

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

## **Propuesta B-learning a través de Blackboard como Estrategia de Educación a Distancia**

### **B-learning proposal through Blackboard as a Distance Education Strategy**

Sánchez Trujillo, Magda Gabriela\*, Gómez Ortiz, María del Pilar\*\*,  
Vázquez Domínguez, Eduardo\*\*\*

\*Doctora. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Escuela Superior Tepeji del Río.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9093-1081>.

\*\*Maestra. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Escuela Superior Tepeji del Río.  
Email: [mapili\\_30@hotmail.com](mailto:mapili_30@hotmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6446-0901>.

\*\*\*Maestro. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Escuela Superior Tepeji del Río.  
Email: [evd\\_2000@hotmail.com](mailto:evd_2000@hotmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9864-0898>.

**Correo para recibir correspondencia:** [mgabyst@gmail.com](mailto:mgabyst@gmail.com)

**Fecha de recibido:** 19 de diciembre de 2020

**Fecha de aceptación:** 17 de febrero de 2021

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

## RESUMEN

**OBJETIVO:** Presentar una propuesta de implementación de un diseño instruccional basado en B-learning como apoyo a la modalidad presencial para un programa de Licenciatura en Administración alojado en la plataforma institucional *Blackboard*.

**MATERIAL Y MÉTODO:** El estudio tiene un enfoque cualitativo, mediante el modelo de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (ADDIE), a través del cual se especificaron materiales interactivos, lúdicos, se definieron actividades virtuales como presenciales y establecieron procesos de evaluación aplicables al proyecto una vez puesto en marcha.

**RESULTADOS:** Se garantiza a alumnos y docentes acceso al desarrollo de actividades en cualquier momento y desde cualquier lugar, facilitar el desarrollo de actividades dinámicas e interactivas logrando con ello fortalecer y acrecentar las estrategias de aprendizaje de los alumnos, así como también desarrollar sus competencias en el uso de las tecnologías.

**CONCLUSIONES.** Se alcanza el objetivo propuesto, los alumnos al estar inmersos en el uso de las tecnologías muestran mayor interés en actividades a desarrollar en este medio.

**PALABRAS CLAVE:** B-learning. Aprendizaje virtual. Ambiente de aprendizaje.

## ABSTRACT

**OBJECTIVE:** To present a proposal for the implementation of an Instructional Design based on B-learning, as a support to the face-to-face modality for a Bachelor of Administration program, hosted on Blackboard institutional platform.

**MATERIAL AND METHOD:** The study has a qualitative approach, through the Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) model, by which interactive and playful materials as well as virtual and face to face activities and evaluation processes applicable to the project, once it started, were established.

**RESULTS:** The students and teachers are guaranteed access to the development of activities at any time and from anywhere, to facilitate the development of dynamic and interactive activities, thereby achieving strengthen and increase the students' learning strategies and developing their skills in the use of technologies.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

**CONCLUSIONS:** The proposed objective is achieved, the students being immerse in the use of technologies show greater interest in activities to be carried out in this medium.

**KEY WORDS:** B-learning. Virtual learning. Learning environment.

## INTRODUCCIÓN

El internet y la tecnología, son hoy elementos esenciales en la vida diaria llegando a cambiar la forma de trabajar, estudiar y convivir. La educación a distancia es un ejemplo de ello, dado que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dejaron de ser una opción para convertirse en herramientas indispensables para estudiantes que quieren desarrollar habilidades, ahorrar tiempo y movilización en su formación profesional.

Las Instituciones de Educación Superior (IES) se suman por supuesto a la revolución tecnológica, lo que supone un cambio en la oferta educativa y los diseños instruccionales que habitualmente se han utilizado; sin embargo, el incursionar en esta transformación educativa conlleva beneficios y mejoras tanto para estudiantes, docentes e instituciones al adaptarse y aprovechar oportunidades en las diversas realidades económicas, educativas, sociales y laborales.

Por esta razón, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo busca pasar del método tradicional de enseñanza a incluir las oportunidades que el internet y las TIC ofrecen. El presente documento tiene como propósito diseñar e implementar en *B-learning* a través de *Blackboard* como recurso de apoyo a la modalidad presencial en la asignatura de gestión tecnológica y de la innovación para fortalecer las actividades y conocimientos de la asignatura en el programa educativo de Administración de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Escuela Superior Tepeji.

