



AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN PROYECTOS DE COMUNICACIÓN Y MEDIOS EN LA ESCUELA DE SUBOFICIALES Y

Virtual learning environments in communication and media projects in the school of ncos and executive level "Gonzalo Jiménez de Quesada"

LUCY ALCIRA MONTOYA PÁRRAGA, JUAN JOSÉ GARCÍA SARRIA, ARMANDO GONZÁLEZ CORTÉS
Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo "Gonzalo Jiménez de Quesada" Policía, Colombia

KEYWORDS

*Ambientes virtuales
Comunicación y medios
Tecnologías de la Información
Competencias
Multimedia*

ABSTRACT

Uno de los grandes retos para la educación del siglo XXI es la Tecnología de la Información y la Comunicación (Tics) con nuevos modos de expresión, sobre la base de un concepto de la educación con el sentido de identificar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La elaboración del proyecto de Ambientes Virtuales fortalece en los estudiantes del programa del técnico de Policía las habilidades de la comunicación. El propósito del proyecto es crear una estrategia de comunicación y medios haciendo uso de los ambientes virtuales de aprendizaje, la metodología implementada es cualitativa por cuanto se utiliza la descripción de situaciones cotidianas.

PALABRAS CLAVE

*Virtual environments
Communication and media
Information technology
Competencies
Multimedia*

RESUMEN

One of the great challenges for education in the 21st century is Information and Communication Technology (ICT) with new modes of expression, based on a concept of education with the aim of identifying teaching-learning processes.

The elaboration of the Virtual Environments project strengthens communication skills in the students of the Police technician program. The purpose of the project is to create a communication and media strategy using virtual learning environments, the implemented methodology is qualitative in that the description of everyday situations is used.

Recibido: 22/ 09 / 2022

Aceptado: 26/ 11 / 2022

1. Introducción

La adquisición y transformación del conocimiento a través del apropiado manejo de las TIC es una estrategia que posibilita obtener resultados satisfactorios a nivel educativo para el desarrollo de competencias comunicativas por cuanto se aplican los avances tecnológicos en diferentes espacios, a la vez, se genera la oportunidad a los estudiantes para que se vinculen como actores activos en su proceso de formación del ser y autoconstrucción como sujeto social, en consecuencia, realizan aportes acertados e innovadores en la comunidad donde interactúan.

Los procesos de lecto escritura permiten a los estudiantes el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y de pensamiento crítico, exige la actualización de los docentes, quienes continuamente deben revisar los enfoques y metodologías que aplican, relacionadas con la pedagogía del buen leer y escribir; para contribuir razonablemente con el desarrollo de competencias que garantice a los estudiantes la comprensión de diferentes tipos de texto y su utilización tanto en espacios y medios escolares, como en las interacciones sociales.

Así mismo, las instituciones educativas comprometidas en mejorar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje enfocados en el desarrollo de habilidades comunicativas, buscan estrategias innovadoras que les permita ofrecer un servicio acorde a las exigencias de los avances tecnológicos del momento, pero con visión futura.

En el contexto descrito, la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo Gonzalo Jiménez de Quesada, partiendo de la realidad cultural, social, de las posibilidades económicas y de las competencias cognitivas de la comunidad, observó la imperiosa necesidad de capacitar tanto a docentes como a estudiantes en el manejo de las TIC, porque los avances de la ciencia y la tecnología demandan de la sociedad personal que entienda y aplique los conocimientos y manejo de las comunicaciones a un nivel que corresponda con la demanda actual del país.

En el campo social, se evidencia que la comunicación en línea se fortalece cada día más, por tanto quien no se capacita, queda relegado, en un segundo plano, por lo que las instituciones educativas deben estar a la vanguardia e incluir en su pedagogía los programas que permitan desarrollar la capacidad de ordenar las ideas, pensando con fluidez e independencia, sacando a flote la creatividad tanto para colocar estética a las diferentes formas de comunicación, como para solucionar problemas, transformándose en ente conciliador y persona proactiva capaz de asumir liderazgo para generar escenarios de convivencia.

En el caso de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo Gonzalo Jiménez de Quesada, se inició la experiencia pedagógica de implementar las TIC, a partir de la función informativa, en la cual la comunidad educativa accede a información estructurada de la realidad contextual y cognitiva, para lo cual se asumió la tarea de hacer uso de materiales didácticos del orden electrónico a partir del internet y otras herramientas cuya utilización generó espacios de aprendizaje con ambientes virtuales que permitan tanto a estudiantes como a docentes desarrollar actividades agradables y significativas por parte de los partícipes del ejercicio metodológico que se esté ejecutando. En este aspecto, no se debe perder el objetivo de afianzar conocimientos, fortaleciendo las competencias propias de la comunicación para que los estudiantes tengan la capacidad de generar hábitos lectores y desde la comprensión de textos, se afiancen las habilidades comunicativas.

Por tal motivo, este trabajo de investigación se enfocó en la aplicación de estrategias metodológicas que propicie en los estudiantes el hábito de la lectura y la escritura cuya práctica conlleve al desarrollo de procesos mentales, donde los conceptos se apropien y se adquiera la capacidad de transformarlos hasta llegar al verdadero conocimiento.

