

## **B-Learning, una alternativa transformadora para el curso Elaboración y Evaluación de Software Educativo de la UPEL Maracay**

*B-Learning, an alternative processing for the course Software Development and  
Educational Assessment of Maracay UPEL*

**Ingrid R. Camacho Freitez**

[ircamacho03@gmail.com](mailto:ircamacho03@gmail.com)

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Venezuela)

Recibido: 11/04/2012  
Aceptado: 03/06/2012

### **RESUMEN**

Ante las actuales exigencias que demanda la sociedad, se han gestado nuevas formas de comunicación y esto de alguna manera genera vertiginosos y significativos cambios en los Sistemas Educativos, lo cual nos ha llevado a mirar desde una perspectiva innovadora que busca transformar las praxis educativas del momento. En tal sentido, el presente estudio tiene como propósito develar los resultados obtenidos durante el cambio de modalidad de estudio del curso Elaboración y Evaluación de Software Educativo (EESE). Éste se fundamenta en las premisas de: García Aretio (2002), Llorente y Cabero (2008), entre otros, orientadas hacia la virtualización de la educación. A fin de dar respuesta a las necesidades del curso EESE, se diseña un entorno virtual de aprendizaje bajo la metodología PACIE, la misma se basa en procesos de comunicación de calidad y en un entorno socio afectivo, donde el tutor es el eje central del proceso educativo y corresponsable de la producción de los conocimientos, en conjunto con los participantes, apoyado de las diversas herramientas que ofrece la web 2.0.

**PALABRAS CLAVE:** Entorno Virtual de Aprendizaje, Web 2.0, Metodología PACIE.

## ABSTRACT

Given the current demands from society, have gestated new forms of communication and this somehow generates rapid and significant changes in the Educational Systems, which has led us to look from a fresh perspective that aims to transform educational practice time. In this regard, this study aims to reveal the results obtained during the change of mode of study course Development and Evaluation of Educational Software (DEES). This is based on the premise: Garcia Aretio (2002), Llorente & Cabrero (2008), among others, virtualization-oriented education. In order to respond to the needs of DEES course, designing a virtual learning environment under the PACIE methodology, based on the same quality communication processes and socio-affective environment where the tutor is central to the process education and co-responsible for the production of knowledge, together with the participants supported the various tools offered by web 2.0.

**KEY WORDS:** Virtual Learning Environment, Web 2.0, PACIE methodology

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años la educación ha experimentado una serie de cambios que circundan en torno a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Tanto es así, que en los últimos 10 años las instituciones educativas han realizado los ajustes necesarios en los planes de estudio y las infraestructuras de las organizaciones educativas en pro de brindar espacios tecnológicos prestos a la informática y telemática, entre otros. Es preciso destacar, que tales permutas se perciben con mayor énfasis en el sector universitario donde el reto hacia la formación de avanzada y de calidad se enrumba hacia la incorporación de las TIC para garantizar el conocimiento en función a las cambiantes demandas de la sociedad.

Por consiguiente, los ajustes y/o adecuaciones académicas e institucionales, impulsadas por las TIC y las aplicaciones informáticas inductivas (Web 2.0), no se detienen, sobre todo si tienen repercusiones directas en los aspectos económicos y sociales, tomando en consideración la crisis económica global actual y los postulados socio-políticos con marcadas tendencias hacia la inclusión, diversificación y masificación de la información.

En tal sentido, la educación se ha visto en la necesidad de hacer grandes y significativos cambios con relación a la modalidad de estudio, incorporando en sus campus educativos entornos de aprendizajes apoyados en tecnologías y haciendo uso de ellas para atender a todos sus involucrados, emergiendo lo que en la actualidad se conoce como educación a distancia totalmente virtual o aprendizaje electrónico (e-learning) apoyado de plataformas de formación en internet. Un concepto más próximo al anterior es la modalidad Blended Learning (B-Learning) o educación semi presencial en donde sus protagonistas comparten tanto en la presencialidad como en la virtualidad.