### ***Aplicación de la tecnología como recurso para la enseñanza***

#### **Diseño Instrucciona**

De acuerdo con Agudelo (2009) un Diseño Instrucciona es:

Un proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos (p. 10).

El modelo instruccional se fundamenta en la teoría constructivista en el cual el alumno adquiere y genera conocimiento en función de sus experiencias anteriores y en una relación activa con el conocimiento de aquellos con quienes interactúa, además desde el enfoque de (Schuman, 1996 citado en García y Favila, 2011) el individuo que aprende bajo esta guía está mejor preparado para hacer frente a situaciones de la vida real, lo cual le facilita potenciar aprendizajes significativos.

En este sentido, el diseño instruccional se establece como una variante de la tecnología educativa que posibilita la creación de experiencias y entornos de aprendizaje donde emergerán actividades instructivas con la finalidad de producir un aprendizaje eficaz, eficiente y atractivo (García y Cremades, 2019).

### **Fundamentos teóricos del diseño instruccional**

La teoría de aprendizaje basada en el constructivismo es una de las teorías que más se distingue porque ha sido la que ha logrado establecer espacios en la investigación e intervención en la educación en el área de aprendizaje; siendo a través del constructivismo de acuerdo con Chen (2007), citando en Umaña (2008), como una opción válida y necesaria a fin de generar espacios significativos de enseñanza a aprendizaje donde los alumnos participen activamente en la generación de su propio conocimiento.

Una de las principales características del enfoque constructivista es, que permite un aprendizaje activo a partir de la propia forma de ser, pensar e interpretar del alumno, así mismo promueve un pensamiento crítico, destrezas sociales, de comunicación y algo muy importante es que reconoce que cada persona aprende de forma diferente; es decir, tanto de manera visual, verbal, kinestésico y solo requiere de estrategias didácticas pertinentes.

J. Piaget (1955), citado por Hernández, R (2008), sostiene:

El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandando y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento (p. 27).

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Aunque existen teorías como el conductismo, el cognitivismo; para efectos del presente trabajo (DI en modalidad *B-learning*) se eligió el constructivismo ya que esta teoría se orienta a que el alumno cimiente su propio conocimiento logrando desarrollar su *ser, hacer y saber*. Por lo que, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje el profesor funge como guía o moderador en la construcción del conocimiento del alumno. Esto conlleva, a que el alumno sea activo y participe en actividades individuales y colectivas, además de contribuir al logro de las competencias conduciendo al alumno a aprender y actuar éticamente, en función social; a través de generar su conocimiento tanto conceptual, procedimental y actitudinal Bigss (2000) citado en López y López (2013), lo cual se convierte en una herramienta que permite al estudiante mostrar qué puede hacer con su conocimiento y a su vez, propiciar que sea capaz de actuar sin omitir su responsabilidad social.

Investigaciones como la realizada por Hernández (2008), analiza como las nuevas tecnologías como herramientas constructivistas intervienen en el proceso de aprendizaje de las personas.

...las tecnologías de la información aportan aplicaciones que al ser utilizadas en el proceso de aprendizaje, dan como resultado una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento. Cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento (p. 1).

En este punto, el diseño instruccional tiene sus fundamentos en la tecnología instruccional y hablar de ésta precisa establecer elementos de la tecnología educativa. En palabras de (Song, Singleton, Koh, y Barbour, 2004), se concibe como el estudio y la práctica ética de facilitar el aprendizaje y de mejorar el rendimiento por medio de la creación, el uso y la gestión de métodos y de recursos tecnológicos apropiados.

Con base en lo anterior, la función que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, resulta un medio apropiado, creativo e innovador para que el estudiante exprese y demuestre que ha adquirido nuevos conocimientos, permite la comunicación para que el alumno exponga sus ideas, así como también se expone a las opiniones de diversas personas en un mundo real, lo cual conlleva a desarrollar las competencias de pensamiento crítico, liderazgo colaborativo, creatividad, uso de la tecnología, ciudadanía, formación y comunicación.