Los estudiantes policiales evidencian en las competencias comunicativas un desempeño básico que, unido al desarrollo de procesos mentales, hace evidente la necesidad de fortalecer estrategias que permitan adquirir y transformar el conocimiento para que la comunicación sea asertiva y sus desempeños los hagan competentes al momento de demostrar las competencias adquiridas durante su proceso de formación. Esta meta se puede lograr desde el proyecto de comunicación y medios que engloba periódico virtual y emisora escolar.

Con base en lo anterior surge el interrogante

¿Qué elementos basados en aprendizajes significativos, son relevantes para que los estudiantes de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo Gonzalo Jiménez de Quesada, los incluyan como soporte básico en el proyecto de comunicación y medios, en pro de fortalecer las habilidades y competencias comunicativas desde el uso de los ambientes virtuales de aprendizaje?

2. Objetivos

Crear el proyecto de comunicación y medios haciendo uso de ambientes virtuales de aprendizaje, que permitan la interacción entre docentes y estudiantes, así como el desarrollo de procesos y operaciones mentales en los estudiantes policiales de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo “Gonzalo Jiménez de Quesada”, para fortalecer sus habilidades comunicativas.

2.1. Objetivos Específicos

Utilizar herramientas tecnológicas básicas de información y comunicación para que los estudiantes se apropien y desarrollen actividades virtuales a través de grupos de redacción.

Elaborar el periódico virtual y la emisora Institucional, propiciando en los estudiantes policiales la capacidad de analizar, interpretar y producir textos escritos y en otras presentaciones adquiriendo fluidez verbal y destrezas de interacción social.

Gestionar la implementación de recursos tecnológicos y adecuación de la sala de comunicación y medios incluyendo los entes administrativos de la escuela, para que los estudiantes desarrollen las actividades en ambientes adecuados.

3. Marco Referencial

3.1 Antecedentes

La consulta de antecedentes para este proyecto se inició con una extensa revisión de temas relacionados con la educación virtual, la cual posteriormente permitió delimitar el estado del arte a los ejes esenciales de la investigación, las mediaciones en ambientes virtuales de aprendizaje que incluyen: mediación pedagógica, didáctica, cognoscitiva, cultural, referencial, semiológica, institucional y la mediación tecnológica.

Según Ramírez, (2006), La indagación arrojó que los años ochenta fueron el inicio del concepto de mediaciones, lo que implicó una nueva perspectiva para abordar la problemática de la comunicación, puesto que la relación de la educación, de acuerdo con el planteamiento del autor, se da a través de un proceso comunicativo interpretativo; es decir, recuperar lo que circula en la cultura, para transformarlo simbólicamente y comunicarlo

En Colombia la ejecución de las TIC tiene sus orígenes en el año 1986, periodo en el cual las universidades Nacional y los Andes dan inicio al proceso de conexión por redes para interponer información. En el año 1994 se inicia la masificación del internet por parte de las demás universidades, hasta el manejo público en el país, en el año 2001 se incluyen la empresa privada como proveedor.

Al igual se afirma que la mediación tecnológica “Corresponde a las características físicas y técnicas de los diferentes medios de comunicación que emplean normas específicas para producir su mensaje” (Gómez 2015 p 41).

Por otro lado, Bustamante (2010), incluye medios como hardware y software que a su vez dependen del mindware o conjunto de habilidades y competencias propias del sujeto que posibilitan el uso oportuno de las anteriormente mencionadas. Cabe aclarar que la interacción es concebida como una acción comunicativa ejercida recíprocamente entre dos o más personas sin importar el tiempo o espacio en el cual se encuentran para ejercer la comunicación (p.8).

Así mismo, se refiere algunas experiencias de aprendizaje en ambientes virtuales como el modelo de complementación de cursos, el cual “agrega valor al proceso de aprendizaje, habilitando en la red de recursos a disposición de los alumnos que les permiten enriquecer sus estudios (documentos, videos, ejercitadores, simuladores, enlaces, entre otros) que apoyan el aprendizaje sin eliminar la relación entre educador y aprendiz”. (Gálvez, 2011, p. 10).

También, Gálvez (2011), reseña el modelo de colaboración asincrónica, cuya estrategia central es llevar a cabo diálogos asíncronos, en espacios virtuales los cuales permiten manejar la complejidad de una discusión, con ayuda de estructuras jerarquizadas de los diálogos y de herramientas para ordenar y seleccionar lo que se discute, haciendo uso de reglas de etiqueta en la red, así como de emoticones.

Por otra parte, Montes y Ochoa (2017) de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, desde la Vicerrectoría Académica Comité Univirtual, han realizado algunas investigaciones a partir del modelo “Aprender de la Tecnología” enfocada en tres aspectos básicos: los resultados alcanzados por los estudiantes, representados en notas y puntajes en las evaluaciones; las actitudes de los estudiantes frente al aprendizaje por estos medios y el nivel de satisfacción de los alumnos con la enseñanza virtual.

3.2 Marco conceptual

Para contextualizar el proyecto de la didáctica implementada, se identificó varios actores que realizaron estudios sobre las definiciones conceptuales, las cuales se presentan a continuación, así:

3.2.1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Los ambientes virtuales de aprendizaje desarrollados en la práctica docente también hacen parte de este estudio, partiendo de la relación existente entre el desarrollo de competencias TIC a partir del desarrollo de estos ambientes dentro de las prácticas pedagógicas adelantadas por los docentes, estando de acuerdo en la definición, para este contexto planteada por Peralta y Díaz Barriga (2012, pág. 2):

“En la formación virtual, a diferencia de lo que ocurre en la enseñanza presencial, todas las actividades; intercambios y relaciones generadas ocurren mediados por tecnología.

