

Universidad de Guadalajara
apertura@udgvirtual.udg.mx
ISSN 207-1094
México

Vol. 2, núm 2, octubre 2010

**Espacios de aprendizaje en educación superior:
de la profesionalización a la innovación para
la transformación social**

Gabriela María Farías Martínez

Fecha de recepción del artículo: 11/06/2010
Fecha de aceptación para su publicación: 19/07/2010

Espacios de aprendizaje en educación superior: de la profesionalización a la innovación para la transformación social¹



Gabriela María Farías Martínez*

RESUMEN

La educación superior enfrenta el desafío de la profesionalización y la innovación. Los modelos educativos basados en competencias precisan una formación orientada al logro y al desempeño. Las competencias usualmente son definidas por los requerimientos del ámbito profesional; sin embargo la universidad no debe limitarse a formar profesionales competentes, sino ir más allá y propiciar la formación de personas autónomas, colaborativas, interactivas y con conexión a la tecnología como apoyo para aprender. Para lograr una formación por competencias orientada al logro profesional y a la innovación, los espacios de aprendizaje en la universidad deben transformarse conforme a los tiempos.

Los espacios de aprendizaje deben diseñarse en función de un propósito formativo y un enfoque experiencial y multidisciplinario.

Palabras clave:

Espacios de aprendizaje, competencias, educación superior.

¹ En este texto se retomaron y desarrollaron algunas de las ideas presentadas en Lavín Verástegui y Farías Martínez (2010, 23-26 de junio), cuya referencia se incluye en la Bibliografía.

* Doctora en Innovación Educativa. Profesora Asociada de la División de Administración y Finanzas. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Monterrey, Ave. Eugenio Garza Sada 2501 Sur, col. Tecnológico, C.P. 64849. Monterrey, N. L., México. Tel. (81) 8358 2000 ext. 4315 y 4316. Correo electrónico: gabriela.farias@itesm.mx



Learning environments for higher education: from the profesionalization to innovation towards the social transformation

Abstract

Professional competence and innovation are challenges for higher education. Competence oriented educational models requires an aim for results and performance. Competences are defined by professional requirements, but the university must go ahead and not limit itself to accomplish only professional requirements. Learning spaces in higher education must change to facilitate professional performance and innovation.

Keywords:

Learning spaces, competences, higher education.

EL DESAFÍO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN MÉXICO: ENTRE LA PROFESIONALIZACIÓN Y LA INNOVACIÓN

La educación superior en México enfrenta el reto de la innovación educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, al

tiempo que el entorno globalizado demanda una formación en competencias profesionales para el desempeño laboral. Además, las nuevas tecnologías de información presentan el desafío de su incorporación en la educación, y la oportunidad para acercar contenidos y experiencias a los estudiantes.

Las instituciones de educación superior (IES) además de formar profesionales para desempeñarse profesionalmente en la sociedad, tendrán que formar personas capaces de transformarla.

La creciente globalización y el desarrollo tecnológico están provocando cambios fundamentales en los sistemas de formación y capacitación, tanto en las formas de organización y financiamiento como en el contenido de los programas de educación superior y en los métodos de enseñanza. Es necesario lograr mayor adaptación y velocidad de respuesta a las necesidades del cambio, elevar la calidad y pertinencia de los programas y mejorar la vinculación de la capacitación con las transformaciones de la estructura productiva.

La educación superior al tener un impacto en el desarrollo de la sociedad es responsabilidad de diversos actores, especialmente el gobierno; y acoge las expectativas de diferentes actores sociales sobre la formación de personas como agentes de cambio. Se espera también que la educación superior favorezca modelos e iniciativas para una mayor equidad en las oportunidades de movilidad, promoción escolar y formación laboral (Rodríguez, 2007), y que ofrezca mejores respuestas los retos que las recientes crisis económicas han presentado al mundo. La universidad en México debe avanzar hacia la internacionalización y modernización, con el fin de ampliar los horizontes académicos de su cuerpo académico en bien de sus estudiantes (Grediaga, 2006). Este cambio en la enseñanza debe estar enfocado en la formación de personas acordes a la reestructuración de las sociedades contemporáneas (Moreno Olivos, 2009).