Es importante mencionar que una de las características de la modalidad B-Learning es la capacidad de accesibilidad gracias al apoyo de herramientas de la web 2.0, lo cual minimiza en gran medida vicisitudes propias de la modalidad de estudio presencial.

En consecuencia, este estudio persigue despertar el interés creciente por la investigación en lo concerniente a creación de experiencias en los cursos del eje especializado de la Especialidad de Informática de la UPEL Maracay - Venezuela, mediante la combinación de estrategias presenciales y a distancia con apoyo electrónico, específicamente de herramientas de la web 2.0; de forma tal, que se garantice el desarrollo de actividades tendientes al manejo de estrategias didácticas totalmente diseñadas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), permitiendo así la formación técnica de los profesionales de la docencia que demanda la sociedad con marcadas competencias en tecnologías aplicadas a cualquier modalidad de estudio. De igual forma, entre los objetivos de este trabajo de investigación se encuentra el diagnóstico de competencia tecnológicas de los estudiantes del Programa de Informática, tomando en consideración sus experiencias previas en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y el manejo de herramientas de la web 2.0, entre otros tópicos indispensables dentro de su formación especializada. Asimismo, se contempla la gestación de actividades didácticas bajo la modalidad B-Learning en aras de la incorporación de estrategias innovadoras cónsonas con la realidad tecnológica y educativa actual.

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### ***Objetivo General***

Transformar la modalidad de estudio presencial de la asignatura Elaboración y Evaluación de Software Educativo (EESE) a B-Learning con el uso de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0

### **Objetivos Específicos:**

1. Diagnosticar las competencias tecnológicas de los estudiantes del curso Elaboración y Evaluación de software Educativo (EESE) en torno a la Web 2.0 como herramienta para el trabajo colaborativo.
2. Estudiar las características de la asignatura EESE en función de sus componentes y modalidad de estudio.
3. Generar estrategias didácticas basada en la Web 2.0 en la modalidad B-Learning que fomenten el trabajo colaborativo el en curso EESE de la UPEL-Maracay.
4. Describir el nivel de pertinencia y satisfacción de la experiencia con base a la opinión de los estudiantes.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### ***Un camino hacia la virtualidad***

Las transformaciones más recientes de la sociedad vienen dadas en su mayoría desde la incorporación de las Nuevas Tecnologías y en especial por la presencia de Internet en la cotidianidad de las personas. El hombre en su afán de poseer el control de la información ha requerido crear nuevos espacios de interacción en la virtualidad, hoy por hoy, gran parte de estos entornos han evolucionado en espacios de índole educativos.

En la actualidad, no sólo existen diversos modelos educativos como los son: educación a distancia y educación presencial o tradicional, sino que también algunos de estos se han fusionado para dar paso a nuevas modalidades, tal es el caso del B-Learning (educación semipresencial) cuyos orígenes se remontan en un supuesto fracaso del E-Learning a finales de los años 90.

Llorente y Cabero (2008, pp. 91-92) definen la modalidad B-Learning como la combinación e integración de experiencias virtuales y presenciales adaptadas a las necesidades educativas de sus participantes, es preciso acotar que el docente debe diseñar recursos y actividades idóneas para ambas modalidades.

La modalidad B-Learning trata de sacar provecho de cada una de sus formas (presencial y virtual) de manera tal que se fortalezcan los procesos de aprendizaje de forma individual logrando obtener el apoyo entre una modalidad y otra. Al respecto, los autores antes mencionados (p. 96) comentan: *...“la educación tradicional puede enriquecerse con el uso de la tecnología y la formación con tecnología puede beneficiar los encuentros presenciales”*.

Cabe destacar que esta modalidad de formación persigue a través del soporte tecnológico; facilitar los procesos de comunicación entre estudiante-estudiante, estudiante-tutor, el acceso rápido a la información y la selección y organización de contenidos, medios y recursos.

### **Entornos Virtuales de Aprendizajes (EVA)**

Para que un proceso educativo sea realmente efectivo en las modalidades de estudio actuales, deben estar presentes espacios destinados al desarrollo de habilidades y destrezas de sus involucrados, a tal fin que se conciben cambios de conductas, los cuales bien serán representados, en nuevos conocimientos. En virtud del apoyo de las tecnologías y en especial de Internet, estos espacios educativos han sufrido ciertas transformaciones para dar respuestas a las nuevas tendencias educativas.