Siguiendo esta línea de ideas, los “Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA) son el contexto donde los elementos que conforman el aula virtual interactúan e intercambian información con el fin de construir conocimiento, basando su acción en una serie de reglas, todo ello, logrado por la mediación de herramientas informáticas”.

Por consiguiente, es a partir del campo de la implementación de herramientas tecnológicas que se hizo el análisis del diseño del AVA propuesto por los docentes teniendo en cuenta el diseño instruccional y el diseño de interfaz como ejes en la construcción de estos espacios de enseñanza aprendizaje en la modalidad presencial y no presencial combinadas.

3.2.2 Las tecnologías de la información y la comunicación: instrumentos para apoyar el desarrollo de las habilidades comunicativas

Numerosas experiencias e investigaciones han mostrado que una adecuada incorporación y uso de las TIC en el ámbito educativo genera cambios importantes en los procesos y las prácticas escolares, tales como: mayor énfasis en la construcción del conocimiento; mejores posibilidades para la comunicación y la interacción; más respeto por los ritmos y estilos de aprendizaje, óptimas condiciones para el trabajo cooperativo; mayor atención a los estudiantes con algunas dificultades; evaluación más centrada en productos y procesos, y mejores posibilidades para la comunicación oral y escrita. Es decir, las TIC pueden ser un soporte para nuevos enfoques pedagógicos, nuevas estructuras curriculares, nuevos roles docentes, nuevos entornos de aprendizaje, nuevos métodos y materiales didácticos (Hartman, 2000; Poole, 2001).

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; sin embargo, no es la tecnología disponible el factor que debe determinar los modelos, procedimientos o estrategias didácticas. El simple acceso a buenos recursos no exime al docente de un conocimiento riguroso de las condiciones que rodean el aprendizaje o de una planeación didáctica cuidadosa (Henao, 2002).

La incursión de las TIC en la educación provee al estudiante de elementos claves para el mejoramiento de su desempeño académico en las diferentes áreas, puesto que ofrece posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información. Es decir, una educación apoyada en las TIC puede potenciar diferentes habilidades cognitivas y comunicativas, y ofrecer al estudiante nuevas y mejores formas de comprender la realidad y apropiarse del conocimiento (Cabero, 2005).

Por lo tanto, integrar algunas herramientas tecnológicas a la enseñanza centrada en los medios impresos ofrece, a los estudiantes, desde sus primeros años de escolaridad, formas más dinámicas, de aprender y conocer el mundo. En suma, las TIC tienen el potencial de enriquecer el aprendizaje de los niños y los jóvenes, potenciando el desarrollo de competencias. Además, ofrecen recursos didácticos a los maestros, que permiten la generación de metodologías alternativas para favorecer los procesos de enseñanza (Fluent, 2007).

Sin lugar a duda, las TIC son herramientas que permiten construir colectivamente el conocimiento y procesar y divulgar información de manera instantánea, minimizando la brecha digital entre unas sociedades y otras, y entre lugares geográficamente distantes.

3.2.3 Modelos pedagógicos representativos de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Los modelos pedagógicos que han presentado desarrollos a nivel de ambientes virtuales corresponden al conductista, sistémico y constructivista de acuerdo con Sánchez (2015) desarrollando en su extensión el aprendizaje colaborativo; a continuación, se hace revisión de la forma en la cual se engranan los modelos pedagógicos de acuerdo con los ambientes virtuales de aprendizaje.

Modelo conductista

A pesar del debate que genera el modelo, este no se encuentra en realidad apartado actualmente del espacio educativo, ya que en muchas formas el AVA se acopla de forma muy significativa a través de instrucciones, operación logística y de respuesta a los estímulos de tipo didáctico y diseño de la interfaz del ambiente, dando espacio para un análisis desde el conductismo de los AVA.

Modelo sistémico

De acuerdo con el diseño del AVA es posible orientar en esta dirección el modelo pedagógico porque la construcción de ambientes basados en problemas requiere de un contexto específico que deriva en la relación que tiene con diferentes campos del conocimiento, orientando así la resolución de problemas educativos.

Modelo constructivista

Este es el modelo más utilizado para el diseño de AVA en el entendido que presenta versatilidad en la construcción colectiva del conocimiento a partir del aprendizaje colaborativo, de acuerdo con el diseño que

permita una interacción real entre los participantes del ambiente para la organización y desarrollo de objetivos de aprendizaje con respecto a un proceso reflexivo de interacción, evaluación y retroalimentación.

Debido a lo anterior, es uno de los modelos pedagógicos con mayor acogida para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje; de acuerdo con lo planteado por Londoño (2016) quien afirma que el modelo constructivista aporta elementos como el desarrollo de actividades a partir del conocimiento previo de los estudiantes, evaluación parte de un enfoque cualitativo y el papel del docente como facilitador, así como la relevancia de la participación del estudiante le dan fuerza a este modelo. El estudiante participa en el proceso de construcción, donde existe una relación implícita entre conocimiento, estudiante y docente de forma equitativa.

