

LOS MODELOS EDUCATIVOS HÍBRIDOS Y EL DESARROLLO DEL *HABITUS* DIGITAL DE DOCENTES UNIVERSITARIOS

Alán René Coronado Ponce

Estudiante del Doctorado en Educación. Coordinador de Procesos Académicos de la Universidad del Valle de Atemajac (UNIVA), campus Guadalajara. alancopo@hotmail.com

Recibido: 4 de marzo 2021
Aceptado: 14 de agosto 2021

Resumen

El contexto actual está exigiendo que las prácticas sociales se transformen, en tanto, la educación es uno de los ámbitos que más cambios está presentando debido a la pandemia de Covid-19 y a exigencia de generar modelos educativos remotos e híbridos; en este sentido, los actores de las prácticas educativas particularmente los docentes, enfrentan retos que integran, hoy más que nunca, el uso de tecnologías y herramientas digitales para llevar a cabo su proceso de enseñanza.

Por lo tanto, la tarea del docente se complejiza cada vez más porque no solamente debe estar atento a su habitual planeación de contenidos y la búsqueda de materiales de consulta, sino que además se preocupa por diseñar ambientes de aprendizaje más óptimos a los canales de aprendizaje que desarrollan los estudiantes y valorar los recursos virtuales abiertos que puedan ser un complemento de la práctica educativa para poder evaluarlos de acuerdo a su pertinencia dentro del proceso.

Palabras clave: Modelo educativo híbrido, Ambientes de aprendizaje híbridos, Habitus, Habitus digital y Tecnología educativa.

Abstract

The current context is demanding that social practices be transformed and education is one of the areas that is presenting the most changes due to the Covid 19 pandemic and hybrid educational models; therefore, the actors of educational practices, particularly teachers, face challenges that integrate, today more than ever, the use of digital technologies and tools to carry out their teaching process.

Therefore, the teacher's task becomes more and more complex because not only must he be attentive to his usual content planning and the search for reference materials, but he also worries about designing more optimal learning environments for the learning channels developed by students and value open virtual resources that can be a complement to educational practice in order to evaluate them according to their relevance within the process.

Keywords: Hybrid Educational Model, Hybrid Learning Environments, Habitus, Digital Habitus and Educational Technology.

Introducción

Kaplun (1998), establece que la educación es un proceso permanente en el cual el educador y el educando, concebidos como sujetos sociales, van descubriendo, elaborando, reinventando y haciendo suyo el conocimiento teniendo como mediador la realidad en la cual están insertos.

Así, la educación es un proceso de compartir enseñanzas, conocimientos y significados que permitan a los individuos adaptarse a su contexto socio cultural para poderlo transformar y transformarse a sí mismo y como parte de esa realidad, se genera uno de los supuestos que se puede plantear hoy en día, implica que los docentes están experimentando los cambios institucionales, culturales y sociales derivados de la exigencia de los modelos educativos y del fenómeno de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida cotidiana; por lo cual se ven en la necesidad de desarrollar su habitus digital para adaptar sus competencias de enseñanza a las exigencias contextuales.

Por lo tanto, son el docente, el estudiante y las instituciones escolares, los actores estratégicos del proceso educativo para comprender el contexto social, modificarlo a partir de la enseñanza y generar nuevos individuos significativos cuyo aprendizaje les permita interactuar con el medio sociocultural en el que se desenvuelven.

Desarrollo

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), en su punto décimo de la responsabilidad social de la educación superior, reconoce la figura y participación de las universidades en la generación del conocimiento:

La sociedad del conocimiento necesita diversos sistemas de educación superior, con una gama de instituciones que tengan cometidos variados y lleguen a diversos tipos de educandos. Además de los centros de enseñanza públicos, las entidades privadas de enseñanza superior con objetivos de interés público han de desempeñar una función importante (2010: 3).

Respecto a la inclusión de los ambientes de aprendizaje y las tecnologías al proceso de enseñanza-aprendizaje, en el punto once también reconocen lo siguiente:

Nuestra capacidad para alcanzar los objetivos de la educación para todos (EPT) dependerá de nuestra capacidad para enfrentarnos con la escasez mundial de docentes. La educación superior debe ampliar la formación de docentes, tanto inicial como en el empleo, con planes y programas de estudios que den a los docentes la capacidad de dotar a sus alumnos de los conocimientos y las competencias que necesitan en el siglo XXI. Este objetivo exigirá nuevos enfoques, como por ejemplo el uso del aprendizaje abierto y a distancia y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (2010: 3).