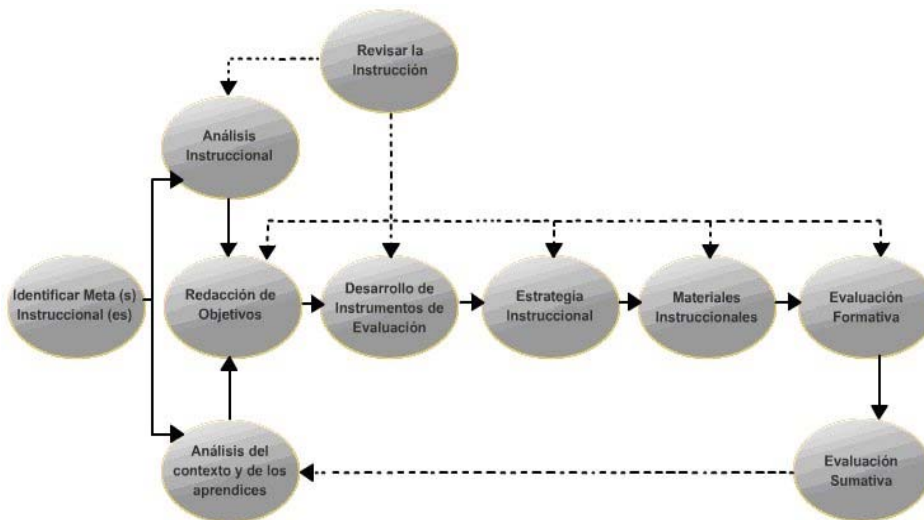
PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Las teorías del aprendizaje han influido en la tecnología educativa y en los diversos modelos de diseño instruccional, que se presentan en el apartado siguiente.

### Modelos de Diseño Instruccional (DI)

Los modelos de diseño instruccional son la guía que facilita sistematizar el proceso de enseñanza aprendizaje con base en las teorías del aprendizaje (conductismo, cognitivo, teoría de sistemas y constructivismo).

El Modelo de Dick y Carey (1985), se basa en la teoría conductista bajo la premisa de que existe una relación predecible y fiable entre estímulo (material didáctico) y la respuesta que se produce en el alumno (el aprendizaje de los materiales), comprende en 10 fases (Figura 1).



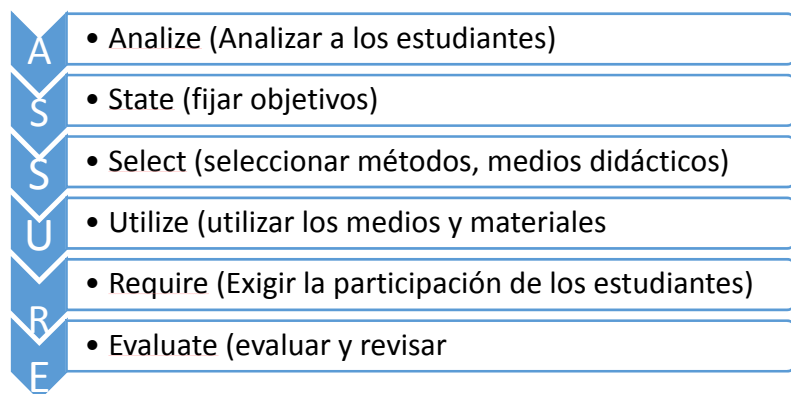
**Figura 1. Modelo de Diseño Instruccional.**

**Fuente:** Elaboración propia con base en Dick y Carey 1985.

Cada uno de los componentes del modelo se interrelacionan para el logro de las metas, por ello es de carácter sistémico.

Modelo ASSURE de Heinich y Col, se basa en el constructivismo, por tanto; reconoce la importancia de adquirir conocimiento de forma activa y de esta manera propiciar aprendizaje significativo. (Figura 2).

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.



**Figura 2. Modelo didáctico ASSURE 1993.**

**Fuente:** Elaboración propia con base en ASSURE 1993.

Las características que presenta el modelo es flexibilidad, trabajo colaborativo, reflexivo y práctico; sin embargo, el modelo utilizado en el presente trabajo es el Modelo ADDIE consiste en: analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar un curso donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas (Benítez, 2010).

Gagné (1976), propone diez funciones para alcanzar un efectivo aprendizaje: estimular la información y motivar al estudiante, informar de los objetivos, estimular el recuerdo, presentar material, retroalimentar, producir la práctica, guiar el proceso de enseñanza, evaluar el desempeño, promover la retención de información.