3.2.4 Marco Legal

Los principios fundamentales para el sistema educativo colombiano están consignados en la Carta Constitucional de 1991.

Fruto del mandato constitucional de 1991 y con base en un amplio proceso de concertación y coordinación entre diversos enfoques y tendencias sobre el desarrollo educativo del país, se formuló en 1994 la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994).

En desarrollo de esta Ley y complementarias a la Ley 30 de 1992 que organiza el servicio público de la educación superior y la Ley 60 de 1993 de Distribución y Competencias y Recursos entre los diferentes ámbitos territoriales del país, se ha producido la reglamentación y normatividad pertinente según los diferentes tópicos, para los niveles educativos y las poblaciones demandantes del servicio educativo (Muñoz 2004).

En el contexto colombiano, la Ley 99 de 1993, en su artículo tercero define el desarrollo sostenible integrando las variables económicas, sociales y ambientales que constituyen de manera general el entono de la existencia humana hoy en día. La Ley 99 especifica que se entiende por “desarrollo sostenible el que conduzca al crecimiento económico, a la elevación de la calidad de la vida y al bienestar social, sin agotar la base de recursos naturales renovables en que se sustenta, ni deteriorar el medio ambiente o el derecho de las generaciones futuras a utilizarlo para la satisfacción de sus propias necesidades”. (Ley 99 de 1993). Se tomará la anterior definición como marco de referencia general sobre el concepto de sostenibilidad, aceptando las limitaciones de la misma y su carácter discutible desde el punto de vista de las disciplinas del conocimiento humano (Muñoz 2004).

Por consiguiente, se puede afirmar que Colombia tiene un marco institucional, de normatividad y de política en torno al proceso educativo que augura seguir avanzando con paso firme hacia las metas de calidad y pertinencia de la educación. En la constitución de 1991, se reglamentan en Colombia las leyes en materia de:

Libertad de conciencia:

Artículo 18. Se garantiza la libertad de conciencia. Nadie será molestado por razón de sus convicciones o creencias ni compelido a revelarlas ni obligado a actuar contra su conciencia.

Constitución de Colombia de 1991

Libertad de prensa:

Artículo 20. Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura.

Protección a periodistas:

Artículo 73. La actividad periodística gozará de protección para garantizar su libertad e independencia profesional.

El espectro electromagnético y el uso que los medios de comunicación pueden darle: Artículo 75. El espectro electromagnético es un bien público inenajenable e imprescriptible sujeto a la gestión y control del Estado. Se garantiza la igualdad de oportunidades en el acceso a su uso en los términos que fije la ley. Para garantizar el pluralismo informativo y la competencia, el Estado intervendrá por mandato de la ley para evitar las prácticas monopolísticas en el uso del electromagnético.

Artículo 76. La intervención estatal en el espectro electromagnético utilizado para los servicios de televisión, estará a cargo de un organismo de derecho público con personería jurídica, autonomía administrativa, patrimonial y técnica, sujeto a un régimen legal propio. Dicho organismo desarrollará y ejecutará los planes y programas del Estado en el servicio a que hace referencia el inciso anterior (Constitución Política de Colombia de 1991).

Artículo 2.- principios orientadores.

El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC.

Artículo 60. definición de TIC. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.

1. Promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre los ciudadanos, las empresas, el Gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación.
2. Impulsar el desarrollo y fortalecimiento del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
3. Promover la investigación e innovación buscando su competitividad y avance tecnológico conforme al entorno nacional e internacional.

Artículo 39.- articulación del plan de TIC.

Algunos artículos de la ley 1341 de 2009.

El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.

4. Metodología

Con relación a la metodología utilizada durante el proceso investigativo, se optó por el método cualitativo, del cual (Hernández *et al.* 2014, p. 40) señalan, el “enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes en el proceso de interpretación”, en este sentido se comprende la descripción de situaciones cotidianas y comportamientos en contexto de personas o grupos pequeños que contribuyeron a la obtención de información, la cual generó datos relacionados con el comportamiento y actitud de los estudiantes; las situaciones cotidianas de los educandos se convirtió en fuentes de información valiosas que permitieron analizar aquello que el dicente dice, qué piensa, cómo expresa lo que siente y de qué forma evidencia lo que hace.

El tipo de investigación es descriptivo porque los participantes del proceso; ofrecieron una variedad de posibilidades y vías de actuación conducentes a la creación de proyectos de comunicación y medios mediante los ambientes virtuales de aprendizaje, que facilitarían la interacción entre docentes y estudiantes.

4.1 Población y Muestra

El diseño de este proyecto involucró a la comunidad educativa de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo “Gonzalo Jiménez de Quesada”. Son los estudiantes, los autores del proyecto, las actividades de investigación se dirigieron a los estudiantes del programa del técnico profesional en servicio de policial; debido a que la problemática abordada giro en torno al uso de tics como instrumento para fortalecer los procesos mentales y las habilidades comunicativas observables directamente.

5. Análisis y Resultados

La información para la planeación y ejecución del proyecto está siendo analizada con el fin de recolectar datos provenientes de la experiencia, el conocimiento y la inclusión de las Tics. Las encuestas se aplicarán a 80 estudiantes.

