

# PERSPECTIVA DE LA CONVERGENCIA PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA EN LA MODALIDAD BLENDED LEARNING

## PERSPECTIVE PEDAGOGICAL AND TECHNOLOGICAL CONVERGENCE IN BLENDED LEARNING

Osbaldo Turpo Gebera,<sup>1</sup> osbaldo@usal.es

Desde su emergencia 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, 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 tecno-pedagógica.*

Since its emergence in the educational context, the Blended Learning emerges as a modality with its own identity. According to its evolution, runs through presentiality configured contexts and virtuality. In a first stage, stood as a mixed or combined mode, then advanced to integration, which resulted in the dilution of its components. The progressive social changes, technological and cultural towards convergence, today brings a new north-mode, given the confluence of pedagogical and technological mediations in the training process. This position places him in a new trend that more than a possibility, actually represents a more explicable on the future of Blended Learning.

**Keywords:** Presentiality-Virtuality. Blended Learning. Media convergence. Mediation techno-pedagogical.

---

<sup>1</sup> Doctor en Educación por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú), Diploma de Estudios Avanzados en Procesos de Formación en Espacios Virtuales por la Universidad de Salamanca (España), Estancia doctoral en la Universidad de Deusto (España).

## **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 este 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. La modalidad, 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 convergencia. Esta evolución presupone la síntesis de las mediaciones pedagógicas y tecnológicas, haciendo imperceptible las fronteras que las separa e inadmisible 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, en 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.

## 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 definitoria<sup>2</sup>, 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.

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 que posibilitaran 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; se empezó así, a por lo menos, relativizar el término de E-learning y apareció el uso de otro concepto: Blended Learning (Aiello & Cilia (2004); como un «modelo de naturaleza híbrida, que exige experimentación, desarrollo de actividades

---

<sup>2</sup> 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”.

que conlleven la aplicación de los conceptos, ideas o contenidos» (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 como 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 de la modalidad responde a la concepción de agregar virtualidad a la educación presencial (Valzacchi, 2005).

En la composición de la modalidad, Carman (2002) identifica cinco elementos comunes:

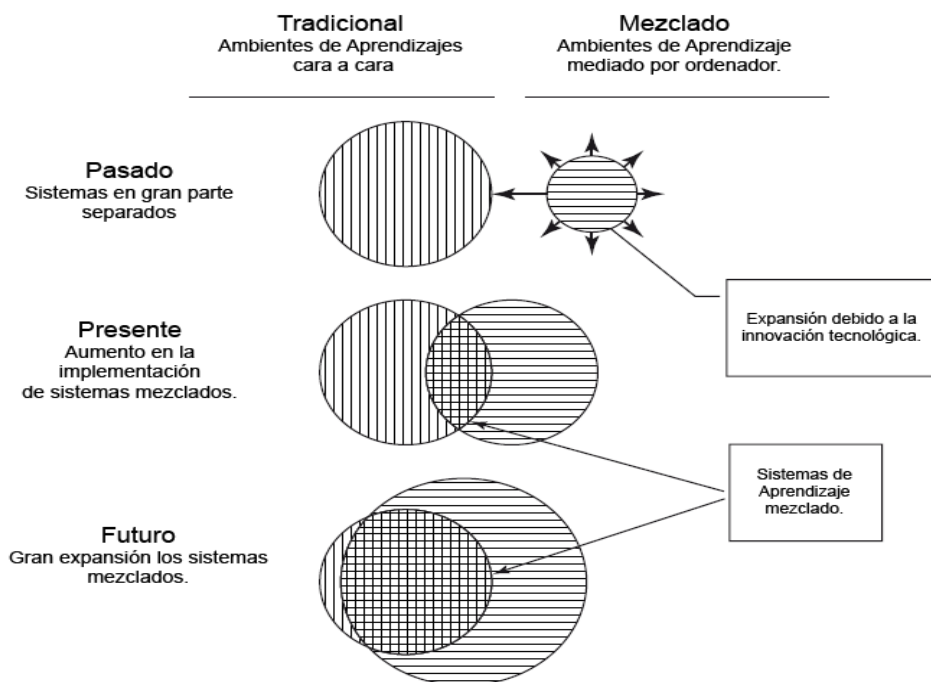
- 1) eventos vivos (personas),
- 2) aprendizaje autónomo y autoubicado,
- 3) colaboración,
- 4) materiales de apoyo y
- 5) evaluación.

En conjunto, orientados a aprovechar al máximo la experiencia educativa. De esa manera, se supera las barreras temporo-espaciales y 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 primer 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 síntesis, por que combina "lo mejor de ambos mundos", del virtual y presencial, al proporcionar el equilibrio entre la flexibilidad e interactividad, marcada por la tecnología (Reynolds & Greiner, 2005).



