establecen de manera diferente, de acuerdo a las

actividades o a las estrategias didácticas que el profesor implemente, Alcalá (2007). Es decir, el foro es empleado para exponer conceptos tras realizar la lectura de un documento, responder a las preguntas planteadas en el Objetos Virtuales de Aprendizaje, ampliar alguna temática o compartir consultas, y de manera puntual el chat es empleado para resolver dudas con el profesor. Para Alcalá (2007): “En los contextos virtuales de aprendizaje, la comunicación y la interacción propician el desarrollo de relaciones interpersonales que favorecen el aprendizaje y la cohesión del grupo, a través del establecimiento de objetivos comunes y redes de aprendizaje”. Dicho lo anterior, cabe aclarar que en las asignaturas *blended* los espacios de comunicación que más se emplean son el chat y el foro, siendo esta última la herramienta más utilizada en las asignaturas *Estética de la Imagen* y *Relaciones Públicas Cabildeo*. Caso contrario a *Radio Corporativa*, en la que se utiliza el chat.

Por su parte en la asignatura *Relaciones Públicas Cabildeo*, se halló en cada una de las publicaciones de los estudiantes realimentación por parte de la profesora y en algunas entradas participación de otros estudiantes, lo que dio lugar a discusiones y al trabajo colaborativo Alcalá (2007). Contrario a las otras dos asignaturas en la cuales se observó poca participación y realimentación entre los mismos estudiantes.

En este mismo contexto, se halló de manera general que los estudiantes prefieren otros medios de comunicación diferentes a los de la plataforma para comunicarse entre ellos, como lo afirmaron los profesores en las entrevistas realizadas para la investigación y un 72% de los estudiantes encuestados afirmaron que no utilizan las herramientas de comunicación sincrónica o asincrónica de la plataforma para organizar o desarrollar las actividades de la asignatura, prefieren otras herramientas como el correo electrónico, o las aplicaciones de mensajería instantánea como *WhatsApp* o *Skype*. Por su parte, un 28% sostiene que utilizan los mensajes internos de la plataforma para organizar las actividades de la asignatura.

En este mismo sentido, se encontró que en las interacciones comunicativas de la asignatura *Estética de la Imagen*, es común por parte de los estudiantes la utilización de emoticones, onomatopeyas y alteraciones lingüísticas propias del contexto social.

Tabla 6  
Alteraciones lingüísticas y emoticones Asignatura *Estética de la Imagen*

Alteraciones lingüísticas y emoticones			
Palabras	Significado	Emoticones	Significado
Holii - Ola	Hola	._.	Cara normal
Oe	Oye	XD	Carcajada
Ase	Hace	:D	Risa
Ke - q	Que	- _-'	Vergüenza ajena
muaa	Beso	:/	Confusión
lol	Reírse a carcajadas	:O	Sorpresa
X	Por	.*	Beso
pq - xq	Por que	u.u	Apenado
jajajaj	Risa	:P :p	Sacar la lengua
OMG	<i>Oh My God</i> (Dios mio)	:D	Sonrisa
Hahaha	Risa	;) )	Guiño
BN	Bien	:)	Sonrisa
Bb	Bebe	??	Pregunta



Es habitual, la utilización de mayúsculas, que de manera general en Internet, han sido adoptados como grito y la repetición de vocales o signos de puntuación — que se utilizan con el fin de hacer énfasis en lo que se expresa—, por ejemplo “Holaaa”, “Gracias!!!”.

La comunicación mediada por computador ha sido completada con otros recursos que posibilitan, en menor grado, representar aquellos aspectos propios del lenguaje cara a cara, pero que se han hecho comunes en la comunicación informal o social a través de dispositivos digitales, Acedo (2008). Los estudiantes deben ser conscientes que si bien se utilizan las mismas herramientas de comunicación como el chat, herramienta común en los contextos sociales, en el entorno educativo, su utilización cambia así como las normas y el estilo en la comunicación, Goijberg (2006).

