

# Escenarios híbridos de aprendizaje en la universidad. Estudio de la reconfiguración de la enseñanza<sup>1</sup>

*Hybrid learning scenarios in university. Study of the reconfiguration of  
teaching*

*Cenários híbridos de aprendizagem na universidade. Estudo da  
reconfiguração do ensino*

**Directora:** Elena Margarita Barroso<sup>2</sup>

**Co-Directora:** Lorena Cruz<sup>3</sup>

**Equipo de investigación:** Mauricio Álvarez, María Eugenia Basco, Beatriz Barchini, Teresa Cabezas, Ignacia Conalbi, Carolina Gómez, Vanina Lucero, Yolanda Masman, Mariela Meljin

---

<sup>1</sup> Proyecto financiado por la Secretaría de Investigación, Internacionales y Posgrado de la Universidad Nacional de Cuyo. Resol. 1651/2025 CS

<sup>2</sup>[edistancia@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:edistancia@ffyl.uncu.edu.ar) Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo. Argentina.  
<https://orcid.org/0000-0001-5360-0366>

<sup>3</sup>[lcruzgarcette@ffyl.uncu.edu.ar](mailto:lcruzgarcette@ffyl.uncu.edu.ar) Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo. Argentina.  
<https://orcid.org/0000-0002-9707-7404>

**Palabras clave:** enseñanza universitaria, enseñanza híbrida, aprendizaje en red, mediación pedagógica, inteligencia artificial

**Keywords:** university teaching, hybrid teaching, networked learning, pedagogical mediation, artificial intelligence

**Palavra chave:** ensino universitário, ensino híbrido, aprendizagem em rede, mediação pedagógica, inteligência artificial

## Resumen

Este proyecto de investigación estudia los escenarios de aprendizaje *híbridos*, definidos como la integración de experiencias educativas presenciales y virtuales. Los principales planteos asumen a la modalidad híbrida como una solución flexible y adaptable a diversas problemáticas educativas, también como una oportunidad para innovar en la enseñanza.

La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de modalidades híbridas en la educación superior, generando una reconfiguración de los formatos, tiempos y sentidos de la enseñanza. Aunque el *blended learning* ya existía antes de la pandemia, la adopción institucional de la hibridez trajo consigo desafíos organizacionales, tecnológicos y pedagógicos (González, 2023). A su vez, las experiencias post-pandemia han evidenciado tanto avances como persistencias de modelos tradicionales, como la “zoomificación” de clases sincrónicas, que reproducen enfoques transmisivos (Blas García, 2020).

En este escenario, y con el afán de dejar atrás dichos enfoques y aprovechar las posibilidades que surgen de las prácticas cotidianas de aprendizaje con tecnologías, emergen nuevas formas de presencialidad (Igarza, 2021), redefinidas por la mediación tecnológica, y se consolidan pedagogías emergentes que integran tecnologías digitales con enfoques como el constructivismo social y el conectivismo. Estas pedagogías sitúan al estudiante en el centro del proceso, promoviendo autonomía, pensamiento crítico y colaboración, en entornos flexibles y conectados.

Además, la irrupción de la IA generativa introduce un nuevo eje de análisis. Investigaciones recientes destacan su potencial para personalizar el aprendizaje, optimizar tareas docentes y enriquecer el diseño pedagógico. Sin embargo, también se advierte la necesidad de una postura crítica que contemple la regulación, el desarrollo de competencias digitales y la mitigación de sesgos algorítmicos (Ferrarelli, 2023).

En este contexto y estado de situación, el problema de investigación centra el estudio en el diseño y desarrollo de propuestas de enseñanza combinada en la universidad pública. Se busca generar conocimiento práctico que provoque cambios significativos en la enseñanza universitaria situada dentro de un contexto socioeconómico y político complejo, marcado por la irrupción de escenarios de aprendizaje inéditos y de la inteligencia artificial. Se propone diseñar propuestas de enseñanza donde lo pedagógico-didáctico enmarque las mediaciones tecnológicas, integrando de ese modo a los procesos de enseñanza en la ecología de medios y mediaciones culturales.

Entre los planteos más relevantes se destacan:

- ¿Cómo diseñar propuestas de enseñanza donde lo pedagógico enmarque la mediación tecnológica?
- ¿Cómo instalar los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la ecología de medios y mediaciones culturales?
- ¿Qué usos de IA pueden contribuir al diseño de propuestas genuinas y transformadoras y con qué herramientas?
- ¿Qué desafíos implica el co-diseño en contextos institucionales marcados por la fragmentación de la enseñanza?
- ¿Cómo articular presencialidad y virtualidad en escenarios híbridos que promuevan el aprendizaje en red?
- ¿Cómo enriquecer las nuevas formas de presencialidad desde una perspectiva crítica y situada?

- ¿Cómo pensar la hibridez como una alquimia entre inteligencia humana y artificial, más allá de la mera mezcla de formatos?