El proyecto contiene actividades para ser desarrolladas por los estudiantes de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo “Gonzalo Jiménez de Quesada”, quienes tienen la responsabilidad de seleccionar los contenidos y programas para toda la institución, con el respectivo acompañamiento de los docentes. Se tomará como muestra para evaluar el proyecto a 80 estudiantes, el seguimiento se iniciará a partir del primer semestre del año 2023 con ejecución a partir del segundo semestre del año 2023.

5.1 Análisis de Resultados en Encuesta Aplicada a Estudiantes

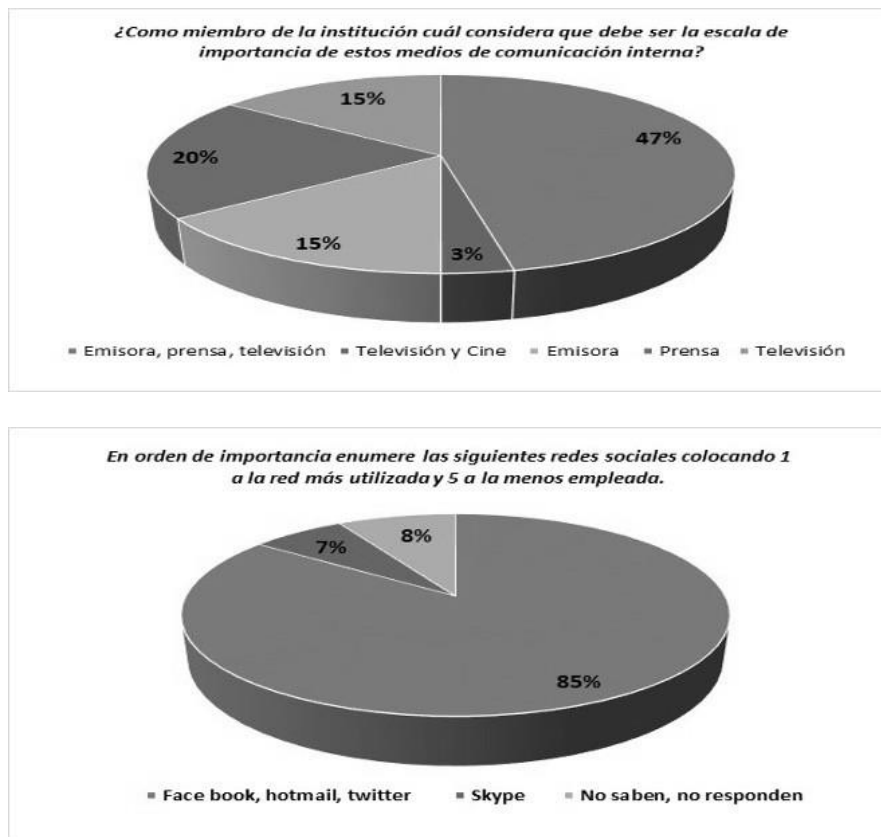


Gráfico 1. Fuentes: Elaboración propia- 2022

Con relación al análisis de las respuestas a las encuestas aplicadas a los estudiantes se percibe que:

La modalidad de comunicación institucional se basa en la forma oral y escrita a través de circulares e informes verbales que son emanados de diferentes entes institucionales. Una minoría representada en el 7% utiliza las redes sociales; un 3% de encuestados no entendió la pregunta y el 2% hace uso tanto del internet como de las redes sociales.

A nivel institucional, no se evidencia con claridad la existencia de un proyecto de comunicación que atienda eficazmente a toda la comunidad educativa representada en: directivos, personal administrativo, docentes, estudiantes, el 39% de los encuestados sugiere actualizar y viabilizar el sonido, que se relaciona directamente con la emisora institucional; el 22% de estudiantes propone crear el periódico virtual; el 18% de participantes dice que es necesario cambiar computadores e innovar implementando el uso del blog; el 13% señala que amerita oxigenar la forma de comunicación en las aulas de clase; el 5% de los alumnos opina que si no hay proyecto no se puede innovar, cambiar o mejorar, por lo tanto es necesario crearlo; el 3% de estudiantes encuestados opina que la forma de comunicación institucional es efectiva y no es necesario innovar nada. Afortunadamente es un número minoritario de estudiantes que se siente a gusto con esta forma de comunicación, para lo cual es importante analizar su conformismo.

Los estudiantes conciben la tecnología como ciencia que permite la confirmación del ser humano en su reafirmación desde el ser, el saber y el saber ser desde su proyecto de vida familiar, social y laboral. El 42% de los encuestados define la tecnología como una oportunidad de comunicación mejorada y actualizada que les permite innovar; el 37% de los jóvenes asume la tecnología como la extensión del ser humano mediante el uso de herramientas que le posibilite crecer en todas sus dimensiones; el 18% de los encuestados opina que la tecnología es una ciencia avanzada, profunda y moderna, mientras que el 3% de estudiantes se abstiene de responder la pregunta.