Ello implica, que los usos de las tecnologías así como la posibilidad de generar aprendizajes en ambientes abiertos a través de su propia implementación es una exigencia internacional que deben desarrollar las instituciones de educación superior tanto públicas como privadas alrededor del mundo para dar cumplimiento con las determinaciones del organismo.

Por lo tanto, las TIC, más que concebirlas hacia una perspectiva de socialización lúdica, se tienen que analizar de acuerdo a su inclusión en los modelos educativos híbridos como herramientas y estrategias vinculadas al desarrollo del conocimiento.

A continuación, se contextualiza la magnitud de la presencia de lo digital en el mundo, en el continente americano y en México; se recurre a la información estadística generada por el organismo *We are Social* (2020) cuyos datos indican que para el mes de enero de 2020, hay una población global

de 7 mil 750 millones y de ellos el 58.58 por ciento son usuarios activos de internet al sumar 4 mil 540 millones. Otro dato es que el número de usuarios de celular asciende a 5 mil 190 millones (67%) y el número de cuentas de redes sociales asciende a 3 mil 800 millones de personas.

Por lo que se refiere a América, *We are Social* (2020) estima que para la misma fecha, había en el continente Mil 020 millones y de ellos 776 millones eran usuarios activos de internet. También, se manejan un total de 678 millones de habitantes que cuentan con redes sociales.

A nivel nacional, según el organismo en referencia, con una población de 130 millones de habitantes, 85 millones, 65 por ciento, son usuarios de internet y otro dato importante es que hay 81 millones de conexiones móviles vía celular. También, de acuerdo a la Asociación de Internet en México, el tiempo estimado de conexión a la plataforma es de 8 horas 57 minutos y el 91 por ciento es a través de un teléfono celular inteligente, 61 por ciento una lap top y 46 por ciento una televisión inteligente.

En lo concerniente a los usos que los internautas realizan en su conexión a internet y, preponderantemente desde su conexión vía celular, los cinco más recurrentes son: acceder a redes sociales, enviar o recibir *mails*, enviar o recibir mensajes instantáneos y llamadas, búsqueda de información y videoconferencias (o videollamadas).

Lo relativo al uso de los Recursos Digitales Abiertos vinculados a la educación, la opción indicada en el estudio de la Asociación de Internet en México son los cursos en línea o estudiar en línea con un 57 por ciento. Con respecto al ámbito educativo en internet, también se debe considerar los múltiples programas de educación en línea que ofertan tanto universidades nacionales como internacionales, lo cual indica el nicho de oportunidad que representan las TIC en este sector.

De acuerdo a la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) (2015), para el año 2000 había un aproximado de 150 instituciones educativas en México que ofrecían programas de nivel licenciatura en modalidades abierta y a distancia.

El contexto ya planteado ofrece múltiples visiones para interpretar el fenómeno de internet y sus aplicaciones a escenarios educativos y contrariamente a lo que se pudiera pensar, el uso educativo de internet es una realidad y ya no se circunscribe únicamente al entretenimiento. Por lo tanto, algunas de sus herramientas como: chats, blogs, redes sociales y foros son utilizadas tanto por maestros como por estudiantes para complementar los procesos de enseñanza-aprendizaje y con ello se redimensiona el ámbito de la educación.

Así, los propios sujetos implicados en el proceso enseñanza-aprendizaje requieren adecuar tanto sus espacios físicos como su propio capital cul-

tural (Cr. Bourdieu, 1997), el cual podría incluir el tecnológico remitido en la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y hasta actitudes respecto a los novedosos y complejos lenguajes sociales generados por la tecnología.

Se debe recordar que en la actualidad, hay una apremiante exigencia por parte de las instituciones educativas, del contexto tecnológico y de los propios alumnos porque los docentes se adapten a los usos de las tecnologías en el ámbito de la enseñanza. Parece ser, que el ambiente virtual se convierte en el medio de significación de la enseñanza y el aprendizaje y los maestros se ven orillados a asumir este reto.

Los modelos educativos híbridos y el habitus digital

La educación en todos sus niveles está intersectada por procesos de transformación que inciden en su propia concepción y en el desarrollo de las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Desde hace décadas, se ha hablado de educación en línea, educación virtual, educación híbrida y educación remota; y todos éstos en la actualidad, con el desarrollo y la innovación de las plataformas digitales y con la pandemia de Covid, recobran una fuerza determinante.