Estas preguntas orientan el proceso de investigación con ellas se busca investigar los procesos enseñanza en la universidad a partir de instancias de co-diseño con las que se pretende superar la fragmentación tradicional de la práctica docente, promoviendo el trabajo colaborativo y la reflexión crítica sobre el sentido pedagógico de las decisiones didácticas en la hibridez, como combinación entre presencialidad y virtualidad, y la hibridez entre inteligencia humana y artificial (Aubert, et al., 2024).

El marco teórico del proyecto se asienta en la pedagogía universitaria: la mediación pedagógica (Prieto Castillo, 2020); y en la teoría del aprendizaje conectivista (Siemens, 2004; Downes, 2013) también apela a los aportes definidos en el marco de las pedagogías emergentes (Adell y Castañeda, 2012).

Los objetivos generales son los siguientes: explorar la transformación de las prácticas docentes ante escenarios inéditos mediados por IA; comprender la enseñanza universitaria como práctica situada en contextos sociopolíticos y culturales complejos; sistematizar saberes sobre el co-diseño de escenarios híbridos y sobre la metodología de investigación educativa.

El enfoque metodológico se basa en la investigación educativa basada en diseño (IBD), que permite construir conocimiento desde la práctica docente. Esta metodología se estructura en etapas iterativas tales como:

**Co-diseño:** explorar contextos institucionales en los que se enmarcan las propuestas de enseñanza, formar docentes en temáticas clave, construir diseños tecnopedagógicos y registrar el proceso.

**Producción:** desarrollar entornos y recursos digitales, validar las producciones y documentar el proceso.

**Implementación:** aplicar las propuestas, definir microciclos de diseño y análisis, y registrar la implementación.

**Reconstrucción conceptual:** sistematizar saberes, reconceptualizar fundamentos pedagógicos, analizar la interacción docente-IA y reflexionar sobre las transformaciones educativas.

En este proceso de investigación ponemos en juego la importancia de la formación pedagógica de los docentes para pensar propuestas de enseñanza en donde el sentido pedagógico oriente la toma de decisiones. Es por ello que, el diseño de las propuestas de enseñanza se pensará junto a docentes universitarios de diferentes áreas del conocimiento: diseño gráfico, ingeniería, psicología del desarrollo, formación docente general. Se trata de docentes que han transitado la formación pedagógica, mediante la formación de posgrado en la Especialización en Docencia Universitaria. De este modo se promoverá el co-diseño de propuestas de enseñanza, fomentando la colaboración y superando, por un lado, la tradición de prácticas docentes individuales, y la típica separación entre quienes investigan y quienes son investigados.

El proyecto propone como aportes: crear lineamientos para el diseño de dispositivos de aprendizaje en red, adaptados a la modalidad híbrida. Además, aportar conocimientos para resignificar el modelo pedagógico de integración de las tecnologías, que incluye a la inteligencia artificial generativa, en la enseñanza universitaria. También, establecer bases teórico-procedimentales para la formación y el desarrollo profesional de los docentes en nuevos escenarios de aprendizaje. Finalmente, se pretende la construcción de conocimientos sobre la investigación basada en diseño, la cual se enfoca en la creación e indagación de innovaciones educativas.

## Referencias bibliográficas

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, J. Pennesi, M. Sobrino, D. y Vázquez, A. (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. (pp. 13-32). Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Aubert, E., Gladkoff, L., Andreoli, S., Perillo, L., & Cherbavaz, M. C. (2024). Alquimia didáctica: la interacción de docentes universitarios con la Inteligencia Artificial Generativa. *TIES, Revista De Tecnología E Innovación En Educación Superior*, (10), 37–60. <https://doi.org/10.22201/dgtic.26832968e.2024.10.16>
- Blas García, J. (17 de febrero de 2020). ¿Enseñanza en línea o enseñanza presencial? Puntos de debate y encuentro. *Transformar la escuela, reflexiones y acciones para replantear la Educación*. [Entrada de blog] <http://www.jblasgarcia.com/2020/09/ensenanza-en-linea-o-ensenanza.html>
- Downes, S. (2013). [OEI IBERTIC] (11 de julio 2013) *La condición semántica: conectivismo y aprendizaje abierto. Metas 2021*. [video] Youtube. [https://youtu.be/Oth\\_9v3Rcul?si=IJALcbn48OVbkk9C](https://youtu.be/Oth_9v3Rcul?si=IJALcbn48OVbkk9C)
- Ferrarelli, M. (2023). *¿Cómo abordar la inteligencia artificial en el aula? Documento N° 17. Proyecto Las preguntas educativas: ¿qué sabemos de educación? CIAESA*.
- González, A. (2023). Gestión de los SIED en las universidades argentinas. En C. Floris & V. Weber (Comps.). *Escenarios inéditos en la Educación Superior: perspectivas, huellas y emergentes* (1a ed.). Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Igarza, R. (2021). *Presencias imperfectas*. La Marca editora.
- Prieto Castillo, D. (2020). *El aprendizaje en la universidad*. (9na.ed.) Especialización en docencia universitaria. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional de Cuyo.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Diciembre 12, 2004. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. 2007.