La muestra de los estudiantes seleccionados para responder la encuesta en este punto asume en un 72% que desconoce tanto la existencia como en quién recae la responsabilidad de un proyecto de comunicación a nivel institucional; así mismo, el 27% de encuestados sí sabe quién o quiénes son los responsables del proyecto y el 1% no responde la pregunta, por lo que el 72% de los estudiantes partirían de la creación del proyecto innovando la emisora institucional, el periódico y otras formas complementarias como tv,

Un grupo significativamente mediano de estudiantes accede fácilmente al uso de computador, celular y tablet, ya que, según las estadísticas, el 42% de ellos usa el computador, un 28% de jóvenes utiliza computador y celular,

pero también un 18% de estudiantes puede hacer uso de computador, celular y tablet. No se puede desconocer que el 12% de encuestados solamente utiliza celular, porcentaje que es relativamente alto en cuanto a limitación tecnológica en esta era de la tecnología digital. Los resultados de esta gráfica evidencian la condición de viabilidad en la implementación de tic tanto en procesos pedagógicos como en proyecto de comunicación y medios a nivel de la institución, puesto que un 88% de la totalidad de encuestados utiliza el computador.

En este punto la gráfica arroja que un número significativamente alto de estudiantes utiliza las TIC en primera instancia como diversión y entretenimiento y en segundo plano incluyen la continuación de procesos de aprendizaje. Esta conclusión resulta de analizar que el 26% de jóvenes se conectan con redes sociales y otras páginas de entretenimiento; un 22% de jóvenes asume los contenidos académicos y de consulta, mientras que otro 22% de estudiantes asume los aspectos de interés personal; otro 20% de personas se inclina por la televisión y programas variados mientras que el 10% restante de alumnos prefiere los programas deportivos.

La comunidad estudiantil se siente atraída hacia la creación de medios de comunicación como el periódico, la tv y la emisora entre otros, puesto que el 55% de encuestados coloca en primer lugar la creación e innovación de la emisora, la prensa y la televisión; un 23% de jóvenes propone la prensa; un 18% de estudiantes solicita la emisora escolar mientras que el 4% de jóvenes pide la tv y cine. Estos resultados demuestran que el proyecto en desarrollo no está ni desmedido ni desproporcionado.

Los estudiantes encuestados evidencian que el mayor atractivo que les representa usar las TIC está en las redes sociales. La gráfica muestra que un 75% de jóvenes gusta de chatear, se divierten jugando, dedican tiempo a redes sociales y complementan escuchando música. De otra parte, el 25% restante dedica su tiempo a la consulta para mejorar su nivel académico, pero también ingresan a las redes sociales.

Al punto nueve y según la gráfica, los estudiantes responden que para ellos en orden de importancia de uno a ocho en donde uno es el máximo valor y ocho el menos importante, están en un 85% Facebook, Hotmail y twitter; así mismo, el 8% no sabe, no responde y el 7% de la población le da más importancia a Skype.

6. Discusión y Conclusiones

La presente investigación teórico - practica se dirigió a los estudiantes de la Escuela de Suboficiales y Nivel Ejecutivo "Gonzalo Jiménez de Quesada", con el objetivo de crear el proyecto de comunicación y medios haciendo uso de ambientes virtuales de aprendizaje, que permitan la interacción entre docentes y estudiantes, para fortalecer las habilidades comunicativas mediante la realización de actividades programadas y orientadas al desarrollo de la comunicación asertiva e incorporación de las TIC como herramientas desde el periódico virtual, y la emisora

Se evidencio los niveles de apropiación y uso que hacen los estudiantes de las nuevas tecnologías de comunicación. En este contexto, la investigación ha requerido la utilización de una técnica de recolección de datos constituida por encuestas a estudiantes, de la institución educativa.

El proyecto es un ejemplo que muestra el proceso de un sistema de comunicación oral, escrita, analógico a un sistema digital mediante los modernos sistemas de publicación electrónica conocidos como: blogs, plataformas y diferentes páginas web que fortalecen la interacción social desde otras modalidades que sin los avances tecnológicos no se hubieran podido lograr: comunicación sincrónica y asincrónica entre otras. En este caso se cumplen las metas del objetivo específico número uno que hace referencia a la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo de las básicas e innovando con los avances de la tecnología y enfatizando el trabajo en equipo.

Se recibió apoyo de docentes de diferentes áreas, en todo lo referente al proceso de organización, recolección de datos y se procedió a organizar el grupo significativo que tenía como responsabilidad de la edición y publicación del material seleccionado.

Por parte de los docentes, hubo actitud más receptiva y mejor disposición a la implementación de las Tic en los procesos pedagógicos y a la vez se despertó el interés por recibir nuevas capacitaciones relacionadas con el manejo de los OVA. Con el aporte de los docentes de diferentes áreas se creó el grupo significativo del Proyecto de Comunicación y Medios, se generó la rúbrica como instrumento de evaluación y se obtuvo material para las publicaciones que darían inicio al proyecto, intención contextualizada en el objetivo específico.

Es satisfactorio constatar como los estudiantes empiezan a proponer e incluir las TIC en los procesos de formación-aprendizaje y hasta se atreven a trabajar a la par con los docentes como pares en donde el estudiante en ocasiones es el aventajado y el maestro le atiende como aprendiz.

7. Proyecto de Comunicación y Medios

Teniendo en cuenta que las actividades didácticas pretenden innovar instrumentos de comunicación ya existentes en la institución como son el periódico y la emisora escolar en presentación física, se busca incluir en su producción el uso adecuado de las tics, permitiendo así el fortalecimiento de la comunicación oral y escrita ya que los estudiantes podrán hacer uso de los instrumentos y equipos tecnológicos en ambientes de aprendizaje virtuales que se conviertan en estrategias continuas de interacción e intercambio social entre pares, docentes y con la comunidad educativa en general.