Por otra parte, Pons (2009) lo define como un “Espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor” (p. 400). En el cual también se organizan un conjunto de personas o comunidad con la intención de aprender (Barajas, 2003, p. 4), caracterizándose principalmente por sus posibilidades de comunicación, concibiéndose dos formas de interacción; una inmediata y otra postergada, (síncronas y asíncronas) lo que posibilita un amplio proceso comunicativo entre el participante y profesor (Burgos & Lozano, 2010, p. 237).

### **Las herramientas Web 2.0, una alternativa de aprendizaje social...**

La realidad de Web 2.0, va más allá de una simple definición, busca de manera incesante satisfacer las necesidades de los usuarios actuales, permitiéndole a cualquier persona, participar de la evolución de internet a través de nuevas formas de trabajo, comunicación y de aprendizaje por medio espacios interactivos y generadores de conocimientos de forma social (Pons, 2009). En relación a ello, Cabero & Llorente (2009) exponen lo siguiente:

*...las tecnologías Web 2.0 son recursos muy valiosos en la construcción del conocimiento y en los procesos de aprendizaje, alejándose de estrategias metodológicas de enseñanza transmisivas y propiciando la reformulación de metodologías socio-constructivas e investigadoras. Asimismo, facilita la gestión de la información, el desarrollo social y la innovación docente universitaria. En este sentido,*

*el verdadero potencial de la filosofía Web 2.0 no es solamente su aspecto técnico, sino su potencial social y educativo. (p. 29)*

Ampliando la idea de los autores antes mencionados, emana el planteamiento de Arcos (2005) citado de Pons (2009, p. 354) cuando supone que la Web 2.0 se forma por parte de los individuos que hacen vida en la web, es sobre la gente misma y de crear a partir de ellos, mientras que Nafría (2007) comenta lo siguiente:

*Al mundo de la Web 2.0 pertenecen distintos conceptos entre los que se encuentra los blogs, los wikis, los podcasts, las redes sociales, los contenidos generados por los usuarios, los RSS, los servicios web, los mashups (agregación de servicios), la tecnología AJAX, los marcadores sociales, los API, las Creative Commons, el crowdsourcing, las etiquetas (tags), la folksonomías, “la larga cola”, los Vlogs, los webtop o las widgets. Si al navegar por internet nos encontramos con alguno de estos conceptos, es muy posible que estemos en frente de una Web 2.0. (p. 114).*

Resulta claro que, para algunos autores no hay una definición concreta de la Web 2.0, pero lo que sí es definitivo es que todos los servicios y recursos que ofrece están asociados al logro de un conocimiento social y compartido.

159

### **Trabajando y aprendiendo entre todos**

Si bien es cierto que, cada persona tiene una forma distintita de recibir la información del exterior apoyada de algún estímulo, estos de alguna manera deben ser propiciados por algo o alguien y además tienden a gestarse en determinados momentos. Como ya se ha comentado los entornos de aprendizaje son espacios dinámicos capaces de propiciar “*situaciones de interacción en las cuales un grupo de sujetos ha de conseguir realizar una tarea predefina en la cual el objetivo final de logro es la suma de la consecución de los objetivos individuales de cada miembro del grupo en situaciones de ayuda mutua no competitivas*” Cabero, Martínez & Salinas (2000, p. 225).

La anterior cita define el trabajo colaborativo, derivándose de esa interacción social y cooperativa el aprendizaje colaborativo, entendiéndose como colaboración un estilo de vida personal en la que esas personas son responsables de sus acciones e incluyendo el aprendizaje, respetando las habilidades y los aportes de sus pares. Johnson & Johnson (1997) citado en Pons (2009, p. 195). En este mismo orden de ideas, se desprende de la concepción anterior el término *cooperativo*, definiciones que a pesar de ser muy similares tienen grandes diferencias; concebida



la cooperación como el proceso en la cual un grupo de personas se reúnen para el logro una determinada meta.