Más allá de la vinculación, las instituciones de educación superior (IES) están obligadas a recordar que además de formar profesionales para desempeñarse profesionalmente en la sociedad, tendrán que formar personas capaces de transformarla. Los modelos educativos basados en competencias no deben limitarse a replicar desempeños profesionales, sino exigir la formación de personas capaces de mejorar las profesiones.

Los anhelos de la universidad deben ser más grandes que los de las más importantes empresas u organizaciones. El espacio de aprendizaje en la universidad debe constituirse en una fuente de inspiración de cómo deberían funcionar las personas dentro de las organizaciones; compartiendo y aprendiendo en forma colaborativa, usando una diversidad de recursos para dar soluciones nuevas a los problemas añejos.

En años recientes, la adquisición de “competencias” ha llegado a convertirse en un tema central en el campo de la educación. El énfasis tradicional en el conocimiento objetivo no parece satisfacer por más tiempo los requerimientos de una sociedad cambiante (ibídem). El concepto de competencia ha llegado a convertirse en atractivo tanto para educadores como para empleadores, porque es fácilmente identificado con capacidades, aptitudes y habilidades. Respecto al auge del concepto Moreno Olivos (2009) señala los siguientes dos argumentos:

- El concepto permite el uso del mismo lenguaje entre la universidad y el ámbito laboral; el concepto de competencias se origina de la necesidad de las organizaciones laborales por definir su demanda de capital humano. La adopción del concepto por parte de las instituciones educativas señala su necesidad de optimizar la preparación para la actuación profesional, de tal manera que la formación de los estudiantes les permita hacer frente a las cambiantes demandas del mundo laboral.

- Los currículos tradicionales ponen mucho énfasis en el conocimiento teórico con poca vinculación a la experiencia profesional. Esta vinculación implica el uso de aprendizajes basados en proyectos o aprendizajes basados en problemas, o aún el diseño de esquemas de formación dual donde la formación es particularmente establecida en el mismo lugar de trabajo.

El desempeño es el punto focal de una educación basada en competencias, entendido como la posibilidad de que el individuo enfrente y resuelva situaciones concretas, mediante la puesta en juego de los recursos que posee: conocimientos, actitudes y valores (Buzón, 2005). El valor de los conocimientos no radica en poseerlos sino en hacer uso de ellos. Centrar los resultados en el desempeño implica modificar, no sólo el diseño curricular, también el espacio de aprendizaje, las prácticas de la enseñanza y la evaluación.

Además, la creciente globalización y el desarrollo tecnológico están provocando cambios fundamentales en los sistemas de formación universitaria. El reto para las instituciones educativas consiste en lograr mayor adaptación y velocidad de respuesta a las necesidades del cambio, de tal forma que el desempeño personal y profesional sea congruente con las necesidades sociales.

En este contexto, los modelos educativos basados en prácticas rígidas de reglas y recetas han sido desplazados por modelos más teóricos, basados en principios abstractos. Por otro lado, este enfoque facilita lograr otros objetivos complementarios de la educación superior, como desarrollar habilidades de pensamiento crítico, habilidades de comunicación, habilidades de solución de problemas y la habilidad de aprender a lo largo de la vida.

Evers, Rush y Berdrow (1999) señalan cuatro destrezas básicas que deben adquirirse en la for-

mación universitaria, sin importar el programa académico. Estas competencias son las siguientes: administración personal; comunicación; administración de las personas y las tareas; y movilización, innovación y cambio.

Aunque es difícil pretender que un individuo pueda aprender formalmente estas habilidades, sí es posible crear un ambiente de aprendizaje que conduzca a su desarrollo y motive a estudiantes y graduados a buscar oportunidades en el futuro, que les permitan seguir practicándolas. Evers et al (1999) señalan que aunque los colegios y universidades están estructurados alrededor de las disciplinas tradicionales, como psicología e ingeniería, el mundo no está estructurado de esa forma.

