

Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning

Perspective of Pedagogical and Technological Convergence in Blended Learning

Osbaldo Turpo Gebera
Universidad Peruana Cayetano Heredia
osbaldo.turpo.g@upch.pe

Resumen

Desde su presencia en el contexto educativo, el Blended Learning emerge como una modalidad con identidad propia. Conforme a su evolución, discurre por contextos configurados por la presencialidad y virtualidad. En un primer estadio, se sitúa como una modalidad mixta o de combinación; posteriormente avanza a una integración, que supuso la dilución de sus componentes. La progresiva evolución social, tecnológica y cultural hacia la convergencia, entendida como una estrategia de integración de sistemas para la redefinición de la industria del conocimiento, aporta en la actualidad, un nuevo norte a la modalidad, dada la confluencia de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas en el proceso formativo. Este posicionamiento lo ubica dentro de una nueva tendencia, que más que una posibilidad, representa una realidad más explicable sobre el devenir del Blended Learning.

Palabras claves

Presencialidad-Virtualidad. Blended Learning. Convergencia mediática. Mediación tecnopedagógica.

Abstract

Since its emergence in the educational context, Blended Learning emerges as a modality with its own identity. As it evolves, it moves in contexts configured by presence-based and virtual modes. In a first stage, it stands as a mixed or combined mode, then it advances to an integration, which resulted in the dilution of its components. The progressive social, technological, and cultural changes towards convergence, understood as a strategy for systems integration towards a redefinition of the knowledge industry, show today a new north to the modality, given the confluence of pedagogical and technological mediations in the training process. This position places it in a new trend that more than a possibility, it actually represents a more explicable reality on the future of Blended Learning.

Keywords

Presence-based-Virtuality. Blended Learning. Media convergence. Techno-pedagogical mediation.

INTRODUCCIÓN

La modalidad Blended Learning, pese a su aún breve existencia, mantiene un intenso dinamismo, aunque su uso se remonta a más de veinte años. El término, hoy, forma parte de la sofisticación de nuestro lenguaje. En ese periodo ha ido cambiando su concepción y práctica (Sharpe et al. 2006). Como señala Bartolomé (2004), no se trata de un concepto nuevo, puesto que “durante años hemos estado combinando las clases magistrales con los ejercicios, los estudios de caso, juegos de rol y las grabaciones de vídeo y audio, por no citar el asesoramiento y la tutoría”.

En la estructura del Blended Learning coexisten procesos de reacomodo entre sus componentes; desde las iniciales prácticas definidas por la combinación, mezcla o hibridación de lo presencial con lo virtual, el cambio en los roles protagónicos (tutores y discentes) y la adaptación organizativa; ha transitado a propuestas de integración, como un todo orgánico, al considerar las ventajas de la presencialidad y la virtualidad como una unidad (García, 2004).

En la actualidad, el Blended Learning se orienta hacia una nueva reconfiguración, un salto inevitable, signado por la convergencia¹. Esta evolución presupone la síntesis de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas, haciendo imperceptible las fronteras que las separa e inadmisibles el deslinde sobre donde termina una y empieza la otra.

Aportan a esa disposición, la relativización del acceso a la información, la (re)utilización de los recursos físicos en digitales, la redistribución de los contenidos, los nuevos alfabetismos, etc.; que vistos en conjunto, afianzan la percepción del intercambio continuo, más allá del ámbito que delimitan sus confines. Se forja así, un “entrecruce” de los entornos físicos y virtuales, un entramado donde la convergencia prima como una tendencia insalvable, una sinergia de esfuerzos, enfoques, herramientas, etc.; resultantes de la confluencia de los medios y recursos que han propiciado las imparables innovaciones en el campo de la formación.

En ese sentido, la convergencia pedagógica y tecnológica surge como una presencia educativa en la que confluyen la presencialidad y virtualidad como una totalidad. Un ecosistema educativo que diluye las fronteras artificialmente instauradas e instituye un flujo de continuidad entre los escenarios y componentes que la configuran. Este salto evolutivo es propio del proceso de aprehensión progresiva que los agentes y sujetos pedagógicos van configurando, conforme se comprende su importancia y transcendencia en los procesos formativos. Esta es una dinámica presente y que mérita ser reconocida. Un proceso de deviene de sucesivas transiciones por las que discurre el Blended Learning.

1. LA PROGRESIVA TRANSFORMACIÓN DEL BLENDED LEARNING

La incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a los procesos educativos, dio lugar a la emergencia del E-learning como modalidad formativa. El proceso significó un cambio paradigmático en la formación. Supuso la utilización sistemática de la tecnología multimedia como una tecnología definitoria², según Goodyear (2000), orientada a dotar de autonomía a los participantes, a la mejora de su aprendizaje y para conectarlos con los recursos del interaprendizaje.