Para Rué (1998) citado en Cabero et al. (2000), el aprendizaje cooperativo a diferencia del colaborativo, “se refiere a un grupo de procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos y alumnas trabajan conjuntamente de forma cooperativa para resolver una tarea académica.” (p. 225). De lo anterior, se desprende la diferencia fundamental de ambos procesos, el aprendizaje colaborativo al igual que el aprendizaje cooperativo, tienen como propósito el logro de una misma meta pero su discrepancia se define, en la evolución y mejoramiento de las relaciones sociales entre los participantes constituidas en el primero.

### ***PACIE: Metodología para el diseño de entornos virtuales de aprendizajes***

PACIE, es una metodología diseñada al inicio del año 2003 por Pedro Camacho, líder impulsor de la Fundación para la Actualización Tecnológica en Latinoamérica (FATLA) tiene como propósito hacer uso de las TIC, para facilitar los procesos de aprendizaje entre sus participante, agregando elementos de motivación, comunicación y acompañamiento orientados a vencer las barreras espacios temporales propias de los procesos de formación virtual. En consideración a lo anteriormente mencionado, Jácome (2010, p. 2), la define como “...una metodología de trabajo en línea que hace uso de las TIC como soporte para los procesos de aprendizaje a través de un Campus Virtual, dando realce al enfoque pedagógico tradicional”.

La base de esta metodología se centra en un proceso de comunicación afectivo entre los estudiantes y el tutor, en la producción de conocimientos a través del trabajo colaborativo y en calidad de sus contenidos. Las siglas de PACIE significan: (a) Presencia; (b) Alcance; (c) Capacitación; (d) Interacción; y (e) E-Learning. De acuerdo a su autor cada fase de la metodología tiene una particular relevancia para el diseño del EVA.

## **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Luego de haber hecho un recorrido por las bases teóricas que sustentan el presente estudio, se hace necesario establecer todo un camino metodológico conforme al propósito de la investigación, la cual consiste en transformar la modalidad de estudio presencial de la asignatura Elaboración y Evaluación de

Software Educativo (EESE) a B-Learning con el uso de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0.

**Enfoque Paradigmático:** Para el logro de los objetivos antes mencionados, se realizará un estudio mixto o cuali-cuantitativo, es decir, de corte cualitativo con apoyo de la técnica de la entrevista permitiendo además un mayor soporte a los datos aportados del modelo cuantitativo, los cuales se obtendrán por medio de cuestionarios tipo encuesta que serán aplicados a la muestra.

**Modalidad de Investigación:** De acuerdo a los propósitos que persigue el estudio, este se encuentra encuadrado bajo la modalidad de investigación de tipo evaluativa, debido a que se pretende describir el nivel de satisfacción y pertinencia de la experiencia al transformar la modalidad de estudio presencial de la asignatura Elaboración y Evaluación de Software Educativo (EESE) a B-Learning con el uso de estrategias didácticas basadas en la Web 2.0, del programa de Informática en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Núcleo Maracay, durante el período académico 2010-I.

Asimismo, esta investigación se encuentra apoyada del trabajo de campo, debido a que estudia los fenómenos desde su ambiente natural (Sierra citado en Ramírez, 1999, p. 76) en virtud de que la problemática descrita fue observada en su ámbito real, es decir, desde su ambiente natural, siendo para esta investigación el contexto, la UPEL-Maracay. Cabe señalar, que dentro de los niveles de la investigación de campo propuesto por Palella y otro (2006, p.102) se encuentra la de naturaleza descriptiva, ya que admite la descripción, registro, análisis e interpretación de los hechos acontecidos.

A fin de dar sustento teórico a la propuesta, ésta se encuentra enmarcada en una investigación de tipo documental, cuya finalidad es profundizar a cerca de un determinado tema o problema por medio de la recopilación de información.