Lo anterior presenta el desafío de cómo innovar en las prácticas educativas en educación superior, para desarrollar competencias acordes con los requerimientos internacionales, de modo que no sólo se facilite a los estudiantes el acceso a condiciones similares a las que enfrentarían en un entorno laboral globalizado, sino también se cree un ambiente de aprendizaje más acorde con los perfiles actuales de los jóvenes, quienes tienen una disposición más abierta al uso de la tecnología que, inclusive, muchos de sus profesores en la universidad.

El desempeño es el punto focal de una educación basada en competencias, entendido como la posibilidad de que el individuo enfrente y resuelva situaciones concretas, mediante la puesta en juego de los recursos que posee.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESPACIOS DE APRENDIZAJE INNOVADORES

Evers et al (1999) consideran que los estudiantes necesitan dejar de pensar como estudiantes y empezar a pensar como aprendices; los profesores moverse del frente del salón, hacia el lado de los estudiantes; y los administradores comprometerse con un aprendizaje basado en habilidades.

La formación por competencias requiere el seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje y logro, así como la observación sobre el desempeño para poder dar una retroalimentación adecuada. Los espacios tradicionales de aprendizaje, como el salón de clases convencional, con el profesor sobre una tarima al frente del grupo y los bancos o escritorios usualmente clavados en el piso, no recrean las condiciones necesarias para negociar, resolver conflictos y, sobre todo, colaborar.

No es suficiente para un espacio de aprendizaje innovador incorporar dentro del salón de clases una computadora, un proyector y una conexión a Internet. Las actividades de aprendizaje encaminadas al desarrollo y fortalecimiento de competencias deben incorporar la puesta en práctica y el desempeño para dar cuenta del grado de logro. El diseño de actividades de aprendizaje utilizando las nuevas tecnologías de información y comunicación, se constitu-

ye como una alternativa para recrear en el aula un ambiente orientado al desempeño (Coll Salvador, Rochera Villach, Mayordomo Saíz et al, 2007) no solamente un lugar para escuchar y tomar notas.

Los desafíos que enfrentan las universidades precisan cambios en sus procesos y en sus espacios de aprendizaje. La construcción de conocimiento en la actualidad, considerando la cantidad y accesibilidad de la información a través de Internet, asume que los participantes en el proceso de aprendizaje están “alfabetizados digitalmente”. Para Gros y Contreras (2006) la alfabetización digital consiste en el conjunto de habilidades sociocognitivas mediante las cuales se puede seleccionar, procesar, analizar e informar el proceso de transformación de información a conocimiento.

Una primera característica de un espacio de aprendizaje innovador, es precisamente la conectividad digital, por medio de la incorporación de tecnologías de información y comunicación, que otorguen la posibilidad de acceder a la información con el propósito de construir conocimiento. De acuerdo con Edel, García y Tiburcio (2008), las nuevas tecnologías de información facilitan el seguimiento a los eventos instruccionales críticos del proceso de enseñanza-aprendizaje. La facilidad que la conectividad ofrece para intercambiar contenidos entre personas situadas a distancia, hace posible el desempeño en un entorno

Una primera característica de un espacio de aprendizaje innovador, es precisamente la conectividad digital, por medio de la incorporación de las TIC, que otorguen la posibilidad de acceder a la información con el propósito de construir conocimiento.

Ante los desafíos de la educación superior y su orientación hacia un modelo educativo centrado en el aprendizaje, es necesario que los estudiantes posean la capacidad de dirigir y regular su propio aprendizaje.

global sin necesidad de incurrir en el costo de trasladarse físicamente de un lugar a otro (Gros y Contreras, 2006).

Un espacio de aprendizaje innovador debe promover la autonomía del estudiante. Ante los desafíos de la educación superior y su orientación hacia un modelo educativo centrado en el aprendizaje, es necesario que los estudiantes posean la capacidad de dirigir y regular su propio aprendizaje (Schober, Wagnner, Reimann y Spiel, 2008). Este proceso de auto regulación del aprendizaje trae consigo la puesta en práctica de conocimientos y habilidades, en condiciones similares a las que enfrentaría el estudiante en un entorno profesional, donde debe hacerse responsable del logro de metas y objetivos. Una experiencia educativa encaminada al logro, requiere de deliberación y activación, desempeño y reflexión (Gagné y Klauer, en Schober et al, 2008).