¹ Entendemos la convergencia como una tendencia de los diferentes sistemas sociales, económicos, políticos, educativos, etc., en evolución hacia la realización de tareas semejantes. Propiamente, la convergencia en el Blended Learning representaría una conjunción de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas orientadas a la confluencia de recursos para interactuar sinérgicamente, generando una continuidad indistinguible de los escenarios de intervención: presencial y virtual.

² Para Bolter (1984), una tecnología definitoria “desarrolla vínculos, metáforas u otras relaciones con una cultura de la ciencia, la filosofía o la literatura; siempre está disponible a servir como metáfora, ejemplo, modelo o símbolo”.

Para Bahry (2001), el E-learning se funda en el cambio e innovación de los medios de comunicación como factores del desarrollo formativo, que no ponen en tela de juicio sus principios, sino que forma parte de su historia. En el mismo sentido, Dudezert (2002) considera que la pedagogía del E-learning no es nueva, todo lo contrario, es una continuidad del desarrollo de lo digital en la educación a distancia.

En sus inicios, el E-Learning se entronizó en el mundo empresarial, en el diseño de cursos para que los trabajadores se sigan formando en su lugar de trabajo o estudio, en reemplazo de la capacitación a distancia e instrucción programada, instituida a través de manuales, tutoriales, test, videos, etc. Propiamente, el E-Learning viene a sustituir el tiempo residencial periódico de la educación a distancia, por una instrucción fundada principalmente en la web y los diversos recursos electrónicos; tornándose éstos, en una medida del ahorro y la rentabilidad de la capacitación.

Las esperanzas puestas en el E-learning fueron decayendo, conforme transcurría la crisis experimentada por el sector, por el aumento indiscriminado de las empresas «*DotCom*», y su correlativa crisis con la sobreoferta de cursos de postgrado a distancia. Esto inició, por lo menos, a relativizar el término de E-learning y dio origen al uso de otro concepto: Blended Learning (Aiello & Cilia (2004), como un modelo de naturaleza híbrida (Marqués et al. 2011).

En sus inicios, el Blended Learning irrumpe como una formación alternativa, de carácter mixto o híbrido, que mezcla o combina técnicas del E-learning (la distribución on-line de materiales a través de páginas web, foros de discusión y/o correo electrónico) con los métodos tradicionales de enseñanza (conferencias, discusiones en persona, seminarios o tutorías) (Graham, 2005). Este primer decurso responde a la concepción de agregar virtualidad a la educación presencial (Valzacchi, 2005).

En esta primera composición, Carman (2002) identifica cinco elementos comunes:

- 1) eventos vivos (personas),
- 2) aprendizaje autónomo y autoubicado,
- 3) colaboración,
- 4) materiales de apoyo y
- 5) evaluación.

Todos ellos orientados a aprovechar al máximo la experiencia educativa. De esa manera, se supera las barreras temporo-espaciales y se consiente el acceso a los recursos, desde cualquier lugar y en cualquier momento; propiciando el ajuste del proceso a las características de los participantes.

El Blended Learning, en este estadio, la eligen las personas, fundamentalmente por:

- ✓ una pedagogía renovada,
- ✓ facilitar el acceso y flexibilidad y
- ✓ el aumento de la rentabilidad (Graham, Allen & Ure (2003).

En esencia, combina "lo mejor de ambos mundos", virtual y presencial, proporcionando el equilibrio entre flexibilidad e interactividad, signada por la tecnología (Reynolds & Greiner, 2005).