De acuerdo a Muñoz (2011) citado en Salas (2016), ADDIE es el acrónimo del modelo y tiene los siguientes niveles:

- A nivel sistema **Análisis:** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- A nivel de curso **Diseño:** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- A nivel **proceso enseñanza** se deriva en dos:
  - **Desarrollo:** La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.
  - **Implementación:** Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

- Nivel de sistema final **Evaluación:** Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

En la modalidad de educación a distancia, es indudable que el diseño instruccional tiene una complejidad mayor que semipresencial o presencial, al incorporar los medios tecnológicos en la instrucción, así como porque el curso requiere planificar a detalle medios y recursos en función a los objetivos para asegurar el éxito de los aprendizajes.

De esta manera, el papel del estudiante requiere una participación permanente y compromiso con las actividades que se le asignan en el curso, de parte del profesor, cambia su estilo tradicional al de facilitador para mantener una comunicación constante con los estudiantes a fin de retroalimentar el proceso de aprendizaje y actividades. La interacción estudiante-maestro es un elemento importante porque facilita el logro de objetivos.

Finalmente, resulta una oportunidad para diseñar programas complejos de acuerdo con modelos y teorías educativas, así como para innovar la práctica docente.

## MATERIAL Y MÉTODO

Para el desarrollo de esta etapa del proyecto se consideró el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), por ser el modelo que permite dar retroalimentación entre sus distintas etapas, por otra parte cabe hacer mención que la plataforma que se consideró para alojamiento del presente proyecto es la plataforma *Blackboard* por ser una plataforma institucional, una vez señalado lo anterior se presentan cada una de sus fases:

- **Fase 1: Análisis:** en esta fase se identificaron las necesidades del entorno donde se llevara a cabo el Diseño Instruccional (DI) considerándolo en dos pasos:

Identificando necesidades: ¿Qué curso?, el ¿Por qué?, ¿Para qué? y ¿Para quién?

Desarrollo de guía didáctica: que contenga los objetivos y competencias del DI, la estructura temática, la metodología de enseñanza-aprendizaje, requerimientos de hardware, software y la metodología de la evaluación.



## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

- **Fase 2: Diseño:** En esta fase se diseñaron las estrategias de enseñanza que conformaran la secuencia didáctica de cada unidad del Diseño Instruccional. Asimismo, se elegirán los recursos para las actividades y los instrumentos de medición.
- **Fase 3: Desarrollo:** Se diseñan los materiales digitales para el curso, basados en la guía instruccional de cada unidad, además se diseñaron los instrumentos de evaluación para las actividades a evaluar, autoevaluación, coevaluación.
- **Fase 4: Implementación Parcial:** En esta fase se tienen las instrucciones necesarias para subir a la plataforma *blackboard* guías didácticas del curso, materiales digitales y evaluaciones, a fin de tener una descripción completa de todos los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados.
- **Fase 5: Evaluación:** El DI es solo propuesta de mejora, sin su implementación; sin embargo, se presenta la evaluación para que el alumno pueda hacer la evaluación del curso en el momento que se implemente.

### Muestra

Diseño del curso en modalidad *B-learning*. Programa de Gestión Tecnológica y de la Innovación, del séptimo semestre del programa educativo de Administración, la asignatura se imparte dos días a la semana con duración de cuatro horas en la Escuela Superior Tepeji del Rio (ESTe). Para ello, el muestreo fue probabilístico, aleatoria simple, obteniendo una muestra de 75 estudiantes que garantiza la representatividad y confiabilidad estadística.

### Viabilidad del programa utilizando B-learning

Se diseñó y aplicó un instrumento para conocer ¿En qué medida puede ser funcional un programa semipresencial mediante un DI en modalidad *B-learning*?

El cuestionario fue diseñado de preguntas cerradas en escala Likert (frecuente, poco frecuente, rara vez, nunca), mismo que fue sometido a la prueba Alfa de Cronbach para determinar el coeficiente de fiabilidad, el cual determinó .82 para alumnos y de .92 para profesores de licenciatura de administración de la ESTe, lo cual permitió hacer el análisis.

### Organización de trabajo

Con base al programa académico de la Licenciatura en Administración (2016) de la UAEH, se consideró la asignatura gestión tecnológica y de la innovación de 7mo semestre, para

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

establecer la propuesta de implementación del diseño instruccional basado en B-learning, considerando a su vez los acuerdos obtenidos en academia horizontal, es decir con las materias que integran este semestre, para que el alumno trabaje en el desarrollo de un solo proyecto denominado integrador.