Nace así la importancia así de las *netiquetas* o normas de comportamiento que se tendrán en las interacciones comunicativas a través de la plataforma educativa. En las asignaturas *blended* aunque se encuentra un documento en el que se describen las recomendaciones generales para las interacciones a través del aula virtual se encontró que los estudiantes no las utilizan con mucha frecuencia. Un 42 % de los estudiantes encuestados afirmaron que utilizan las *netiquetas* para las interacciones comunicativas y un 58% expresaron no utilizarlas.

Cabe resaltar que en las otras dos asignaturas, *Radio Corporativa* y *Relaciones Públicas Cabildeo*, los emoticones, alteraciones lingüísticas y onomatopeyas son mínimas, quizás por el perfil de los estudiantes, ya que pertenecen al cuarto y último semestre de su programa de estudio, respectivamente, y tienen un mayor conocimiento y formación, a diferencia de los estudiantes de *Estética de la imagen* que son de primer semestre y en su mayoría acaban de terminar sus estudios secundarios.

De otro lado, con respecto al diseño gráfico y la usabilidad de la plataforma y de los Objetos Virtuales de Aprendizaje no se encontraron hallazgos para deducir que estos influyen directamente en el proceso cognitivo. Un 92% de los estudiantes encuestados argumentaron que el diseño gráfico influye en la recordación de los elementos, facilita la navegación y el reconocimiento general de la plataforma, Contrario al 8% quienes afirmaron que esto no influye.

Por lo anterior y analizada la muestra se encontró que los elementos gráficos facilitan la interacción en el entorno virtual, permiten el reconocimiento e identificación del espacio a través de íconos, colores, tipografías y formas. Igualmente, repercute en la presentación y visualización amigable del aula virtual y de los OVA, contribuyendo a la identificación de cada elemento a través de una línea gráfica. Por su parte, la usabilidad facilita al estudiante el uso de la plataforma, la navegación y la experiencia dentro del aula virtual.

## DISCUSIÓN

Las asignaturas bimodales *Estética de la Imagen*, *Radio Corporativa* y *Relaciones Públicas Cabildeo* adscritas a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, combinan las clases presenciales con las virtuales, es



decir, se fusionan los encuentros físicos, las actividades, las interacciones cara a cara propias de la educación tradicional con las potencialidades de la virtualidad, como lo son la utilización de medios gráficos y audiovisuales, las herramientas y los contenidos educativos digitales. Así como las interacciones comunicativas a través de herramientas sincrónicas y asincrónicas, y el empleo de Entornos Virtuales de Aprendizaje como Moodle; esto, tanto profesores como estudiantes adquieren otras competencias comunicativas y tecnológicas.

La implementación de las asignaturas *blended* ha sido un proceso de acompañamiento constante del programa de Educación Virtual de la Universidad, que parte no solo de la capacitación del profesor en el Entorno Virtual de Aprendizaje, sino de la organización y diseño de los OVA y del montaje final de toda la asignatura bimodal, que se compone de los espacios de comunicación sincrónica y asincrónica; lo que conlleva a la interacción entre profesores y estudiantes a través de la plataforma U-virtual. La utilización de la plataforma Moodle y de los OVA ha permitido, tanto a los profesores como a estudiantes, acercarse al conocimiento a través de la utilización del computador, en el cual Internet no es solo un medio de información, sino de comunicación y aprendizaje.

La comunicación es la columna vertebral en todo proceso educativo, en especial en aquellos entornos mediados por la tecnología, en los cuales no hay un encuentro físico entre profesores y estudiantes. Como es el caso de las tres asignaturas *Estética de la imagen, Radio Corporativa y Relaciones Publicas Cabildeo*, por ello la necesidad de incentivar las interacciones comunicativas a través de la plataforma y motivar la participación de los estudiantes, para generar diálogos, debates y construcciones conjuntas entre los mismos. Preocupación generalizada y expresada en las entrevistas realizadas a los profesores, quienes son conscientes de la necesidad de crear estrategias de comunicación a través de la plataforma, así como de incentivar la utilización de las *netiquetas* en las interacciones comunicativas para fomentar las buenas relaciones en el aula virtual y evitar los malentendidos.