En particular, la educación híbrida (blendedlearning) es uno de los conceptos más integrales porque combina lo mejor del aprendizaje en la escuela (cara a cara) y a distancia, con el compromiso digital para amplificar, acelerar y conectar a los estudiantes y el aprendizaje, mientras se enfoca intencionalmente en las competencias globales y los estándares académicos (Fullan, Quinn, Drummy y Gardner, 2020: 9 y 17).

Por su parte, Graham (2006) en Osorio (2011), considera que:

En este modelo está presente la convergencia de dos ambientes de aprendizaje arquetípicos, por un lado, se tienen los tradicionales ambientes de aprendizaje cara a cara que han sido usados por siglos. Por otro, se tienen los ambientes de aprendizaje distribuidos que han empezado a crecer y expandirse de manera exponencial a la par con la expansión de las posibilidades tecnológicas de comunicación e interacción distribuida. Expresa Graham que en el pasado estos dos ambientes de aprendizaje han permanecido ampliamente separados, porque constituyen diferentes combinaciones de métodos y medios y se ha dirigido a audiencias diferentes (30).

Dichos autores refieren a este modelo educativo como de educación profunda (Deep Learning) en especial porque representa la oportunidad para que los sistemas escolares asuman los estándares de calidad internacional y

las competencias educativas globales que han marcado las instancias mundiales como las que debe desarrollar todo estudiante.

Respecto a las cinco competencias de los estudiantes del Siglo XXI, la UNESCO refiere las siguientes: *Aprender a conocer*, *Aprender a hacer*, *Aprender a ser* y *Aprender a vivir juntos*; específicamente, en la segunda, se integran los siguientes procesos a desarrollar: Pensamiento crítico, Resolución de problemas, Comunicación y colaboración, Creatividad e innovación, Alfabetización o adquisición de conocimientos básicos sobre información, medios de comunicación y tecnologías y Alfabetización o adquisición de conocimientos básicos sobre las TIC (Scott, 2015: 5, 6 y 7).

Precisamente, la segunda competencia remite al desarrollo de habilidades digitales para enfrentar los retos educativos que presentan los modelos educativos híbridos ya que tanto los estudiantes como los docentes tienen que generar procesos de alfabetización sobre medios de comunicación y tecnologías para introducirlas a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Respecto a la alfabetización mediática, la Unión Europea (2007) la define como:

La capacidad de acceder a los medios de comunicación, comprender y evaluar con sentido crítico diversos aspectos de los mismos y de sus contenidos, así como de establecer formas de comunicación en diversos contextos [...] Los mensajes de estos medios son contenidos informativos y creativos como textos, sonidos e imágenes divulgados mediante diversas formas de comunicación como la televisión, el cine, los sistemas de vídeo, las páginas de Internet, la radio, los videojuegos y las comunidades virtuales (Parr. 7).

En el caso de las competencias docentes para afrontar este contexto de la educación digital, de acuerdo a la UNESCO (2008) son las siguientes: *Pedagógicas*, las cuales se centran en la práctica instruccional y en su conocimiento del plan de estudios y requiere que los docentes desarrollen formas de aplicar las TIC en sus materias para hacer un uso efectivo de ellas como forma de apoyar y expandir el aprendizaje y la enseñanza. *Colaboración y Trabajo en Red*, hace hincapié en el potencial comunicativo de las TIC para extender el aprendizaje más allá de los límites del aula. *Aspectos Sociales*, se vincula al hecho de que la tecnología trae consigo nuevos derechos y responsabilidades, entre los que se incluyen el acceso igualitario a recursos tecnológicos, el cuidado de la salud de los individuos y el respeto de la propiedad intelectual y por último, *Aspectos Técnicos*, relacionados con el tema del aprendizaje permanente, en cuyo contexto los docentes deben actualizar sus conocimientos de hardware y software a medida que emergen nuevos desarrollos tecnológicos (36 y 37).

Referente al compromiso de los sistemas escolares ante el contexto de lo digital y sobretodo en el contexto de la pandemia, que no han dado los resultados educativos esperados, Fullan, Quinn, Drummy y Gardner (2020) dicen “las escuelas no han seguido el ritmo de los avances tecnológicos; las escuelas no han proporcionado un acceso generalizado a las herramientas digitales” (p. 3).