Siguiendo con la implementación del modelo ADDIE, en cuanto a la etapa de diseño se determinado lo siguiente:

Las sesiones de trabajo son presenciales, y se propone que los dispositivos móviles se utilicen como recurso educativo, las sesiones se diseñan de tal manera que se puedan llevar de manera virtual, es decir si el alumno no asiste de manera presencial, encuentra todos los recursos necesarios en la plataforma para desarrollar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la primera sesión de trabajo, se da a conocer la plataforma educativa Blackboard, se solicita a los estudiantes darse de alta en la plataforma, y configurar su perfil.

En cuanto al desarrollo e implementación de acuerdo al modelo ADDIE, la dinámica de trabajo basada en cada sesión de clase consiste en lo siguiente:

1. Cada semana se da a conocer las actividades correspondientes a la unidad didáctica.
2. Cada actividad de trabajo consta de: título que identifique la actividad, forma de realización de la actividad, descripción de lo que se debe hacer exactamente, materiales o recursos a consultar y criterios de evaluación.
3. Todas las actividades tienen una fecha de vencimiento, plazo que tienen los alumnos para entregar los ejercicios correspondientes.
4. Dentro del aula se les solicita a los alumnos analizar el material correspondiente y el ejercicio a resolver.
5. El docente da una explicación y/o resuelve dudas.
6. Los alumnos realizan las actividades cognitivas planteadas.
7. Los estudiantes pueden estar físicamente en el aula, si tienen la necesidad de faltar, pueden realizar la actividad desde cualquier lugar.
8. Los dispositivos móviles se utilizan para consultar la actividad a realizar, para buscar información y realizar actividades que desarrollen sus habilidades cognitivas, como pueden ser diseño de mapas conceptuales y mentales, ensayos, resúmenes o cuadro sinóptico.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Estructura Temática (Tabla 1)

Unidad 1. Introducción a la gestión tecnológica.

Unidad 2. Gestión tecnológica en la empresa.

Unidad 3. El proceso de I+D.

**Tabla 1**

*Estructura temática*

Objetivos y/ Competencias	
General:	<p><b>Objetivo General:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dotar al estudiante del conocimiento básico sobre la gestión de la innovación tecnológica a través del análisis de la gestión de los flujos tecnológicos, las modalidades de incorporación de tecnología en la empresa y los procesos de gestión de la transferencia tecnológica para su implementación en los procesos de I+D</li> </ul>
Específicos:	<p><b>Unidad I Introducción a la gestión tecnológica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los conceptos básicos relacionados con la gestión tecnológica mediante el estudio de los elementos teórico de la innovación, la inteligencia competitiva y la vigilancia tecnológica para comprender su implementación.</li> </ul> <p><b>Unidad II Gestión tecnológica en la empresa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer la práctica de la gestión tecnológica en el ámbito empresarial a través de los elementos que conforman el proceso de innovación en la empresa y desarrollar propuestas de aplicación práctica</li> </ul> <p><b>Unidad III El proceso de I+D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los componentes de la investigación y el desarrollo a través de la descripción del proceso de I+D para su implementación en la empresa.</li> </ul>
Competencias genéricas:	<p>Formación. Comunicación. Pensamiento Crítico. Liderazgo Colaborativo. Uso de la tecnología. Creatividad.</p>
Competencias específicas:	<p>Integración de estrategias organizacionales Manejar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. Estructurar ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.</p>

**Fuente.** Elaboración propia con información de temario.

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

La propuesta considera el diseño de una actividad por cada sesión de trabajo, brindando actividades a través de los cuales se puede practicar la búsqueda y análisis de la información, además de presentaciones, audios, comprensión y análisis de lectura, discusión de temas, mapas mentales, conceptuales, ejercicios (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Actividades, ponderación y evaluación.*

Actividad	% de evaluación	Instrumento de evaluación
Autoevaluación (5%)	• 5%	Rúbrica
Coevaluación (5%)	• 5%	Rúbrica
Actividades de la unidad I	(25%)	
• Foro de discusión.		Lista de cotejo
• Mapa conceptual		
• Ejercicio interactivo		
Actividades de la Unidad II	(35%)	
• Foro de discusión.		Lista de cotejo.
• Ejercicio interactivo.		Rúbrica.
Actividades de la Unidad III	(40%)	
• Ejercicio interactivo.		
• Lectura.		Listas de cotejo.
• Proyecto integrador.		Rúbrica