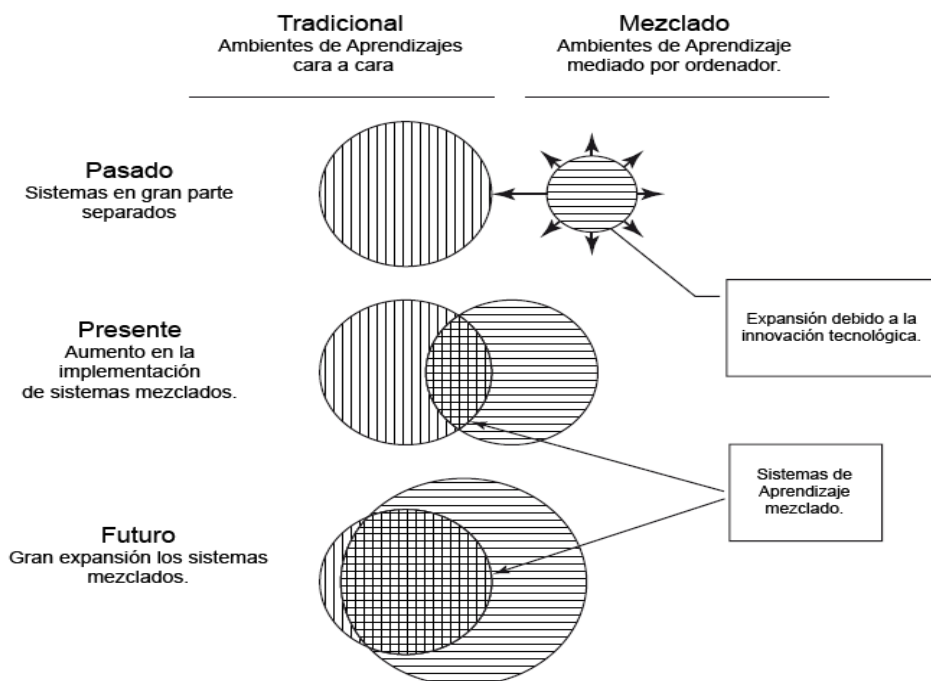


Figura 1: Convergencia progresiva del Blended Learning (BL) (Graham, 2007).

Como representa la figura, el Blended Learning deriva de la mezcla del entorno convencional del “face to face” con las potencialidades generadas por los ambientes virtuales, provocada por la expansión de las TIC en el aprendizaje. Esta orientación propicio una interacción distinta, una reordenación pedagógica, a través de la combinación de:

- modalidades instruccionales (Bersin, 2004).
- métodos instruccionales (Rossett, 2002).
- la instrucción cara a cara y en línea (Ward & LaBranche, 2003).

En su segundo momento, reconocido el potencial que representa el Blended Learning, éste, se instituye como una modalidad pedagógica unificadora. No se asume más, como una combinación ni punto intermedio de dos modos de educar ni la aplicación ecléctica de dos modelos o la intersección entre lo presencial y virtual; sino como la integración

armónica de medios, recursos, enfoques, metodologías, actividades, estrategias y técnicas educativas (García, 2004).

Esta concepción responde a la flexibilidad espacio-temporal y a los contenidos del aprendizaje en la construcción colaborativa del conocimiento y, a un diseño instruccional que integra lo virtual con lo presencial y que es aplicable a una multitud de contextos (Llorente, 2008); posibilitando el uso oportuno y apropiado de las herramientas tecno-pedagógicas (Novell, 2010).

La integración de sus componentes, se reconoce en la presente figura.

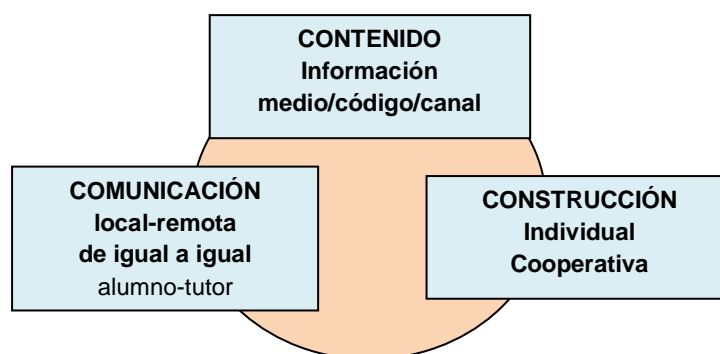


Figura 2: Componentes para el desarrollo del b-learning (De Witt & Kerres, 2003).

En este estadio, el participante asume un rol protagónico, es responsable de su formación; a partir de lo que necesita aprender y la disposición a solicitar y recibir la ayuda de los tutores y profesores. El uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas favorece el proceso de integración tecno-pedagógica, se refuerza con las tutorías presenciales y las acciones implementadas en red.

2. HACIA LA CONVERGENCIA EN EL BLENDED LEARNING

El siguiente estadio del Blended Learning, el de la tendencia convergente, obedece a la evolución consustancial de experimentar del hombre para mejorar todo lo perfectible; una búsqueda de explicaciones sobre cómo funciona aquello que sirve a sus propósitos. En tal devenir, encontrara respuestas no siempre satisfactorias, pero que lo motiva a sucesivas exploraciones.

La tendencia creciente de la convergencia multimediática representa uno de los mayores retos de la era global y digital, al suscitar en el entorno actual, la desaparición de las líneas divisorias entre medios masivos y servicios de comunicación, como el teléfono, la televisión, la radio y el ordenador, entre otros. Este es un proceso al que difícilmente puede substraerse la educación, muy por el contrario, afirmar un posicionamiento que revele el carácter adaptativo a las circunstancias emergentes. La convergencia se torna

así, en un fenómeno con múltiples dimensiones (tecnológicas, económicas, sociales, políticas,...), que contribuye a afrontar los retos pedagógicos.