PROYECTO AMBIENTES VIRTUALES DE COMUNICACIÓN Y MEDIOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

Tabla 1. Actividades competencias comunicativas

PROPUESTA PEDAGÓGICA
<p>Competencias a desarrollar: Competencias comunicativas: Interpretación, argumentación y proposición</p> <p>Fortalecer en los estudiantes las habilidades comunicativas desde el proyecto de comunicación y medios con espacios de aprendizaje significativos que despierten en ellos la motivación para comunicarse asertivamente y con herramientas tecnológicas actuales que permitan verificar resultados en cuanto a avances y limitaciones del conocimiento.</p>
<p style="text-align: center;">PRODUCTO RESULTADO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>Los títulos que a continuación se relacionan son el resultado de una fase - concurso en la cual y por eliminatorias los estudiantes seleccionaron el nombre de cada uno de los instrumentos que hacen parte del proyecto de Comunicación y Medios cuya estructura es: emisora y periódico virtual</p>
<p style="text-align: center;">Contenidos temáticos:</p> <p style="text-align: center;">PRODUCTO 1. EMISORA VIRTUAL: El lenguaje de la música, Arte y cultura.</p> <p style="text-align: center;">PRODUCTO 2. PERIÓDICO VIRTUAL: comunicación, ética de la comunicación, arte y cultura.</p>

Tabla1. Fuentes: Elaboración propia - 2022

SEGUNDA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

LA COMUNICACIÓN ASERTIVA: Producción textual

DESEMPEÑO:

El estudiante elabora un decálogo relacionado con las características de la comunicación asertiva.

EVIDENCIAS:

1. Identifica las características de la comunicación asertiva.
2. Establece relaciones de similitud y diferencia entre su forma de comunicar y el tema en referencia.
3. Reconoce la importancia de comunicarse asertivamente.

Tabla 2 Actividad producción textual

REFERENTES DISCIPLINARES	COMPETENCIA	SABERES DISCIPLINARES	TIEMPO
La Comunicación asertiva: características, uso, modalidad oral y escrita.	Lingüística, Semántica Pragmática, semiótica, textual	<i>Texto argumentativo</i> <i>Texto propositivo</i>	6 horas
<p>Instrucciones: Cada estudiante relaciona las diez ideas más importantes de la comunicación asertiva y las expresa en forma de decálogo, teniendo en cuenta normas de presentación y tipología textual.</p> <p>-Identifique temas relacionados con la comunicación asertiva.</p>		<p>RECURSOS:</p> <p>Sala de informática o computador en el aula.</p> <p>Material didáctico</p>	
<p>Actividad de contexto: Producto: Presentación de un decálogo en donde se evidencien diez ideas fundamentales a seguir para lograr la comunicación asertiva institucional. Definición del decálogo seleccionado con modalidad de eliminatoria.</p> <p>Actividades de experiencias (actividad de aula): Los estudiantes se reúnen en grupo, cada uno lee su decálogo individual y entre todos los integrantes re-elaboran el decálogo grupal, para luego seleccionar el mejor, complementarlo y presentarlo como la producción final del curso.</p> <p style="text-align: center;">Actividades de reflexión (aplicación en su proyecto de vida)</p> <p>El estudiante expone mediante un conversatorio los aspectos más significativos de este trabajo que aplicará en su cotidianidad tanto institucional como familiar y social.</p> <p style="text-align: center;">Actividades de acompañamiento (tareas – consultas)</p> <p>Es responsabilidad de cada curso cualificar su decálogo, ilustrarlo, revisar su estética y ubicarlo en un lugar destacado del aula de clase.</p> <p>Posteriormente, cada curso sube su decálogo a la página para que participe en la modalidad de eliminatoria y así conocer el decálogo que asumirá como ganador.</p>			

Tabla 2. Fuentes: Elaboración propia – 2022

**TERCERA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
EMISORA VIRTUAL**

Desempeño: Los estudiantes ingresan a la página, observan su estructura, analizan contenido y proponen ritmos, intérpretes y canciones.

EVIDENCIAS:

1. *Identifica la presentación y estructura de la página de música con sentido y algo más.*
2. *Establece relaciones entre la música de diferentes épocas, culturas y fechas especiales.*
3. *Reconoce la posibilidad de dar otros sentidos a canciones y expresiones musicales que se escuchan en el contexto en el cual interactúan los estudiantes.*

Tabla 3 Actividades de construcción

REFERENTES DISCIPLINARES	COMPETENCIA	SABERES DISCIPLINARES	TIEMPO
La cultura y el lenguaje de la música. Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.	Semántica Pragmática, semiótica, textual Poética.	Ética de la comunicación. Expresiones musicales artístico-culturales	8 horas
<p>Instrucciones: El estudiante ingresa a la página de la emisora después de observar tanto la estructura como los contenidos y posibilidades de participación, debe realizar un informe en donde plasme tanto el impacto como otras oportunidades de interpretación y comprensión del mundo circundante. A partir de esta información desarrollará los cuatro aspectos abajo mencionados.</p>		<p>RECURSOS: Computador. Página de Música con sentido y algo más. Aulas de clase. Material didáctico.</p>	
<p>Actividad de contexto: Producto: Informe relacionado con la estructura de la página</p> <p>Actividades de experiencias (actividad de aula): Mediante actividad individual, los estudiantes reconocen la oportunidad de proponer y compartir gustos musicales.</p> <p>Actividades de reflexión (aplicación en su proyecto de vida): Los estudiantes analizan la música que escuchan en sus regiones</p>			

Tabla 3. Fuentes: Elaboración propia - 2022

**CUARTA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
PUBLICACIÓN**

DESEMPEÑO: El estudiante publica en la página comentarios relacionados con el tema propuesto, evidenciando desde su argumentación el nivel de interpretación alcanzado.