**Fuente:** Elaboración propia con información de plan de clase.

### Estrategias de Implementación

- Desarrollar en la plataforma *Blackboard* cada fase de la propuesta.
- Presentar ante la persona responsable del programa la propuesta desarrollada en beneficio del programa de Gestión tecnológica y de la innovación.
- En su caso atender a las observaciones realizadas por las autoridades competentes.
- Presentar el proyecto al director de la Escuela Superior de Tepeji y al Coordinador de Licenciatura en Administración.
- Solicitar mediante oficio la presentación de la propuesta ante el Director de Nivel Superior.
- Solicitar a Universidad Virtual a través de la dirección. <http://virtual.uaeh.edu.mx/registrate/> el registro y el alojamiento del programa, con

## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

antelación de 90 a 4 días previo al inicio del curso, señalar con claridad la escuela, el programa académico, semestre y periodo, asignatura, grupo.

- Presentar y capacitar a los profesores para su adecuado desarrollo.
- Notificar a los alumnos el proceso de registro a través de la dirección: <http://virtual.uaeh.edu.mx/registrate>.

### Estrategias de evaluación

- Por las características del proyecto se pedirá a cada profesor que monitoree la funcionalidad y eficacia de la misma.
- Se solicitará a profesores que cuando entreguen evidencias del cumplimiento del curso presenten las observaciones detectadas.
- Previo a la conclusión del curso en su modalidad *B-learning* se solicitara a los docentes, pidan a cada uno de sus alumnos que contesten a través de la plataforma el instrumento desarrollado para medir la eficiencia y eficacia del curso, mismo que consiste en una encuesta en escala de Likert.
- Una vez teniendo los resultados de la encuesta cada profesor realizará los análisis estadísticos respectivos.
- Se convocará a reunión con los profesores que impartieron el curso para analizar en forma global los resultados, con la finalidad de atender áreas de oportunidad (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Instrumento para medir la eficacia y eficiencia del curso*

Evaluación diseño de curso en línea				
I. AREA PEDAGÓGICA.				
Pregunta	Respuestas			
	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
1.- Los objetivos del curso te permitieron una formación acorde a tus expectativas del programa.				
2.- Las rúbricas de evaluación fueron congruentes con las actividades solicitadas en el curso.				
3.- Los foros temáticos motivaron tu interés para participar en los debates.				
4.- Se te retroalimentó oportunamente sobre las actividades enviadas.				

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

II. AREA DE CONTENIDO.

Pregunta	Respuestas			
	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
5.- Los contenidos del curso te permitieron una formación acorde a tus expectativas dentro de este programa académico.				
6.- El curso consideró distintos recursos multimedia para el desarrollo de competencias.				
7.- Los contenidos del curso fueron desarrollados acorde a los objetivos.				
8.- Los contenidos del curso son vigentes.				
9.- La duración de las unidades del curso fue suficiente para el desarrollo de todas las actividades.				
10.- La guía didáctica del curso te dio la opción de seleccionar una actividad a realizar de acuerdo a tu estilo de aprendizaje.				
11.- Las unidades, temas, y/o actividades del curso cumplen con los objetivos del curso o tus expectativas.				
12.- La redacción de las actividades fue clara sin dar lugar a diferentes interpretaciones.				

III. AREA DE PRODUCCIÓN.

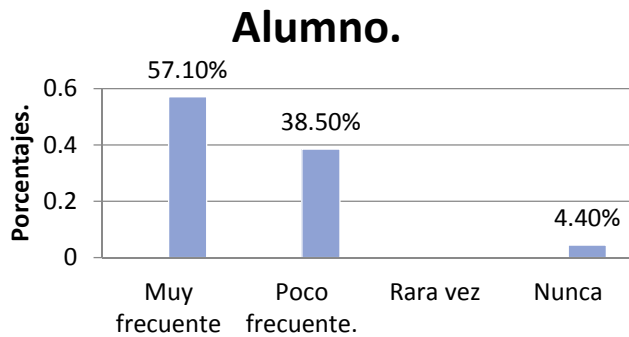
Pregunta	Respuestas			
	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
13.- Los materiales de estudio que se proporcionaron en el curso fueron apropiados a las actividades solicitadas.				
14.- Se cuidaron los derechos de autor en los materiales del curso.				
15.-Se proporcionaron materiales complementarios.				
16.- La cantidad de materiales de estudio en el curso fue apropiada para el desarrollo de las actividades.				
17.- Se te proporcionaron materiales en diferentes formatos para un mismo tema.				
18.- El contenido de los materiales de estudio (lecturas, presentaciones, audios, audiovisuales y videos...) te ayudó a lograr los objetivos del curso.				