En forma paralela a la autonomía, un espacio de aprendizaje innovador debe favorecer la colaboración. Es posible lograr una construcción social del conocimiento en un ambiente de aprendizaje si el profesor incentiva la interacción entre los estudiantes, de modo que haya un aprendizaje entre pares (Wang, Sierra y Fólter, en Cleary y Marcus-Quinn, 2008). La interactividad facilita un aprendizaje en colaboración y de forma continua, lo que otorga la posibilidad de tener acceso a recursos de aprendizaje en forma permanente. Incorporar la tecnología en el ambiente

de aprendizaje facilita la interactividad y el acceso a recursos de aprendizaje, además de que permite un aprendizaje autónomo y dirigido (Guitert, Romeu y Pérez-Mateo, 2007).

Desde una perspectiva socio-construccionista (Bautista, 2007), los recursos de aprendizaje son esenciales para apoyar el proceso formativo. La exposición a recursos de aprendizaje propicia la activación y deliberación sobre los propios saberes, y la interacción con otros facilita la reflexión. Estos recursos pueden ser proporcionados por el profesor, como experto en el contenido de aprendizaje; por un compañero de aula, o por la propia plataforma tecnológica. Estas ayudas deben permitir la adaptación entre el contenido que debe aprenderse y las competencias que el alumno desarrolla en su proceso de aprendizaje.

Un elemento que no puede faltar en un espacio de aprendizaje innovador es el profesor. La dirección del profesor, como experto en el contenido de aprendizaje, debe permitir la adaptación entre el contenido que debe aprenderse y lo que el alumno puede aportar al aprendizaje en ese momento. El docente tiene la obligación de establecer una secuencia didáctica fundamentada en un andamiaje educativo (Badia, 2006), es decir, en una estructura que facilite el proceso de aprender, que ponga en relieve las características relevantes de la actividad de aprendizaje y modele las posibles soluciones, incentivando al estudiante a alcanzar altos niveles de logro.

Los espacios de aprendizaje pueden ser formales e informales, presenciales o virtuales, de alcance local o global, y además considerar todas las combinaciones posibles en estas clasificaciones.

Un espacio de aprendizaje innovador, por lo tanto, tendrá que atender las características del aprendizaje: constructivo, comunicativo e interactivo (Coll Salvador et al, 2007; Colomina, Rochera y Mauri, en Alvarez y Guasch, 2006). Debe facilitar un ejercicio de aprendizaje auténtico, que exija la valoración constante del propio grado de competencia, al tiempo que interactúa y colabora con otros, incluyendo en esta interacción al profesor como guía del proceso de aprendizaje de cada estudiante y del grupo en su totalidad.

El diseño de actividades de aprendizaje auténtico, en espacios de aprendizaje innovadores, es ahora una tarea básica del profesor, que impacta en el cambio de su rol como guía del aprendizaje, permitiendo la autonomía y la dirección del propio educando, dentro de la supercarretera de información (Gros y Contreras, 2006).

ESPACIOS DE APRENDIZAJE INNOVADORES EN EDUCACIÓN SUPERIOR

De acuerdo con las características expuestas previamente, los espacios de aprendizaje para incentivar una perspectiva de innovación en la educación superior, pueden conceptualizarse bajo diferentes clasificaciones. Pueden ser formales e informales, presenciales o virtuales, de alcance local o global, y además considerar todas las combinaciones posibles en estas clasificaciones.