**Diseño de la investigación:** En función de lo que se pretende y las características propias de estudio, el diseño es preexperimental enmarcada en el diseño de pretest-posttest con un grupo, debido a que la investigación se desarrollará sobre un contexto determinado, en el cual es necesario realizar un primer estudio o diagnóstico (pretest) de los conocimientos previos de los estudiantes, luego se aplica un programa (tratamiento) y finalmente los instrumentos (posttest), arrojando los resultados necesarios para esta investigación, es importante destacar que por la naturaleza de la modalidad y el diseño de la investigación, sus resultados son la base de inicio para la verdadera transformación del curso EESE.



Cabe señalar, que la presente es de tipo transversal o transeccional, es decir, que los datos fueron obtenidos en un solo momento, en el caso particular de este estudio, en el periodo académico 2010-I.

**Población y Muestra:** Para esta investigación, se ha identificado una población conformada por el total de estudiantes del curso Elaboración y Evaluación de Software Educativo EESE, quienes además, son alumnos regulares cursantes del semestre de la especialidad de Informática de la UPEL Maracay.

Dado que, a las características de la población, puesto que el número de integrantes es pequeño y de fácil acceso al investigador, se trabajará con la totalidad de la misma, a este tipo de muestra Sabino (1990, p. 85) lo denomina muestra censal. Quedando constituida por: 13 estudiantes cursantes de la sección 521 de la asignatura EESE

**Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos:** (a) Revisión de Documentos físicos y en línea, con el propósito de obtener información variada sobre el tema en estudio, (b) La técnica de la encuesta, haciendo uso del cuestionario como instrumento, en este caso en particular, un Instrumento diagnóstico (pretest) y un segundo cuestionario (posttest) de tipo on-line, perteneciente a la plataforma Moodle, y denominado por sus autores Charles P. & Maor D. (2000) Encuesta en Línea Sobre Ambiente de Aprendizaje Constructivista (siglas en COLLES). (c) La entrevista no estructurada.

## ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

De acuerdo al procedimiento investigativo llevado a cabo, se obtuvo de cada instrumento de recolección de datos lo siguiente:

- a) Cuestionario Diagnóstico: aplicado al inicio del período académico 2010-I, a la totalidad de la muestra, con el objeto de conocer las competencias de los estudiantes en torno a la Web 2.0, se obtiene que tanto el uso y la aplicabilidad didáctica de los recursos de la Web 2.0, no han sido lo suficientemente eficaces y eficientes en la formación académica de los estudiantes, siendo cursantes del último semestre de la carrera de informática. Esto en contravención a los postulados que vislumbran las bondades de los recursos de la web para la activación de los canales receptivos y la gestación de aprendizajes de calidad.
- b) Cuestionario final (on-line): Los resultados obtenidos demuestran que a pesar de expresar que existía una tutoría a tiempo, los procesos de comunicación

fueron satisfactorios, los contenidos eran relevantes para el estudiante en su formación, más sin embargo, destaco en este análisis que los estudiantes no reforzaban el aprendizajes de otros sólo se dedicaban a cumplir con las asignaciones dejadas por el docente, expresamente en las actividades en línea.

- c) En cuanto a la entrevista, técnica utilizada como apoyo al enfoque cualitativo, se realizó a tres (03) estudiantes como informantes claves, obteniendo la siguiente categorización:

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
Satisfacción del estudiante	Empatía Agrado Motivación
Didáctica	Trabajo colaborativo Pedagogía Adaptación Interacción Versatilidad Estrategias
Innovación del proceso educativo	Nuevas experiencias Novedoso Cambio

Datos que posteriormente fueron analizados a través de la técnica de la Triangulación, para la cual se diseñó una matriz de triangulación con la pretensión de encontrar puntos comunes entre la opinión de los estudiantes, el sustento teórico y la interpretación del investigador a partir de las categorías develadas.