Mejía, Michalón, López, Palmero y Sánchez (2017) comparten dicha consideración y enfatizan que deben proveer los recursos tecnológicos y digitales suficientes para que los docentes generen ambientes de aprendizaje híbridos con el uso de plataformas y herramientas digitales que permitan que la experiencia del proceso de aprendizaje esté centrada en el estudiante a partir de su apropiación y significación y en el desarrollo de nuevas competencias colaborativas y de adaptación.

Los principales retos del aprendizaje híbrido se centran en la interacción entre el alumno y el docente, el alumno y el contenido y el alumno y las propias plataformas y herramientas digitales para que realmente se apropie de la experiencia virtual (Fullan, Quinn, Drummy y Gardner, 2020: 18) y “desarrolle el aprendizaje activo, investigativo, colaborativo y cooperativo” (Mejía, Michalón, López, Palmero y Sánchez, 2017: 353).

También, Mejía, Michalón, López, Palmero y Sánchez (2017) consideran que el docente debe fomentar en los estudiantes “un proceso de aprendizaje continuo que se desarrolla en diferentes espacios y les permite ampliar sus estudios, conocimientos y desarrollar habilidades de comunicación sincrónica y asincrónica, pensamiento crítico y autonomía” (351).

En dicho contexto, un concepto clave para marcar los procesos impuestos por las instituciones y las estructuras sociales es el de Habitus, definido por Bourdieu (2000) como:

Un sistema de disposiciones para la práctica, es un fundamento objetivo de conductas regulares, por lo tanto de la regularidad de las conductas [...] y el habitus hace que los agentes que están dotados de él se comporten de una cierta manera en ciertas circunstancias (84).

Es importante considerar que para concretar dicha definición, el autor retoma el concepto de la acción “en el sentido de que ésta no es una simple ejecución de una regla, la obediencia de una regla”, (22) de ahí que asume un carácter consciente a lo que el hombre hace. También plantea que los individuos no son autómatas obedientes regulados sino que el sistema de disposiciones adquiridas por la experiencia variará de acuerdo a los lugares y los momentos (1986: 89).

El Habitus tiene una parte ligada con lo impreciso y lo vago. Espontaneidad que se afirma en la confrontación improvisada con situaciones sin

cesar renovadas, obedece a una lógica práctica, la de lo impreciso, del más o menos, que define la relación ordinaria con el mundo (Bourdieu, 2000: 84).

Agrega que el habitus debe ubicarse en el contexto de la acción más que en el terreno de la “filosofía de la conciencia”, en el funcionamiento sistemático del cuerpo socializado (1986: 90) pues las disposiciones socialmente construidas son adquiridas.

Ahora bien, se puede vincular el concepto del habitus con el contexto digital, determinado por internet, las plataformas y herramientas digitales para asumir que los docentes, en un contexto de la educación híbrida, requieren procesos de asimilación de la tecnología como disposiciones de la sociedad contemporánea que intersectan su labor educativa y los escenarios institucionales en una nueva exigencia de mediación.

Así, el Habitus Digital interviene en el proceso de interpretación y sentido de la tecnología en cualquier escenario social ya que se define como “el conjunto de capacidades y prácticas que los individuos desarrollan en el marco de la cultura digital” (Casillas y Ramírez, 2018: 323).

Los autores refieren que la cultura digital estructura el comportamiento social y genera la capacidad del individuo para reconocer y apropiarse del entorno virtual lo que implica “trabajar, comunicarse, interactuar y navegar en ambientes virtuales” (323).

Pero además, el entorno virtual se vuelve cada vez más complejo porque la innovación de las tecnologías vuelve cambiantes y dinámicos sus usos y la posibilidad de su aplicación educativa y por lo tanto, el maestro genera procesos de significación sobre su propio rol, sobre el escenario educativo y el alcance de las mismas. “El habitus digital comprende las representaciones sociales –opiniones, creencias y valoraciones– que los individuos tienen sobre las TIC, sobre su uso y su preeminencia en la vida social contemporánea” (Casillas y Ramírez, 2018: 323).

Por ello, la tecnología se ha vuelto un binomio indisoluble de la actividad educativa y un escenario de interpretación, reinterpretación, significado y sentido de la propia vida social y una herramienta para comprender las prácticas culturales en el contexto de lo digital.

Otro referente al escenario social actual es el de Sociedad Red, y Castells (2001) la define como el contexto actual en la cual, a través de internet, se expresan los procesos sociales, los intereses sociales, los valores sociales y las instituciones sociales.