Sin la convergencia, la creación de una sociedad del conocimiento presentaría un considerable retraso; su emergencia favorece la inversión y la aparición de nuevos servicios (Liikanen, 2003). Por lo que, en esta saliente etapa, la educación no puede mantenerse al margen, todo lo contrario, orientarse a la búsqueda de propuestas de intervención de estrategias multimedia, intermedia o transmedia; que junto a los distintos sistemas o plataformas tecnológicas de educación a distancia, concentren y fusionen diferentes medios, instrumentos o herramientas de comunicación e información (aunque predomine uno de ellos en relación con los otros) (Ojeda, 2004).

Este discurrir, representa una oportunidad para consolidar la confluencia de los recursos tecnológicos con los pedagógicos, en aras de una modalidad educativa que ofrezca una plena interactividad a sus usuarios. La convergencia implica la construcción de puentes entre mundos “separados” artefactualmente, a través de hiperconectar la información que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas y vincular los intersticios de los viejos y los nuevos medios; a fin de propiciar un viaje por el conocimiento mediante estaciones interconectadas. Implica un compartir de los sistemas educativos virtuales y presenciales, de recursos, espacios, procesos, etc. en concertación polivalente.

En este plano, la convergencia representaría una adherencia de propósitos sociales, políticos, culturales, etc., un reajuste en las formas de enseñar y aprender, con unos u otros medios o recursos; una aproximación entre los espacios, donde el conocimiento se produce y los aprendizajes se reconstruyen. Dicho proceso es favorecido por la interacción entre la abstracción y lo sensible, la inmediatez y lo extendido; al replantear los confines entre la diversidad de saberes y modos de hacer y, licuar la variedad formativa.

En ese propósito, la convergencia posibilita recrear la modalidad Blended Learning, al considerar en el diseño didáctico, los ajustes necesarios en los recursos y medios pedagógicos y tecnológicos que viabilicen el proceso formativo, sin restricciones ni límites y como efecto previsible de la evolución que sigue a toda creación humana.

Una posibilidad de comprensión sobre cómo funciona la modalidad Blended Learning deviene de la indistinguibilidad de los confines que separan a lo presencial de lo virtual, y que García (2011) percibe como:

- ¿no se estará diluyendo, o quizás ya esté diluida?,
- ¿no se trata más bien de una convergencia de sistemas?,
- ¿pueden los sistemas de educación a distancia prescindir 100% de algún contacto presencial, aunque sea en algún momento?,
- ¿no sería mejor hablar de diferente énfasis que, según modelos, se asigna a la relación presencial y la de los entornos virtuales de aprendizaje?,
- ¿no es más cierto que cada vez existe menor salto entre unas y otras experiencias, modelos o formulaciones?,
- ¿no es más cierto que deberíamos hablar de confluencia o convergencia de sistemas?,

- ¿no es más cierto que más que contraponer sistemas deberíamos hablar de educación, de calidad de esa educación, sea con énfasis presencial o a distancia?.

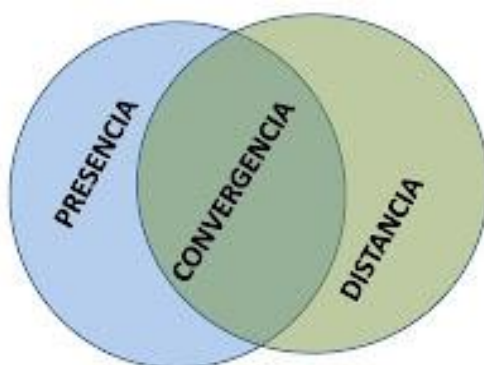


Figura 3: *Convergencia de la modalidad de educación a distancia y presencial (García, 2011).*

Las respuestas parecen más que evidentes, avanzamos hacia una dinámica educativa donde se hace imperceptible los diferentes estadios que signan a la presencialidad y virtualidad. Transitamos hacia una concepción donde todo parece converger en un todo-único, a fin de intervenir colaborativamente.

La confluencia presencial-virtual se expresa a través de la concurrencia de los componentes que la forman. Una dinámica que “implica una mayor inversión personal, lo cual refuerza el sentido de comunidad y contribuye a generar ese clima de colaboración y confianza necesario para que el aprendizaje conjunto pueda suceder” (Ripa, 2007).