La incorporación de otros recursos gráficos o audiovisuales como animaciones, imágenes, infografías, juegos y otras herramientas de la Web 2.0, como las actividades interactivas de Educaplay, permiten al profesor implementar otras estrategias de evaluación y aprendizaje, a través de actividades multimedia como las observadas en las asignaturas *Radio Corporativa y Relaciones Publicas Cabildeo*, en las cuales cada profesor a través de juegos, como sopas de letras y crucigramas, buscan que el estudiante pueda aprender e interactuar con otros medios de evaluación diferentes a las que permite la plataforma Moodle, siendo estos los cuestionarios, las encuestas y las tareas. Esto enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que el estudiante se involucra en su propio proceso, Hernández (2014).

De otro lado, se reconoce el valor que tiene el diseño gráfico y la usabilidad, no solo en la presentación, y la visualización de la plataforma educativa y de los OVA; su adecuada utilización propicia un entorno agradable y de fácil utilización para el aprendizaje, puesto que facilita la interacción y el reconocimiento de los elementos que componen la asignatura bimodal, dado que como lo menciona Scolari (2004, pp.15) “las interfaces no son un lugar transparente donde el usuario y neutral donde el sujeto interactúa de manera automática con un texto, ya sea escrito o multimedia”. La utilización de recursos gráficos como imágenes, iconos, colores, y personajes como “Ávata” —creado en el programa de Educación virtual de la Universidad para

guiar al estudiante en el proceso académico a través de la plataforma educativa U-virtual y los Objetos virtuales de Aprendizaje— este recurso gráfico ayuda al usuario a comprender la información y a situarse dentro de su espacio de estudio, mejora la experiencia dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje.

La bimodalidad en la Universidad ha sido un proceso enriquecido y potencializado en cada semestre de acuerdo a la evaluación que se hace por parte de los estudiantes y de las experiencias que se viven en cada asignatura, así como de la revisión que cada profesor realiza de los OVA y de forma general de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello la importancia de la actualización de profesores y estudiantes sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos, esto con el fin de hacer que los profesores puedan incorporarlas a su quehacer, como herramientas de apoyo e incentivar en los estudiantes su utilización para el estudio y el desarrollo de competencias adicionales para la vida profesional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acedo, S. O. (2008). La Comunicación Didáctica en los Chats Académicos.
- Aiello, M. (2004). El blended learning como práctica transformadora. *Pixel-Bit: revista de medios y educación*, (23), 21-26.
- Alemán A. (15/10/2014). Experto en Recursos Educativos Digitales. (Maribel Salazar Estrada, entrevistador)
- Alcalá, P., & del Socorro, M. (2010). La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Revista Apertura*, 1(1).
- Barberá, E. (coord.), Badía, A. y Mominó, J. Ma. (2001), *La incógnita de la educación a distancia*, Cuadernos de Educación, núm. 35, España, Horsori.
- Cabero-Almenara, J., Román-Graván, P., & Cejudo, M. D. C. L. (2004). Las herramientas de comunicación en el "aprendizaje mezclado". *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (23), 27-41.
- Castells, M. otros (1986): El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías. *Madrid, Alianza Editorial*.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*.
- Centro Virtual de Noticias del Ministerio de Educación Nacional (2012). Radio Sutatenza, la utopía que se convirtió en hito educativo. Recuperado el 30 de septiembre de 2013 de <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/w3-article-310839.html>
- Goijberg, N. E. (2006). Los nuevos códigos de la comunicación emocional utilizados en Internet. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 92-106.
- Hernández Sampieri, R. (1987). Otros (2006) Metodología de la Investigación. México 4ta edición McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, Y. (15/10/2014). Experta en Educación Virtual y Objetos Virtuales de aprendizaje de la Universidad Central de Caracas. (Maribel Salazar Estrada, entrevistador)
- Ministerio de Educación Nacional (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos COLOMBIA. Colección Sistema Nacional de Innovación Educativa con uso de TIC. Primera Edición, ISBN: 978-958-691-476-5. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia.