**Fuente:** Elaboración propia con base en plan de clase.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

**RESULTADOS**

En relación a conocer la frecuencia en que los alumnos emplean el internet para actividades, se destaca un 57.10% que hacen uso frecuente de internet (Figura 3).



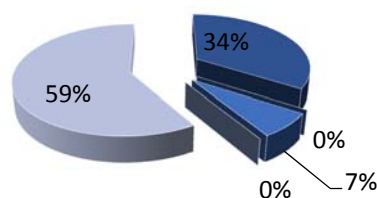
**Figura 3. Frecuencia de uso de internet en actividades escolares.**

**Fuente:** Elaboración propia resultado de encuesta.

Por otra parte, se tiene que el 100% de profesores si hacen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

En relación al *ítem* de conocer como se le facilita y le gusta aprender más al alumno, se obtuvo que 59% de alumnos aprende con el uso de la tecnología y de forma presencial, es decir de ambas maneras, mientras que 34% de alumnos se les facilita más con la ayuda de la tecnología y solo el 7% de alumnos aprenden más únicamente de forma presencial (Figura 4).

- A través de videos, actividades interactivas, mapas mentales, conceptuales, etc.... con el uso de algún software
- A través de exposiciones realizadas en el salón, mapas mentales, conceptuales, etc.... en tu cuaderno.
- De ambas maneras.

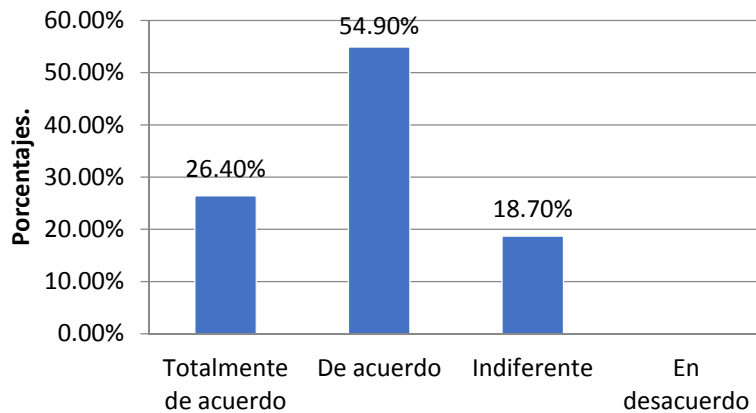


**Figura 4. Cómo aprenden mejor los alumnos.**

**Fuente:** Elaboración propia con resultados de encuesta.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Por otra parte, se obtuvo que el 26.40% de alumnos están totalmente de acuerdo en que parte de las actividades de la materia pudieran llevarse a cabo en línea; es decir, con el uso de la tecnología, el 54.90% de alumnos están de acuerdo y solo el 18.70% de alumnos les es indiferente (Figura 5).

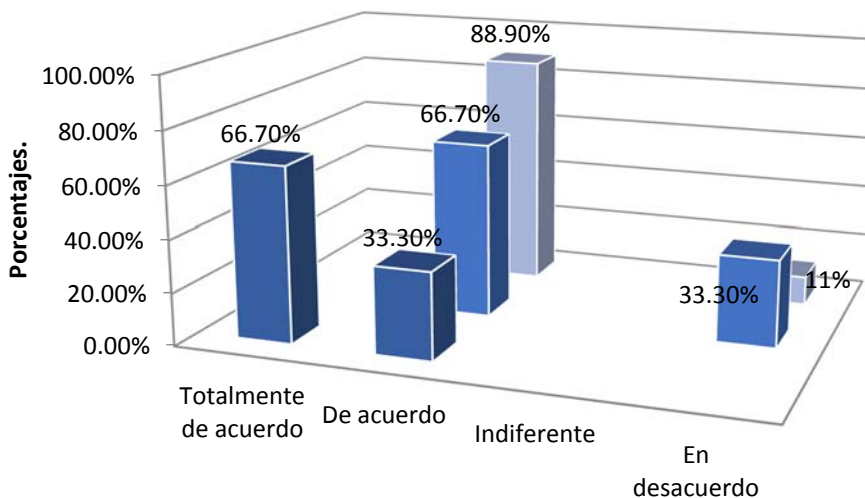


**Figura 5. Desarrollo de programa de gestión tecnológica y de la innovación con el apoyo de las TIC.**

**Fuente.** Elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Asimismo, se tiene con respecto a los docentes el 33.30% de ellos están de acuerdo y un 66.70% totalmente de acuerdo en que el programa pudiera llevarse a cabo de forma semipresencial.