La convergencia admite la concurrencia de dispositivos, escenarios, roles, etc. hacia una mismo propósito; una reingeniería educativa que trasciende los contornos establecidos, la vinculación de contenidos con contenidos y la intervención en y a través de varios canales mediáticos, operados paralelamente.

La potencialidad pedagógica como tecnológica la hacen factible. No parecen existir límites tecnológicos a las posibilidades que se abren (García y García, 2000). Por ende, compete a los formadores, en colaboraciones simultáneas, implementar diseños que

fundan asertivamente los diferentes modelos instruccionales, adapten los recursos y medios e impliquen a los participantes en aras de una mayor criticidad formativa.

La convergencia encarna la posibilidad de construir consensos y de negociaciones entre los diversos actores (Dias, 1995), a partir de los escenarios pedagógicos promovidos por la convergencia tecnológica, como un único mecanismo digital de transporte de datos (Internet), mediante una interfaz o envoltorio totalizador (World Wide Web) y a través de distintos tipos de redes; a fin de propiciar que servicios tan disímiles se inclinen por un desarrollo más funcional (Villanueva, 2000).

La perspectiva propiciada por la convergencia, simboliza una concepción factible de ser construida colectiva y gradualmente, integrando y articulando visiones y demandas diferentes, así como la diversidad de herramientas tecnológicas y los emergentes enfoques pedagógicos, con los valores y propósitos de la formación educativa.

3. FUNDAMENTACIÓN TECNO-PEDAGÓGICA DE LA CONVERGENCIA

Las TIC en la educación constituyen un paradigma pedagógico en recreación continua. Se sustentan en un diseño curricular abierto que consiente además de generar aprendizajes significativos, la autonomía; mediante la interacción colaborativa y la construcción del conocimiento en redes. Presupone ir más allá de la sola incorporación, requiere de una profunda reflexión de las decisiones asumidas. Se trata de evitar confusiones y errores en los objetivos que posibiliten desarrollar las competencias más acordes a las demandas del mundo de hoy, resignificándola con un sentido crítico y creativo.

El giro paradigmático hacia la convergencia marca un cambio en las decisiones formativas, tanto pedagógicas como tecnológicas, desde la transferencia de la información a la construcción colaborativa del conocimiento. Propiamente, la dinámica evolutiva de la convergencia del Blended Learning se asume:

- 1) desde las primarias mezclas, combinaciones o hibridaciones de lo presencial con lo virtual, al considerar distintos momentos de presencialidad y virtualidad; posteriormente,
- 2) luego, se avanza a la integración de componentes, a través de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas, que se supone, comparten una importancia por igual; y
- 3) de ahí, a la confluencia de los componentes en una misma intención. Estas intervenciones, signan la capacidad de adaptación a la complejidad de las transformaciones actuales.

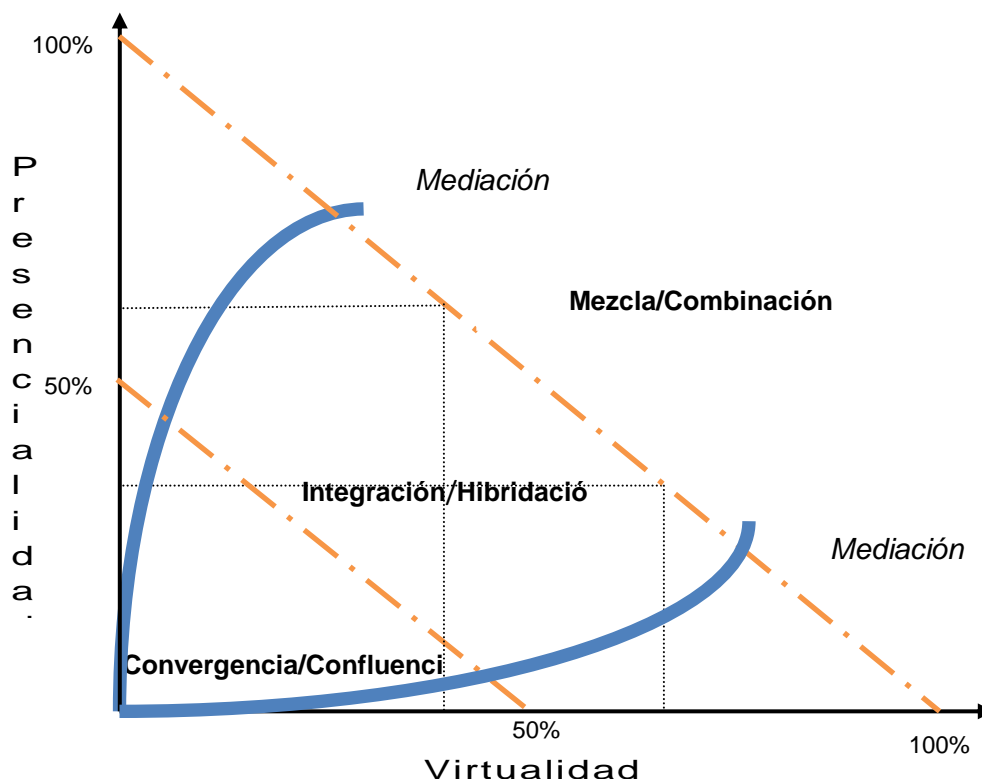


Figura 4: Dinámica evolutiva de la convergencia del Blended Learning.