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

Como se describe en 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:

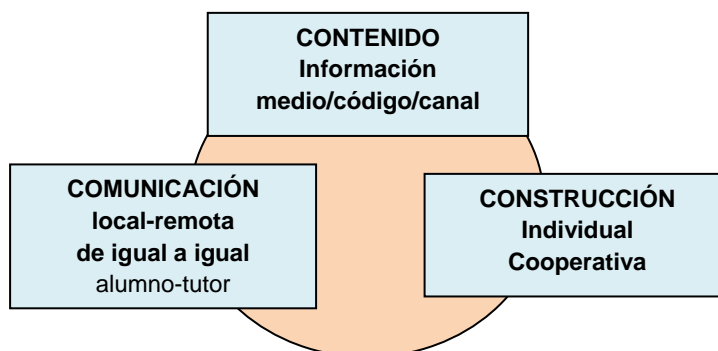
- modalidades instruccionales (Bersin, 2004).
- métodos instruccionales (Rossett, 2002).
- la instrucción cara a cara y en línea (Ward & LaBranche, 2003).

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).

Una concepción así, 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 es aplicable a una multitud de contextos (Llorente, 2008); posibilitando que los participantes adquieran las capacidades decisorias para 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).

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.

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.

## **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.

La convergencia se torna así, en un fenómeno con múltiples dimensiones (tecnológicas, económicas, sociales, políticas,...). Sin la convergencia, la creación de una sociedad del conocimiento presentaría un considerable retraso; su emergencia requiere contar con un marco flexible y equilibrado que favorezca la inversión y la aparición de nuevos servicios (Liikanen, 2003).

Ante esta saliente etapa, la educación no puede mantenerse al margen, todo lo contrario, orientarse a la búsqueda de propuestas de intervención de las diversas 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.

En cualquier sentido, 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. Este decurso, implica que los sistemas mediáticos virtuales y físicos compartirán 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.

El 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.

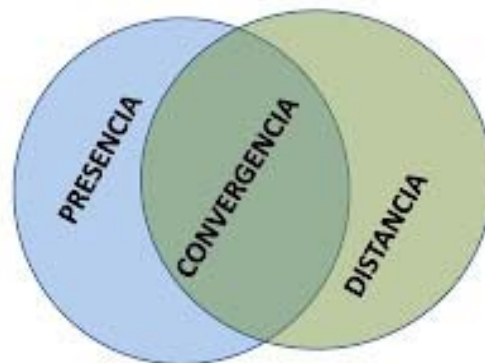
En ese propósito, la convergencia posibilita recrear la modalidad Blended Learning, al considerar en el diseño didáctico, los ajustes necesarios en los recursos y medios pedagógicos y tecnológicos que viabilicen el proceso formativo, sin restricciones ni límites y como efecto previsible de la evolución 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 de la evaluación en estudios oficiales y reglados?,
- ¿no sería mejor hablar de diferente énfasis que, según modelos, se asigna a la relación presencial y la soportada, por ejemplo, en 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; implicando una mayor inversión personal, por cuanto refuerza el sentido de comunidad y favorece a la generación de un clima de colaboración y confianza para el aprendizaje conjunto (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 continentes con contenidos y la intervención en y a través de varios canales mediáticos, operados paralelamente.

La potencialidad pedagógica como tecnológica la hacen factible, de hecho, 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; para propiciar que servicios tan disimiles, 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**