A continuación se describen algunas posibilidades de espacios innovadores que las IES pueden crear, sin distingo de un programa académico en particular. Estas posibilidades son las siguientes:

- Espacios de simulación y vinculación con la realidad. Los espacios de laboratorios, la incorporación de salas equipadas con simuladores de finanzas, mercadotecnia, ingeniería, los centros de asesoría a la comunidad, presentan valiosas oportunidades de llevar la realidad a la universidad.
- Espacios de investigación. La biblioteca es un lugar que debe ser visitado para algo más que para el préstamo de libros y las fotocopias; debe poseer espacios para el trabajo de investigación en grupos pequeños. Las colecciones digitales son de enorme valor para el acceso a la información, sin embargo el ambiente de curiosidad intelectual que se da entre colecciones de documentos, libros y revistas, aunado a la asesoría y compañía de un experto bibliotecólogo, favorece el desarrollo de competencias de uso y acceso a la información.
- Espacios de interacción, colaboración y conectividad digital. El salón de clases tradicional debe rediseñarse para propiciar la interacción, la colaboración y la conectividad. Deben incorporarse mesas de trabajo, con el profesor al centro del aula, dirigiendo y observando las actividades del grupo, con mobiliario que facilite la movilidad y estimule la creatividad, con software de respuesta inmediata para estimular discusiones y debates, con pizarrones en las paredes para que los equipos de trabajo puedan escribir sus ideas, y pueda leerse el pensamiento del grupo como un todo.

- Espacios de desempeño profesional. La universidad debe preocuparse por crear experiencias profesionales valiosas para sus estudiantes. Si bien es cierto que un número importante de estudiantes universitarios trabajan además de estudiar, no necesariamente el trabajo que desempeñan les aporta una experiencia de aprendizaje auténtico y significativo; y se corre el riesgo de divinizar la práctica profesional y restar importancia a la formación universitaria, con aquellas afirmaciones sobre “allá afuera en la realidad”, como si la universidad fuera un “mundo aparte”. Las crisis económicas, financieras y sociales que ha experimentado México demuestran que los modelos de las organizaciones no necesariamente son los óptimos. No todo lo que se hace en “la práctica” es correcto, ni todo lo que dicen “los libros” es acertado, precisamente aquí radica el valor de la formación universitaria, en contrastar la realidad con la teoría y encontrar nuevos modelos para resolver problemas y capitalizar oportunidades. Por lo expuesto, deben propiciarse experiencias de trabajo de campo dirigidas académicamente, intervenciones en la realidad con miras a aprender de ella para mejorarla en lo social y en lo económico.
- Espacios abiertos, creativos y multidisciplinarios. Pueden aprovecharse diversos espacios formales e informales, virtuales o presenciales, redes sociales o conexión uno a uno, para favorecer el intercambio de ideas entre diferentes disciplinas. Si bien la realidad no

está organizada por facultades o escuelas, los individuos son quienes deben estar facultados para interactuar en la realidad, más allá de muros y espacios físicos.

DE LA INNOVACIÓN CURRICULAR A LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL; DISCUSIÓN Y CAPITALIZACIÓN

Al analizar los datos conceptuales expuestos y las recientes experiencias de aprendizaje en educación superior, surge la necesidad de transformar no solo el currículo, sino también los espacios en los cuales los contenidos se adquieren y las habilidades se desarrollan. Si en la actualidad los currículos se orientan al desarrollo de competencias, no puede esperarse que estas competencias se desarrollen en los ambientes tradicionales de la enseñanza centrada en el profesor; también los ambientes de aprendizaje deben transformarse para poder facultar e incentivar a los estudiantes a construir su aprendizaje. De lo contrario, el cambio educativo en las IES puede quedarse solamente en “papel” y no realizarse del todo.

A manera de conclusión, es importante reconocer que el desafío para las IES es incorporar espacios de aprendizaje que acerquen al estudiante a la realidad profesional, sin delimitarlo a un entorno meramente laboral; es decir, permitirle la interacción y la confrontación para incentivar el deseo de transformar esta realidad con una visión social, incorporando otras realidades y otras visiones del mundo, que enriquezcan su visión no solo como futuro profesional, sino como ciudadano de su país y vecino global.

El desafío para las IES es incorporar espacios de aprendizaje que acerquen al estudiante a la realidad profesional, sin delimitarlo a un entorno meramente laboral.