Concebir la modalidad Blended Learning como tendencia convergente, es un proceso que trasciende la fusión de la presencialidad y la virtualidad, de la pedagogía y la tecnología. Mas propiamente, comprende una apropiación socio-personal en la formación, a través de:

- La atracción (o inducción) sobre el tema.
- El acceso a las tecnologías.
- El uso de las tecnologías.
- La apropiación (resolver problemas utilizando estas tecnologías).
- La cultura (incluye colaboración, configuración, trabajo en red, etc.) (Pisani, 2006).

En esa intención, la convergencia reconoce el carácter circundante de los enfoques, recursos y medios pedagógicos y tecnológicos. Su aplicación conlleva establecer una cultura en consonancia con la sociedad del conocimiento, al favorecer que los sujetos educativos se tornen en protagonistas y constructores de su aprendizaje.

Al decurso de la convergencia formativa contribuye la web 2.0, como actitud y no precisamente una tecnología (Cobo, 2007); al constituir una forma tecno-pedagógica de liberación de las limitaciones del espacio-tiempo, gracias a su funcionamiento asíncrono y a un alcance más contiguo, propiciado por las herramientas síncronas.

Con la web 2.0, se posibilita el paso de la interacción a la colaboración, característica significativa de la convergencia educativa, viabilizada a través de la combinación

creativa de tecnologías que permiten agilizar la interacción entre la plataforma y el usuario. De esta manera la inteligencia colectiva se ve favorecida por la facilidad de su implementación y manejo, al ofrecer sistemas de publicación (blog, wikis, etc.), que en gran medida hacen posible la proliferación de la información en la Red.

En ese devenir, la convergencia tecno-pedagógica se torna en un desafío significativo para la continuidad del Blended Learning. Una etapa inevitable en su reconfiguración; que soslaya la decisión entre ¿cuánto de presencial o de virtual?, ¿qué elementos físicos o ambientes virtuales?, etc. Se torna en emergente por la dilución de los espacios educativos “estancos” (aulas físicas vs. aulas virtuales), y al convertir en indistinguible su confluencia y perfilarse como la solución más viable a los problemas que plantean las barreras de índole geográfica; puesto que los desplazamientos físicos se reducen a lo necesario; se aprovecha mejor el tiempo, al compaginar las obligaciones laborales con las familiares; posibilitar el contacto con sus pares u otros que compartan sus intereses e incrementar su potencialidad como consecuencias de su extensión presencial y virtual.

En cuanto a la construcción del conocimiento. Se sustenta y apoya en la capacidad de innovación de los usuarios, al propiciar cambios en los modelos pedagógicos, organizativos y en el diseño de herramientas, sistemas y plataformas formativos, donde estudiantes y docentes puedan aportar sus conocimientos (Cobo & Pardo, 2007). De esa manera, se almacena información para su reingeniería y reutilización en el diseño instruccional, elaborando mapas de entrada y contenidos, mediante la aplicación de bases ontológicas de reestructuración de los objetos de aprendizaje con significado pedagógico; personalizándolos como nuevos objetos de aprendizaje que asistan al educando en la realización de las tareas (Aguirre & Manasía, 2009).

4. A MODO DE CONCLUSIONES

Los avances tecnológicos y enfoques pedagógicos propician oportunidades para el (re)diseño de los entornos formativos innovadores basado en proyectos. Su sinergia “permite un contexto natural para introducir la tecnología en las aulas y es una herramienta poderosa para motivar a los alumnos en su aprendizaje” (Coto & Dirckinck-Holmfeld, 2007). En esa intención resulta imperativo propiciar espacios de reencuentro de la pedagogía con la tecnología o viceversa, es decir, de una interacción sinérgica que posibilite avanzar a una continuidad formativa sustentada en la convergencia.

