Benchmarking sobre eLearning y bLearning en educación superior

# Contexto

Estamos haciendo un estudio de buenas prácticas en eLearning y bLearning en educación superior, preferiblemente en la relacionada con educación técnica, tecnológica, vocacional o para el trabajo, considerando tanto oferta conducente a título (formal) como de educación no formal (continuada o recurrente) o informal (permanente). Si hay URLs o documentos que nos ayuden a resolver algunos de los puntos de la guía de entrevista, por favor háganoslos saber antes de la entrevista, escribiendo a [alvaro@metacursos.com](mailto:alvaro@metacursos.com)

# Guía de entrevista

1. Cómo se puede caracterizar el modelo educativo de la Universidad? ¿Cuáles son sus componentes conceptual (filosófico, pedagógico, tecnológico) y operativo (Tecnología educativa, administrativo, investigación educativa, diseño instruccional, docencia)?
2. Ha habido transformaciones de este modelo educativo a lo largo del tiempo? Qué predominaba en cada versión del modelo? ¿Cuáles son las grandes dificultades o retos en la implementación de este modelo?
3. Organizacionalmente hablando, cómo es la interacción entre el componente virtual y el presencial de la Universidad, si ambas modalidades existen?
4. En lo que se refiere a gestión del eLearning (modelo operativo), cómo es la interacción de las facultades con el programa de eLearning, a lo largo de las distintas etapas del ciclo de vida de un programa?
5. Capital humano para eLearning: ¿Cuáles son los modos de contratación y qué carga docente tienen asociados? ¿De qué estrategias se valen para el desarrollo profesional de los docentes en eLearning?
6. Servicios al estudiante (tutoría, consejería, biblioteca, apoyo a gestión de contenidos y a autogestión de grupos de trabajo) ¿Desde la perspectiva del modelo operativo cómo se llevan a cabo? ¿quién se encarga de qué, cómo están organizados dichos grupos?
7. Comunicación con estudiantes (Síncrona y asíncrona, VoiP en el aula virtual y fuera de ella, con-sin escritorio compartido) ¿Hay algún patrón o cada tutor y consejero la hace como le parece?
8. Tecnología - Entornos virtuales (aula virtual + web 2.0, ambientes colaborativos e inmersivos, autoedición y publicación de contenido, etiquetado de información, uso de RSS para sindicación en cursos, agendas integradas al correo, mundos virtuales 2D y 3D) ¿Cómo es la interacción entre quienes tienen a cargo el modelo conceptual y el modelo operativa para decidir la TE que se usa en cada curso, dado que estos tienen pedagogía activa y centrada en problemas?
9. Knowledge management por parte del profesorado y los estudiantes ¿En qué medida UV se nutre de esto, o es solamente una actividad personal? ¿Cómo aprende UV del conocimiento generado y almacenado por docentes y alumnos?
10. Derechos de autor ¿Cómo se manejan?
11. Contenidos multimedia (propios y externos, en múltiples formatos, distribución open access en PDF y MP3, Mobile learning) ¿Cuáles son las tendencias en la UV?
12. Motivación / participación (engagement) ¿Cuáles son las tasas de promoción y retención y qué se hace para mejorarlas? ¿cuál es el patrón de acción para prevenir deserción y superar problemas situacionales?
13. Evaluación centrada en problemas y con otros tipos de evidencias. ¿Se da principalmente evaluación de los aprendizajes o se llega a evaluación de competencias? ¿Cómo lo hacen? ¿Además de exámenes y quizes, qué tan generalizado es el uso de blogs, eportafolios + rúbricas?
14. Malas prácticas en eLearning y bLearning: ¿Qué no debemos hacer, con base en su experiencia?