Agrega que Internet constituye la base material y tecnológica de la Sociedad Red y que se ha constituido en el medio que permite el desarrollo de nuevas formas de relación social; y con respecto a la socialización y a la generación de comunidades virtuales, que es una de las características correlativas a los nuevos procesos educativos, Castells (2001) afirma que la

interfaz ha permitido generar una nueva sociabilidad perfilada por la propia privatización de los usuarios de la red.

Así, los modelos educativos actuales tienden a modificar la tradicionalidad de la enseñanza e incluir las nuevas formas de interacción social que ofrece la Sociedad Red y que ya son una constante entre los estudiantes, maestros e instituciones educativas.

Anteriormente, las relaciones entre el sujeto y su entorno se daban a través de máquinas análogas que no permitían la interacción más allá del punto físico; las estructuras de comunicación eran lineales desde un emisor a un receptor sin capacidad de regresar el mensaje; había un consumidor activo frente al aparato ya sea teléfono, televisión, radio, revista o periódico; se difundía la información de forma masiva y era de alguna manera popular.

Ahora, las relaciones hipermedias se basan en otras capacidades donde la máquina se integra de forma directa al ser humano, como extensión de sí mismo: aquí se habla de soportes digitales, estructuras hipertextuales, usuarios colaboradores, alta interactividad con la interfaz, la comunicación virtual y colaborativa a través de plataformas en tiempo real como YouTube, Facebook, wiki y blogs.

Se podría cuestionar si este cambio del uso de las tecnologías es bueno o malo, pero lo que es un hecho es que ha sido adoptado por todos como una realidad; así que hay una gran necesidad por parte de todos de apropiárselas y generarles sentido en cualquiera de los ámbitos donde se desenvuelve el individuo.

Conclusiones

El contexto social actual está caracterizado por los usos de las tecnologías, por la innovación de éstas, la apropiación que los individuos hacen de ellas y la transformación de las relaciones sociales. Como parte de dicho escenario, la educación y particularmente sus actores más trascendentales como son los estudiantes, los docentes y las instituciones educativas, asumen sus roles vinculados a la aplicación de las tecnologías para determinados fines educativos.

En el caso particular, los docentes han generado nuevos procesos de intervención de su actividad educativa a partir de los usos y aplicación de tecnologías, el internet y algunas herramientas digitales como redes sociales, blogs, bases de datos especializados, wikis, entre otras.

Así, Internet constituye la base material y tecnológica de la Sociedad Red y se ha convertido en el medio que permite el desarrollo de nuevas formas de relaciones sociales. También, la socialización y la generación de comunidades virtuales, es una de las características correlativas a los nuevos

procesos educativos; la interfaz ha permitido generar una nueva sociabilidad educativa en red vinculada a un sinfín de usos de acuerdo a los intereses de cada individuo.

Las comunidades virtuales son tanto más exitosas cuanto están más ligadas a tareas, a hacer cosas o a perseguir intereses comunes juntos y asociadas al ámbito educativo; esta nueva forma de sociabilidad virtual es la que está permitiendo incluir al internet como parte de las estrategias de interacción educativa y hasta llegar a organizar grupos de estudio entre estudiantes y profesores.

Por lo tanto, los modelos educativos actuales tienden a modificar la tradicionalidad de la enseñanza e incluir las nuevas formas de interacción social que ofrece la Sociedad Red y que ya son una constante entre los niños y los jóvenes hoy.

Por otra parte, la experiencia docente implica escenarios más complejos que la simplicidad de impartir una materia; se ha generado expectativas en varios modelos educativos como el escolarizado y el híbrido; el primero implica sesiones presenciales y el segundo integra también el uso de plataformas digitales; ambos exigen diferentes competencias: formación disciplinar, conocimiento teórico de la materia, experiencias en procesos prácticos relativos a la comprensión de la disciplina, visión holística para integrar propuestas disciplinares, actualización y selección de textos académicos, desarrollo de actividades de enseñanza y manejo de las TIC para crear y generar ambientes de aprendizaje que complementen los procesos escolares.

Es innegable que un gran reto de la educación en el Siglo XXI es convertir los escenarios virtuales en una extensión de la educación tradicional para no generar competencia entre ellos y es el docente quien juega un papel determinante en este proceso pues da sentido a la actividad educativa tanto en el espacio presencial como en el virtual.

Con respecto al habitus digital, que incluye aspectos como formación en el proceso tecnológico, usos de tecnologías en el ámbito académico y las competencias tecnológicas de los alumnos, es una exigencia del contexto educativo por la apuesta de que el docente maneje, incluya y desarrolle contenidos en escenarios tecnológicos y encaminados cada vez más a lo virtual.