- Nielsen J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Recuperado el 30 de octubre de 2014 de <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Parra, L. A. (2008) *Blended learning* la nueva formación en educación superior. Revista Avances Investigación en Ingeniería, 9. **[Artículo en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013]** <http://www.revistaavances.co/47>
- Salazar Ramos R. y Melo Cortes Á., (2013). Lineamientos Conceptuales de la Modalidad de Educación a Distancia. En Arboleda, N. y Rama, C. (Ed.) *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades*. (pp. 81-112). Bogotá: Colombia.
- Scolari, C. A (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de la interacciones digitales*. Barcelona, España: Gedisa
- Universidad de Medellín. Historia de la Institución. Recuperado el 14 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/vida-udem/historia>
- Universidad de Medellín. Oferta académica. Recuperado el 15 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/oferta-academica-completa>
- Universidad de Medellín. Información general educación virtual y TIC. Recuperado el 13 de enero de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/edvirtual1/informacion-general-educacion-virtual>
- Universidad de Medellín. Modelo Pedagógico. Recuperado el 23 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/edvirtual1/modelo-pedagogico>
- Universidad de Medellín. Bimodalidad. Recuperado el 19 de junio de 2013 de <http://www.udem.edu.co/index.php/metodologia-virtual/bimodalidad>
- UdeA (2012). Programa Integración de Tecnologías a la Docencia. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013] [http://aprendeenlinea.udea.edu.co/portal-20091002/index.php?option=com\\_content&task=view&id=283&Itemid=486](http://aprendeenlinea.udea.edu.co/portal-20091002/index.php?option=com_content&task=view&id=283&Itemid=486)
- UNESCO (1998): *Informe mundial sobre la educación 1998. Los profesores y la enseñanza en un mundo en mutación*. París: Santillana-UNESCO
- UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Recuperado el 30 de octubre de 2013 de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- UNESCO. (2005). Las tecnologías de la información en la educación. Recuperado el 3 de noviembre de 2013 de [http://www.unesco.org/bpi/pdf/memobpi15\\_informationtechno\\_es.pdf](http://www.unesco.org/bpi/pdf/memobpi15_informationtechno_es.pdf)
- Vásquez C. (15/01/2013). Integrante del Grupo E-Virtual de la Universidad de Medellín. (Maribel Salazar Estrada, entrevistador)
- Vidal, M., Llanusa, S., Diego, F. & Vialart N. (2008). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. En *Educación Médica Superior*, 22. (1). Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v22n1/ems10108.pdf>
- Villegas López, G. A., & Zea Restrepo, C. M. (2003). EAFIT INTERACTIVA: Hacia una experiencia educativa bimodal que combina la presencialidad y la virtualidad. **[Artículo en línea]. [Fecha de consulta: 11/05/2013]** <http://espacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:1396&dsID=n02villegas03.pdf>
- Zapata, D., Marín, A., & Vélez, Y. (2012). Metodología de producción de diseño gráfico para un entorno de enseñanza y aprendizaje en un mundo virtual tridimensional (mv3d). *Unipluriversidad*, 12(1), 14-24.
- Zapata D. (15/10/2013) Coordinadora Programa Integración de TIC a la docencia.



**EduQ@2017**

**VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia**

(Maribel Salazar Estrada, entrevistador)

20 al 30 de abril de 2017

### **Breve currículum**

**Maribel Salazar Estrada**

**Medellín - Colombia**



Comunicadora Gráfica Publicitaria. Especialista en Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información y Magíster en Comunicación de la Universidad de Medellín. Productora de contenidos educativos de la Unidad Virtualidad Ude@ de la Universidad de Antioquia. Docente universitaria de la Universidad Católica Luis Amigó y docente de cátedra de la Universidad de Antioquia.



Con ocho años de experiencia en la integración de TIC a la docencia, producción de recursos educativos digitales y capacitación docente en medios digitales.

### **Áreas de conocimiento:**

- Educación virtual y *blended learning*
- Virtualización de contenidos y creación de recursos digitales educativos
- Formulación de estrategias didácticas soportadas en TIC
- Manejo de plataformas y herramientas digitales educativas
- Capacitación docente en TIC

E-mail: [Maribel.salazares@amigo.edu.co](mailto:Maribel.salazares@amigo.edu.co) [marylin317@gmail.com](mailto:marylin317@gmail.com)