## CONCLUSIONES

Después de procesar y analizar los resultados estableciendo el contraste respectivo con los aspectos teóricos existentes en función al tema objeto de estudio, se develó lo siguiente:

- En relación a la identificación de las competencias tecnológicas de los estudiantes del curso Elaboración y Evaluación de software Educativo (EASE) en torno a la Web 2.0 como herramienta para el trabajo colaborativo, se desprende:

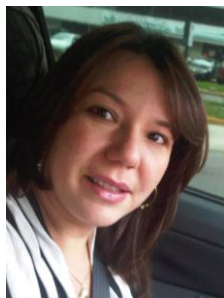
1. Existencia de un significativo número de estudiantes con profundas necesidades en el desarrollo de habilidades y/o competencias hacia el manejo de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) como salida tecnológica-interactiva ante las aulas tradicionales.
  2. Amplio desconocimiento de los recursos de la Web 2.0 orientados al desarrollo de actividades colaborativas, atribuido a la escases de experiencias administradas bajo la modalidad mixta o B-Learning.
- En relación a las características de la asignatura EESE en función de sus componentes y modalidad de estudio, destaca lo siguiente:
    1. La estructura del curso se pudo adaptar a la modalidad de estudio B-Learning a través de un conjunto de diversas estrategias didácticas apoyadas de la Web 2.0.
    2. Se hace necesario la actualización de los contenidos del curso como de las asignaturas previas al mismo, permitiendo así ampliara las expectativas del curso.
  - En cuanto a las actividades didácticas generadas bajo la modalidad B-Learning para el curso Elaboración y Evaluación de Software Educativo del Programa de Informática de la UPEL Maracay con el propósito de fomentar el trabajo colaborativo, se obtuvo:
    1. De acuerdo a la Metodología PACIE se crearon espacios de encuentro con diversos fines, a saber: (a) Foros Informativos; (b) Foros de socialización; (c) Foro de asistencia colaborativa y, (d) foros de contenidos académicos. Es preciso destacar, que dichos recursos se orientan totalmente hacia el desarrollo de experiencias netamente colaborativas.
    2. Dentro de las actividades ejecutadas, se aplicó satisfactoriamente la técnica del Role Play, la cual permitió la designación y rotación de roles para cada uno de los participantes.
    3. Se desarrollaron dos (02) Wikis, en las cuales los participantes plasmaron sus intervenciones. La primera, se colgó en un espacio libre en la web y la segunda se dispuso dentro de la plataforma académica. Esto, permitió a los participantes configurar su experiencia en función al mismo recurso de la Web 2.0 aplicado didáctica y técnicamente, de manera diferente.
    4. Dentro de la plataforma, se dispuso la herramienta Consulta, la cual sirvió de completo apoyo a los participantes, quienes pudieron

- seleccionar el equipo de trabajo y la metodología a abordar de una manera práctica y no presencial.
5. Las observaciones de Videos permitieron el desarrollo cognitivo de los participantes, en las diversas temáticas proyectadas, por la plenitud de los elementos multimedia tendientes a la activación de los canales multisensoriales y los conversatorios orientados a la construcción de escenarios prestos a los aprendizajes. Hecho que quedó evidenciado en la calidad de las discusiones.
  6. Los participantes se adentraron en los Mundos Virtuales (Second Life), crearon sus avatares, descargaron perfectamente el visor de dicha aplicación y recrearon situaciones de la realidad educativa a través de la virtualización de los escenarios.
  7. Se alcanzaron encuentros plenamente amistosos a través de las Salas de Chat dentro de los mundos virtuales, donde además de asesorías, los participantes experimentaron contactos cargados de afectividad.
  8. La video conferencia es una herramienta de comunicación potente para las clases virtuales. Sin embargo, requiere de equipos de última generación para su óptima aplicación como estrategia didáctica.
- En lo que respecta a la adaptación entre las actividades presenciales y las generadas en el EVA del curso Elaboración y Evaluación de Software Educativo como experiencia Blended Learning, a fin de describir el nivel de pertinencia y satisfacción de la misma, se arribó a lo siguiente:
1. Alta participación y motivación en el desarrollo de las actividades a distancia con apoyo electrónico.
  2. Medianamente se establecieron las relaciones sociales dentro de espacio virtual, gestándose el trabajo cooperativo más no el colaborativo, demostrado a través de calidad de los productos generados por los estudiantes en la virtualidad.
  3. Alta satisfacción de parte de los integrantes de los procesos de aprendizajes Docente-estudiante-grupo en la evolución de las actividades planificadas para el curso.
  4. Fortalecimiento de las relaciones socio-afectivas por parte de los integrantes de los procesos de aprendizajes Docente-estudiante-grupo en la evolución de las actividades planificadas para el curso.
  5. Activación de los canales de comunicación mediante la bidireccionalidad comunicativa docente-alumno a los fines de incrementar e incentivar las habilidades orientadas al manejo óptimo