Así, los recursos digitales como las plataformas sincrónicas y asincrónicas para dar la clase por video en tiempo real y para organizar su planeación didáctica diariamente, los recursos de internet como buscadores, canales mediáticos de donde se obtienen contenidos audiovisuales, bibliotecas virtuales especializadas; recursos computacionales del sistema operativo ligados a las plataformas, entre otros, son concebidos como parte del quehacer educativo actual.

En correlación a la idea de 'darle sentido a la actividad educativa tanto en el espacio presencial como en el virtual', la escuela sería el contexto for-

mal en el que tanto los alumnos como los maestros deberían involucrar los recursos y la innovación tecnológica con los contenidos académicos para que los usos de lo mediático adquieran racionalidad y dejen de ser concebidos exclusivamente desde el ocio y la diversión.

Otros aspectos relevantes vinculados al habitus digital se centran en las expectativas futuras ya que las competencias digitales seguirán siendo una exigencia para estudiantes y docentes y tienden a transformar la concepción sobre la enseñanza y el aprendizaje y, también, en esta perspectiva, las instituciones educativas tendrán que renovar su visión para que sus modelos direccionen nuevos rumbos educativos que integren su propuesta de formación con procesos pedagógicos y didácticos, los estándares educativos internacionales, las exigencias de los campos profesionales y laborales y la innovación tecnológica.

Referencias bibliográficas

- Asociación de Internet (2021). *16° estudio sobre los hábitos de los internautas en México*. Disponible en: <https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280e-da/files/uploaded/16%20Estudio%20sobre%20los%20Ha%CC%81bitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Me%CC%81xico%202020%20versio%CC%81n%20pu%CC%81blica>
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (2015). *Información estadística de educación superior*. Disponible en: <http://www.anui.es.mx/información-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior>
- Bourdieu, P. (2000). *Cosas dichas*. España: Gedisa.
- (1997). *Las reglas del arte; génesis y estructura del campo literario*. España: Anagrama.
- (1986). “Fieldwork in philosophy”, publicado en *Asthetik und Kommunikation*, pp. 86-99, No, 61-62.
- Casillas, M. y Ramírez, A. (2018). El habitus digital: una propuesta para su observación. En R. Castro y H. J. Suárez (Coords.). *Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación* (pp. 317-341). Cuernavaca, Morelos: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.
- Castells, M. (2001). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Vol. I. México: Siglo XXI editores.
- Comisión del Parlamento Europeo. (2007). Un planteamiento europeo de la alfabetización mediática en el entorno digital. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex:52007DC0833>

- Fullan, M., Quinn, J., Drummy, M., Gardner, M. (2020), “Educación reinventado; El futuro del aprendizaje”. Un documento de posición colaborativo entre *NewPedagogies for Deep Learning* y *Microsoft Education*. <http://aka.ms/HybridLearningPaper>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2017). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnología de la Información en los Hogares 2017*. <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/enchogares/regulares/dutih/2017/>
- Kaplan, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Editorial de la Torre.
- Mejía Gallegos, César, Michalón Dueñas, David, Michalón Acosta, Raúl, López Fernández, Raúl, Palmero Urquiza, Diana & Sánchez Gálvez, Samuel. (2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *MediSur*, 15(3), 350-355. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000300010&lng=es&tlng=es.
- Osorio Gómez, L. A. (2011). Ambientes híbridos de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas*, volumen 1, número 58, 29-44. Disponible en: <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1014&context=ap>
- Scott, C. L. (2015). El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el Siglo XXI? *Investigación y Prospectiva en Educación*. UNESCO, Paris [Documentos de trabajo ERF, No. 14].
- UNESCO. (2008). *Estándares TIC para la formación inicial docente: una propuesta en el contexto chileno*. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000163149>
- (2010). *Conferencia Mundial sobre la Educación 2009: La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo*. Disponible en https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183277_spa
- UNESCO-OREALC. (2017). Reporte: Educación y Habilidades para el Siglo XXI. *Reunión Regional de Ministros de Educación de América Latina y el Caribe, Buenos Aires, Argentina, 24 y 25 de enero de 2017*. Publicado por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe [OREALC/UNESCO Santiago]
- We are social. (01 de enero de 2021). *Digital, Social & Mobile Worldwide in 2019*. Disponible en: <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>