En ese devenir, el Blended Learning exige una progresiva búsqueda de alternativas (marcos referenciales) que expliciten sus potencialidades. Por lo que plantear la convergencia como marco de aproximación constituye un flujo renovador, una disposición para lograr la confluencia de los distintos recursos formativos hacia un mismo propósito educativo, básicamente, de una convergencia entre las modalidades presencial y virtual y las mediaciones pedagógicas y tecnológicas (Turpo, 2010).

La propuesta suscrita, de la tendencia convergente del Blended Learning representa, en la actualidad, un mejor posicionamiento teórico-práctico para explicar el discurrir de la modalidad. Encarna una representación más acorde a sus desarrollo, en cuanto

En la evolución seguida por el Blended Learning son apreciables los distintos estadios recorridos. Un proceso que se inicia a través del acercamiento de dos modalidades distintas: de combinación o mezcla de la enseñanza presencial y E-learning; que luego se conjugan e integran como una unidad indisoluble; y posteriormente se instaura como una confluencia continua de ambas, donde todo parece recalar en el entrecruce de las mediaciones tecnológicas y pedagógicas.

Es este último estadio, el de la tendencia convergente del Blended Learning, el que prima en el decurso actual. Su reconfiguración, al propiciar la confluencia de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas hacia un solo propósito, el formativo; y de propiciar la continuidad indistinguible entre los escenarios virtuales y presenciales; resulta la solución más viable para los sistemas formativos, en todos los sentidos.

El costo/beneficio que implica su implementación es ampliamente rentabilizada, en razón a propiciar la equidad, por las posibilidades de financiación de los participantes (Taplin, Kerr & Brown, 2012). Lo mismo que promover el involucramiento de la comunidad académica, al reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas y generar la integración del "servicio convergente", entre el personal (Taylor y Newton, 2012). Al igual que propiciar la colaboración online entre profesores, estudiantes e instituciones, para compartir conocimientos y desarrollar alianzas institucionales (O'Dowd, 2012).

Nada quita que en un futuro próximo, lo que hoy es una innovación, mañana sea una rémora. Esto es, que la convergencia acelerada de estos tiempos, proporcione las bases para una divergencia de nuevas formas (Tinkler, Lepani & Mitchell, 1996). Mientras tanto, el *Blended Learning* ira adquiriendo una identidad que lo revista y distinga radicalmente de otras modalidades educativas, en razón de las propiedades referenciales y la naturaleza propia de su objeto.

Fin de redacción del artículo: 10 de diciembre de 2013

Turpo Gebera, O. (2013). Perspectiva de la convergencia pedagógica y tecnológica en la modalidad blended learning. <i>RED, Revista de Educación a Distancia. Número 39</i> . 15 de diciembre de 2013. Consultado el (dd/mm/aaaa) en http://www.um.es/ead/red/39

REFERENCIAS

Aguirre, A. & Manasía, N. (2009). Web 2.0 y Web semántica en los entornos virtuales de aprendizaje. *Multiciencias*, 9(3), 320-328.

Aiello, M. & Cilia, W. (2004). El Blended Learning como práctica transformadora. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 23, 21-26.

- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning, Conceptos Básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (23), 7-20.
- Bersin J. (2004). *The Blended learning book: best practices, proven methodologies, and lessons learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bolter, D. (1984). *Turing's man: western culture in the computer age*. Chapel Hill and London: University of North Carolina Press.
- Carman J. (2002). Blended learning design: Five key ingredients. *KnowledgeNet*. Recuperado el 15/03/2013 http://knowledgedenet.com/pdf/Blended%20Learning%20Design_1028.PDF
- Cobo, C. & Pardo, H. (2007). Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos. En Cobo, C. & Pardo, H. (Eds.). *Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Recuperado el 16/04/2013 <http://www.planetaweb2.net>
- Cobo, C. (2007). *Taller de Web 2.0*. Recuperado el 16/04/2013 <http://200.76.166.4/~cristobal/tallerweb2.html>
- Coto, M. & Dirckinck-Holmfeld, L. (2007). Comunidades virtuales de aprendizaje: el punto de vista de los participantes. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8(3), 135-148. Recuperado 22/05/2013 http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_coto_dirckinck
- De Witt, C. y Kerres, M. (2003). A didactical framework for the design of blended learning arrangements. *Journal of Educational Media*, 28(2-3), 101-113.
- Dias, J. (1995). Avaliação institucional, instrumento da qualidade educativa. En Balzan, N. y Dias, J. (Dirs.). *Avaliação Institucional. teoria e experiências*. São Paulo: Cortez.
- Dudezert J. (2002). *Les technologies d'information et de communication en formation: Une révolution stratégique*. París: Editions Economice.
- García, L. (2004). Blended learning ¿enseñanza y aprendizaje integrados? *BENED*, octubre del 2004.
- García, L. (2011). *Convergencia Presencia-Distancia*. Recuperado 22/02/2013 <http://aretio.blogspot.com/2011/05/convergencia-presencia-distancia.html>
- García, L. y García, J. (2000). *La información audiovisual interactiva en el entorno de convergencia digital: desarrollo y rasgos distintivos*. Recuperado 13/05/2013 <http://www.unav.es/cys/xiii2/preaviles.htm>
- Goodyear, P. (2000). *Towards the virtual classroom? Strategies for eLearning*. Recuperado 22/05/2013 <http://www.csalt.lancs.ac.uk/Goodyear/ehr/materi~1.htm>