EVIDENCIAS:

- Identifica las palabras desconocidas y escribe frases significativas de la canción.
- Analiza el video y comenta situaciones emotivas.
- Participa en la actividad de refuerzo en búsqueda de valores y anti valores del video.

Tabla 4 Actividad de publicación

REFERENTES DISCIPLINARES	COMPETENCIA	SABERES DISCIPLINARES	TIEMPO
Comunicación escrita. <i>Relación autor-texto</i>	Semántica, Pragmática, semiótica, textual, Literaria	Texto argumentativo. Intención al escribir un texto	<i>4 horas</i>
<p>Instrucciones: Después de hacer el análisis respectivo, el estudiante publica en la página los comentarios resultantes de dicho análisis que desee compartir con otros usuarios de la página.</p> <p>Posteriormente realiza las actividades propuestas en los cuatro ejes que estructuran la actividad: actividad de contexto, actividad de experiencias, actividad de reflexión y actividad de acompañamiento.</p>		<p>RECURSOS: Página virtual. Internet. Computador Aula de clase.</p>	
<p>Actividad de contexto: Producto: Publicación de comentario o texto argumentativo evidenciando la comprensión y análisis del tema propuesto.</p> <p>Actividades de experiencias (actividad de aula): Participación en el exprésate del aula con palabras clave de la canción analizada: en cada salón hay un lugar especial con un</p> <p>Actividades de reflexión (aplicación en su proyecto de vida): El estudiante expresa en una un texto narrativo o poético su sentir hacia su profesión</p>			

Tabla 4. Fuentes: Elaboración propia - 2022

Referencias

- Bustamante-Giralt, G., Cobo-Barri, E., Gabaldà-Zafra, D. (2010). Políticas del Departamento de Cultura y Medios de Comunicación de la Generalitat de Catalunya para la digitalización de la cultura. *BID: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 24.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. D. C. (2005). Las TIC y la educación ambiental. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(2), 9-26.
- De Colombia, C. P. (1991). República de Colombia.
- Díaz Barriga Arceo, F., Romero Martínez, E., & Heredia Sánchez, A. (2012). Diseño tecno pedagógico de portafolios electrónicos de aprendizaje: una experiencia con estudiantes universitarios. *Revista electrónica de investigación educativa*, 14(2), 103-117.
- Educación: una gran oportunidad (s.f.). *Net Conexión*, nº11. [http://procesosemivirtual-ese.com/Internet en educación una gran oportunidad.pdf](http://procesosemivirtual-ese.com/Internet%20en%20educaci3n%20una%20gran%20oportunidad.pdf)
- Gálvez, J. C. (2011). Computadores y red en Colombia: posibilidad de interacción globalizadora en instituciones educativas públicas y desarrollo regional. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 38, 177-186.
- Gómez Barón, C. P. (2015). Implementación de un AVA para el aprendizaje autónomo en nociones de comercio para los estudiantes de grado séptimo del Colegio Guillermo Cano Isaza.
- Fluent, B. (2007). El porqué de las TIC en educación, *Eduteka*, www.eduteka.org/PorQueTIC.php
- Hartman, D. K. (2000). What Will be The influences of media on literacy in the next millenium?, *Reading Research Quarterly*, 35(2), 281-282.
- Henao, O. (2002). La red como medio de enseñanza y aprendizaje en la educación superior, www.colegiovirtual.org/pr03_02.html
- Hernández S. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. LEY General de Educación, Ley 115 de 1994 (1994, 3 agosto). Ministerio de Educación Nacional. www.mineduacion.gov.co/
- Londoño, J. (2016). Rehabilitación de miembro superior con ambientes virtuales: revisión. *Revista mexicana de ingeniería biomédica*, 37(3), 271-285.
- Montes, J. A., Caicedo, A. y Ochoa, S. (2017). Marco de Competencias y Estándares TIC desde la Dimensión Pedagógica (MCETIC): Referente de formación para la era digital reconocido por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago). *Revista Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 29. www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n29/n29art/art2904.htm
- Muñoz, G. D. (2004). *Ordenanza 139/04: Creación del Departamento de Tecnología Informática y Servicios Educativos (TISE)*.
- Ramírez, T. (2006). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Panapo.
- Sánchez Almonacid, A. Y. y Rincón Estupiñán, Y. E. (2015). *Caracterización geográfica y documental de los modelos pedagógicos, ludificación y PEI de los Colegios San Gabriel, Travesuras, Teresita Vidal, Gimnasio Infantil Montessori y Liceo Moderno María Montessori de Villavicencio, Meta* [Tesis Doctoral], Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Sampieri, R. y Collado, C. (1997). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill
- Vygotsky, L. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.