Finalmente, se obtuvo que el 88.90% de los docentes tienen conocimiento sobre plataformas educativas y solo un 11% de desconocen sobre las plataformas educativas (Figura 6).



**Figura 6. Porcentaje de docentes para implementar programa con apoyo de las TIC.**

**Fuente.** Elaboración propia con base en resultados de encuesta.



## PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Los resultados permiten identificar que si es viable el curso en modalidad *B-learning* dadas las respuestas tanto de alumnos como de docentes.

### CONCLUSIONES

Dado lo anterior, se alcanzó el objetivo de desarrollo y propuesta de implementación de un diseño instruccional basado en *B-learning* como apoyo a la modalidad presencial, se incluye una descripción de los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados, mediante un rigor metodológico y basado en el modelo ADDIE.

El diseño del programa tiene como ventaja:

- El uso de TIC permite que alumnos y profesores puedan acceder en cualquier momento y lugar a las actividades del Programa.
- La utilización de la tecnología permite actividades dinámicas e interactivas lo que facilita el aprendizaje.
- Los alumnos al estar inmersos en el uso de las tecnologías muestran mayor interés en actividades a desarrollar en este medio.
- La institución cuenta con una plataforma, misma que puede ser utilizada para este fin.

Asimismo, se tiene como desventajas:

- Que no todos los profesores o alumnos cuenten con una PC o con el servicio de internet en sus hogares, que les permita la accesibilidad a la plataforma a cualquier hora.

La recomendación es:

- La propuesta del curso semipresencial para alumnos de 7mo semestre de la Licenciatura en Administración en la Escuela Superior Tepeji, al igual que toda propuesta de mejora debe de mantener una evaluación constante para mantenerlo actualizado y acorde a las necesidades y exigencias del usuario.

PROPUESTA B-LEARNING A TRAVÉS DE BLACKBOARD COMO ESTRATEGIA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes de aprendizaje. Recuperado de [http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/DirEducCont/SeminarioDI/Unidad1/Act15\\_14\\_Importancia%20DI.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/DirEducCont/SeminarioDI/Unidad1/Act15_14_Importancia%20DI.pdf).
- Benítez, M. G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. *Tlatemoani, Revista Académica de Investigación*, (1), 20-32.
- Carey, J. Walter, D. y Lou, C. (1976). *The systematic design of instruction*. Ohio: Pearson Publisher.
- García y Favila (2011) Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación a distancia. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/688/68822737011.pdf>
- García, D. y Cremades, R. (2019). Flipped classroom en educación superior. Un estudio a través de relatos de alumnos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 24(80), 101-123
- Gagñe, R. y Briggs, L. (1976). *La planificación de la enseñanza*. México: Trillas.
- Hernández, R. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- López, A. y López, A. (2013). Los enfoques de aprendizaje. Revisión conceptual y de investigación. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n64/n64a06.pdf>
- Salas, R. (2016). Diseño y análisis de un sistema web educativo considerando los estilos de aprendizaje. Recuperado de [file:///C:/Users/Pily/Downloads/Dialnet-DisenoYAnalisisDeUnSistemaWebEducativoConsiderando-660564%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Pily/Downloads/Dialnet-DisenoYAnalisisDeUnSistemaWebEducativoConsiderando-660564%20(1).pdf)
- Song, L., Singleton, E. S., Hill, J. R., Koh, M. Jones, F. S. y Barbour, M. K. (2004, October). Online learning: Perceptions of useful and challenging characteristics. Paper presented at the annual convention of the Association for Educational Communications and Technology, Chicago, IL. Recuperado de <https://es.slideshare.net/mkb/aect-2004-online-learning-perceptions-of-useful-and-challenging-characteristics>
- Umaña, C. (2008). Consideraciones pedagógicas para el diseño instruccional constructivista. Recuperado de <file:///C:/Users/Pily/Downloads/Dialnet-ConsideracionesPedagogicasParaElDisenoInstrucciona-5181343.pdf>