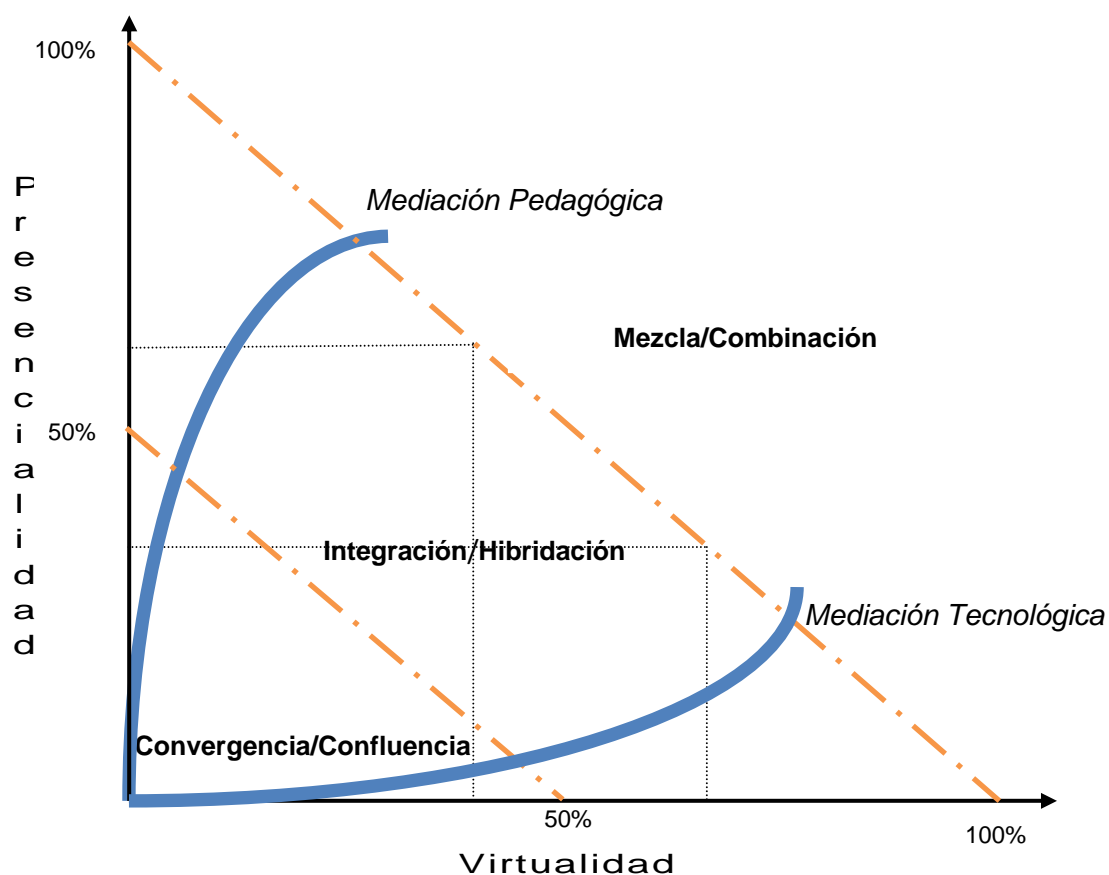
Las TIC en la educación constituyen un paradigma pedagógico en recreación continua. Se sustentan en un diseño curricular abierto que consiente además de generar aprendizajes significativos, la autonomía; mediante la interacción colaborativa y la construcción del conocimiento en redes.

Es ir más allá de la sola incorporación de las TIC, requieren de una profunda reflexión de las decisiones asumidas, a fin de evitar confusiones y errores en los objetivos y desarrollar las competencias más acordes a las demandas del mundo de hoy, resignificándolas con un sentido crítico y reflexivo.

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 bajo la convergencia, es un proceso que trasciende la fusión de la presencialidad y la virtualidad, de la pedagogía y la tecnología; comprende una apropiación socio-personal en la formación, a través de:

- Atracción (o inducción) sobre el tema.

- Acceso a las tecnologías.
- Uso de las tecnologías.
- Apropiación (resolver problemas utilizando estas tecnologías).
- Cultura (incluye colaboración, configuración, trabajo en red, etc.) (Pisani, 2006).

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 uso, 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.

Consiguientemente, la modalidad se torna en emergente, por la dilución de los espacios educativos “estancos” (aulas físicas vs. aulas virtuales) y 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, ésta, se 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 educativas, donde estudiantes y docentes pueden 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. Su sinergia presupone un contexto natural para introducir la tecnología en las aulas y motivar a los alumnos en su aprendizaje (Coto & Dirckinck-Holmfeld, 2007).

El devenir del Blended Learning exige una progresiva búsqueda de alternativas (marcos referenciales) que expliciten sus potencialidades. En ese entender, plantear la convergencia como marco de aproximación, constituye un flujo renovador, una disposición para lograr buscar 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).

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.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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 de [http://knowledgenet.com/pdf/Blended%20Learning%20Design\\_1028.PDF](http://knowledgenet.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 de <http://www.planetaweb2.net>
- Cobo, C. (2007). *Taller de Web 2.0*. Recuperado de <http://200.76.166.4/~crisobal/tallerweb2.html> [11/03/2012].
- 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 de [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_08\\_03/n8\\_03\\_coto\\_dirckinck](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. (Dir.). *Avaliação Institucional. teoria e experiências*. São Paulo: Cortez.
  - Duzert 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 de <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 de <http://www.unav.es/cys/xiii2/preaviles.htm>
  - Goodyear, P. (2000). *Towards the virtual classroom? Strategies for eLearning*. Recuperado de <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 de <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 de <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.
- 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 de <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 de [http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_08\\_03/n8\\_03\\_ripa](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 de [http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/research/literature\\_reviews/blended\\_elearning\\_exec\\_summary\\_1.pdf](http://www.heacademy.ac.uk/assets/documents/research/literature_reviews/blended_elearning_exec_summary_1.pdf)
- 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 de <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 de [http://macareo.pucp.edu.pe/evillan/Eduardo%20Villanueva%20Mansilla/Escritos\\_files/conver.pdf](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.