de los recursos de la web 2.0. así como el lenguaje afectivo tendiente a mermar las barreras impuestas por las distancias geográficas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barajas, M. (2003). *La tecnología educativa en la enseñanza superior: entornos virtuales de aprendizaje*. España: Editorial Mc Graw Hill
- Burgos, J. & Lozano, A. (2010). *Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración: retos y realidades de innovación en el ambiente educativo*. México: Editorial Trilla.
- Cabero, J.; Martínez, F. & Salinas J. (2000). *Medios audiovisuales y nuevas tecnologías para la formación en el siglo XXI*. Murcia, España: Editorial EDUTEC
- Jácome, L. (2010). *Importancia de la metodología PACIE en los EVAs*. Disponible: <http://www.slideshare.net/LigiaJacome1808/importancia-de-la-metodologia-pacie-en-los-evas>. [Consulta: 2011, Enero15]
- Llorente, M. & Cabero J. (2008). *La Formación Semipresencial a través de Redes Telemáticas (Blended Learning)*. España: Editorial Davinci
- Nafría, I. (2007). *La web 2.0: el usuario, el nuevo rey de internet*. (4ta. Ed.). España: Barcelona. Editorial Gestión 2000
- Pons, J. (2009). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga, España: Editorial Aljibe
- Palella, S. & Martins, F. (2006). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: Editorial FEDEUPEL
- Ramírez, T. (1999). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. (2da Ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Panapo
- Sabino, C. (1990). *Metodología de la Investigación*. Caracas, Venezuela: Editorial Monte Ávila.



**Ingrid R. Camacho Freitez**, es docente de la Especialidad de Informática egresada de la UPEL Maracay en agosto de 2000, se tituló como Especialista en Tecnología de la Computación en Educación de la Universidad de Carabobo en el año 2004 y como Experta en Proceso E-learning, de la Fundación de Actualización Tecnológica para Latinoamérica (FATLA) en el 2010.

En la actualidad se encuentra cursando la Maestría en Tecnología de la Información y Comunicaciones de la Universidad Central de Venezuela (trabajo de grado) paralelamente es participante del Doctorado en Investigación y Estudios Avanzados en Enseñanza a Distancia en Entornos Virtuales de la Universidad de Granada España, convenio con la UPEL y el doctorado en Ciencias de la Educación de la UPEL Maracay.

Se desempeña como docente ordinaria a tiempo completo en educación superior de la UPEL Maracay en el área de Informática Educativa, impartiendo los cursos de Metodología para la Enseñanza de la Informática en el Laboratorio y Elaboración y Evaluación de Software Educativo, ésta última bajo la modalidad B-Learning, haciendo uso de diversas herramientas de web 2.0 e incorporando experiencias innovadoras con mundos virtuales a través de Second Life.

Igualmente, labora en el Colegio la Concepción (Maracay), en la asignatura de Computación para estudiantes de bachillerato, específicamente para el 1<sup>er</sup> año.

167

Cabe destacar que la mencionada docente es miembro activo del Núcleo de Investigación Creatividad y Educación (NICRED) de la UPEL Maracay y del Centro de Investigación en Educación y Saberes Plurales (CIESAP), además de desempeñarse como Enlace de Servicio Comunitario del Programa de Informática de dicha casa de estudios, así como Miembro de la Comisión de Virtualización de la UPEL Maracay y de la Asociación Mundial de Tutores Virtuales.

Asimismo, es coordinadora institucional de Promoción y Difusión de la Investigación de la UPEL-Maracay y directora editora de la revista multidisciplinaria Dialógica de la misma institución.

Se encuentra desarrollando los siguientes proyectos:

- Generar una cultura preventiva en niños de edad escolar con el apoyo de las TIC.
- Hacer uso de Redes Sociales para Educar en valores.