Por lo tanto, las IES requieren transformar los espacios de aprendizaje tanto para los profesores como para los estudiantes, no basta con incorporar la tecnología en el aula. El uso de las tecnologías de información y comunicación debe ser ya un elemento esencial en los espacios de aprendizaje, pero ahora deben incorporarse elementos que faciliten la colaboración, la interacción, la movilidad física y virtual, inclusive la simulación y modelación de la realidad y, sobre todo, que propicien el diálogo entre los estudiantes y con el profesor. El silencio en el aula puede significar que los alumnos están trabajando, pero ¿estarán aprendiendo? Es el momento de cuestionar las prácticas educativas que las universidades han seguido por tradición, e incorporar nuevas prácticas y métodos desde la innovación.

Ante el desafío de la profesionalización y la innovación, las instituciones de educación superior no deben conformarse con formar “profesionales competentes”. Deben formar personas de cambio, estimularlas intelectualmente para intervenir en la realidad y transformarla, no solamente replicarla. La universidad debe ser el espacio de cambio que desea verse en la sociedad, un conjunto de espacios de aprendizaje innovadores que forman personas autónomas, colaborativas, conectadas entre sí y con el mundo; pero, más allá de ello, espacios y personas con un propósito común: el aprendizaje. [a/](#)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarez, I. y Guasch, T. (2006). Diseño de estrategias interactivas para la construcción del conocimiento profes-

- sional en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *RED: Revista de Educación a Distancia*, año V, núm. 14. Recuperado el 7 de septiembre de 2010 de http://www.um.es/ead/red/14/alvarez_guasch.pdf
- Badía, A. (2006). Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 3, núm. 2, pp. 5-19.
- Bautista, A. (2007, mayo-agosto). Alfabetización tecnológica multimodal e intercultural. *Revista Educación*, núm. 343, pp. 589-600.
- Buzón, O. (2005). La incorporación de plataformas virtuales a la enseñanza: una experiencia de formación on-line basada en competencias. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, vol. 4, núm. 1, pp. 77-98.
- Cleary, I. & Marcus-Quinn, A. (2008). Using a Virtual Learning Environment to Manage Group Projects: A Case Study. *International Journal on ELearning*, vol. 7, núm. 4, pp. 603-621.
- Coll Salvador, C.; Rochera Villach, M. J.; Mayordomo Saíz, R. M. et al. (2007). Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, núm. 13, vol. 5 (3), 783-804.
- Edel, R.; García, A. y Tiburcio, A. (2008). La modalidad a distancia para la Educación Tecnológica de Postgrado: ¿Es de interés para los egresados? *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, año 6, núm. 1, pp. 154-191.
- Evers F.; Rush J. & Berdrow I. (1999). *The Bases of Competence. Skills for Lifelong Learning and Employability*. San Francisco, EE. UU.: Jossey-Bash.
- Grediaga, R. (2006, enero-marzo). La internalización de las universidades en México. *Revista de la Educación Superior*, núm. 137. México: Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior.
- Gros, B. y Contreras, D. (2006). La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, núm. 42, pp. 103-125.
- Guitert, M.; Romeu, T. y Pérez-Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, vol. 4, núm. 1, pp. 1-12.
- Lavín Verástegui, J. y Farías Martínez, G. M. (2010, 23-26 de junio). *Actualización docente*. Ponencia presentada en la LI Asamblea Nacional ANFECA, realizada en Cuernavaca, Mor., México. Recuperado el 6 de septiembre de 2010 de <http://www.anfeca.unam.mx/doctos/ponencias/2010/Actualizacion.pdf>
- Moreno Olivos, T. (2009). Competencias en Educación Superior: un alto en el camino para revisar la ruta del viaje. *Perfiles Educativos*, vol. XXXI, núm.124, pp. 69-92. Recuperado el 28 de mayo de 2010 de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=13211178006>
- Rodríguez, A. (2007). Las competencias en espacio europeo de educación superior: tipologías. *Humanismo y Trabajo Social*, vol. 006, pp. 139-153. Recuperado el 3 de junio de 2010 de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/678/67800606.pdf>
- Schober, B.; Wagner, P.; Reimann, R. et al. (2008). Vienna E-Lecturing: Learning how to learn self-regulated in an Internet-Based Blended Learning Setting. *International Journal on ELearning*, vol. 7, núm. 4, pp. 703-723.