- Graham D. (2007). PESTE Factors in Developing a Framework for E-learning, *E-Learning and Digital Media*, 4(2), 194-201. Recuperado 07/12/2012 <http://dx.doi.org/10.2304/elea.2007.4.2.194>
- Graham, C. (2005). *Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing.
- Graham, C.; Allen, S. & Ure, D. (2003). Blended learning environments: A review of the research literature. Unpublished manuscript, Provo, UT.
- Liikanen, E. (2003). *La administración electrónica para los servicios públicos europeos del futuro*. Recuperado 11/12/2012 <http://www.uoc.edu/inaugural03/esp/article/index.html>
- Llorente, M. (2008). *Blended learning para el aprendizaje en nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Un estudio de caso*. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Sevilla. Sevilla.
- Marqués, L. et al. (2011). La creación de una comunidad aprendizaje en una experiencia de Blended Learning. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 39, 55-68.
- Novell, M. (2010). The Blended Future of Learning. En Paine, N. & Masie, E. (Eds.). *Learning Perspectives. Contributed by 40 Global learning leader*. (92-97). The MASIE Center & The Learning CONSORTIUM.
- O'Dowd, R. (2012). Telecollaborative network in university higher education: Overcoming barriers to integration. *Internet and Higher Educations*, 18, 47-53.
- Ojeda, G. (2004). *Apuntes en línea: la comunicación mediatizada ante la convergencia digital de las TIC en la educación virtual y a distancia*. VIII Congreso de Educación a Distancia-CREAD MERCOSUR, Buenos Aires.
- Pisani, F. (2006). *Las aplicaciones Web 2.0. Del uso a la apropiación de tecnologías*. Recuperado 12/04/2013 <http://www.portal.educ.ar/noticias/entrevistas/la-web-20-del-uso-a-la-apropia.php>.
- Reynolds, T. & Greiner, C. (2005). Integrated field experiences in online teacher education: A natural blend? En C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.). *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Ripa, M. (2007). ¿Cómo abordar el estudio de una comunidad de aprendizaje *Blended Learning*. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8(3), 200-221. Recuperado 11/04/2013 http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_ripa
- Rossett, A. (2002). *The ASTD e-learning handbook*. New York: McGraw-Hill.

- Sharpe R. et al. (2006). *The Undergraduate Experience of Blended E-learning: A Review of UK Literature and Practice*. The Higher Education Academy. Recuperado 16/03/2013
http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/research/literature_reviews/blended_elearning_exec_summary_1.pdf
- Taplin, R.; Kerr, R. & Brown, A. (2012). Who pays for blended learning? A cost-benefit analysis. *Internet and Higher Education*, 18, 61-68.
- Taylor, J. y Newton, D. (2012). Beyond blended learning: A case of institutional change at an Australian regional university. *Internet and Higher Education*, 18, 54-60.
- Tinkler, D.; Lepani, B. & Mitchell, J. (1996). *Education and Technology Convergence. A Survey of Technological Infrastructure in Education and the Professional Development and Support of Educators and Trainers in Information and Communication Technologies*. Commissioned Report, 43. Canberra: Australian Government Publishing Service.
- Turpo, O. (2010). Contexto y desarrollo de la modalidad educativa blended learning en el sistema universitario iberoamericano. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. 15(45), 345-370.
- Valzacchi, J. (2005). Los caminos del Blended Learning. Editorial. El Magazine de Horizonte. Informática Educativa. IV(66). Recuperado 11/03/2013
<http://www.educoas.org/Portal/boletin/horizonte/66-mayo05-oea.aspx>
- Villanueva, E. (2000). *Convergencia multimedia: más allá de la Internet*. Sao Paulo: Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Recuperado 16/02/2013
http://macareo.pucp.edu.pe/evillan/Eduardo%20Villanueva%20Mansilla/Escritos_files/conver.pdf
- Ward, J. y LaBranche, G. (2003). Blended learning: The convergence of e-learning and meetings. *Franchising World*, 35(4), 22–23.