



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira



# Competencias Comunicativas Digitales en el Diplomado Maestro Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira Un estudio de Caso

Eva Carolina Arciniegas  
Laura Marcela Noreña  
Francy Julieth Salazar



Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Ciencias de  
la Educación  
Licenciatura en Comunicación  
e Informática Educativas  
2015



**COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN EL DIPLOMADO  
MAESTRO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**UN ESTUDIO DE CASO**

**EVA CAROLINA ARCINIEGAS MELCHOR**

**LAURA MARCELA NOREÑA HERRERA**

**FRANCY JULIETH SALAZAR MÚNERA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS**

**JUNIO DE 2015**

**COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES EN EL DIPLOMADO  
MAESTRO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**UN ESTUDIO DE CASO**

**EVA CAROLINA ARCINIEGAS MELCHOR**

**LAURA MARCELA NOREÑA HERRERA**

**FRANCY JULIETH SALAZAR MÚNERA**

**Proyecto de grado para optar por el título de  
Licenciadas en Comunicación e Informática Educativas**

**DIRECTOR DE TESIS**

**GONZAGA CASTRO ARBOLEDA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS**

**JUNIO DE 2015**

Notas de Aceptación

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Director de Tesis

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecer, en primer lugar a nuestros padres, por su dedicación, esfuerzo, paciencia y apoyo incondicional en este proceso de aprendizaje continuo. Sus palabras de aliento siempre fueron nuestra motivación para continuar y lograr nuestra meta de ser profesionales.

En segundo lugar, agradecemos a nuestro director de tesis Gonzaga Castro Arboleda, quien con mucha paciencia y entrega, siempre nos brindó toda su ayuda y experiencia para llevar a feliz término nuestro proyecto de investigación.

Al profesor Andrés Palechor por su guía y disposición para resolver nuestras dudas y brindarnos elementos que ayudaron a encaminar nuestro proceso investigativo.

Y finalmente al director de UNIVIRTUAL, Jorge Lozano por proporcionarnos acceso a todo el material del Diplomado Maestro Virtual, que fue insumo para el desarrollo de nuestra tesis de grado, y por su colaboración constante en diversos momentos de la investigación.

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Página</b>
1. RESUMEN .....	5
2. ABSTRACT .....	7
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	8
4. JUSTIFICACIÓN .....	11
5. OBJETIVOS .....	14
5.1. General:.....	14
5.2. Específicos .....	14
6. MARCO REFERENCIAL .....	15
6.1. ESTADO DEL ARTE.....	15
6.2. MARCO TEÓRICO.....	29
DE COMPETENCIAS A COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES, UN RECORRIDO PARA COMPRENDER LOS NUEVOS RETOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	29
7. DISEÑO METODOLÓGICO .....	41
7.1. Descripción del estudio.....	41
7.2. Operacionalización de conceptos.....	41
7.3. Técnicas de recolección de la información .....	46
7.4. Características del Diplomado Maestro Virtual .....	46
7.5. Sistematización y Análisis al Diplomado Maestro Virtual. ....	51
7.5.1. Módulo 1: Introducción a la Educación Virtual.....	52

7.5.2. Módulo 2: Pedagogía en la Virtualidad.....	56
7.5.3. Módulo 3: Diseño de unidades temáticas.....	62
7.5.4. Módulo 4: Fundamentos comunicativos en ambientes virtuales de aprendizaje.....	67
7.5.5. Módulo 5: Moderación en Comunidades Virtuales de Aprendizaje .....	72
7.6. Análisis general del Diplomado Maestro Virtual respecto a las categorías de Estudio .....	77
7.7. Diplomado Maestro Virtual en relación a las Competencias Comunicativas Digitales .....	82
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	85
9. BIBLIOGRAFÍA .....	88



## 1. RESUMEN

Actualmente un elemento transformador en las prácticas sociales es la internet, que ha generado cambios en los procesos y estilos de vida de muchas personas, y la educación no es ajena a estos cambios ya que los espacios virtuales están siendo utilizados con fines educativos para promover el desarrollo de diversas habilidades y ampliar el conocimiento. Ya hace parte de las tareas escolares revisar una página web sugerida por el profesor, participar de un foro o ver un vídeo dispuesto en la red. Este tipo de educación está tomando auge y generando demanda, por lo cual, está también exigiendo nuevas competencias por parte de aquellos que se dedican a enseñar en la virtualidad.

Por lo anterior, el presente trabajo se orienta a generar en primera medida una definición sobre el concepto COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES, la cual no se encuentra planteada de manera precisa por un autor específico, sino que es resultado de las lecturas de varios expertos que las abordan dentro del contexto de la educación virtual, reconociendo que este tipo de ambientes de interacción, comunicación y aprendizaje requieren de un tipo de competencias comunicativas que abarquen las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) no sólo desde la parte técnica, que involucra el conocimiento básico en el uso de una herramienta, sino desde la parte tecnológica, que permita la creación de estrategias conducentes a la producción de nuevos contenidos y mensajes, que a su vez potencien los procesos de comunicación y aprendizaje en los participantes de estos escenarios.

En segunda instancia, se realiza una comparación de las características principales de las Competencias Comunicativas Digitales con el perfil de formación y el proyecto educativo del Diplomado Maestro Virtual de la Unidad Virtual (UNIVIRTUAL) de la Universidad Tecnológica de Pereira, a través de una

metodología descriptiva y por medio de un estudio de caso, que demuestre la relevancia del desarrollo de este tipo de Competencias Comunicativas Digitales (CCD) en el marco de ejecución de dicho programa.

**Palabras Clave:** Competencias comunicativas digitales, educación virtual, tecnologías de información y comunicación – TIC, ambientes virtuales de aprendizaje

## 2. ABSTRACT

Currently the transformative element in social practices is the internet, which has generated changes in processes and lifestyles of many people, and education is not immune to these changes because virtual spaces are being used for educational purposes to promote development of various skills and expand knowledge. Already part of homework review a website suggested by the teacher, participate in a forum or a video provided in the network. This type of education is gaining momentum and generating demand, therefore, is also demanding new skills from those who are dedicated to teaching in virtual environments.

Therefore , this paper aims to attract at first as a definition of the concept DIGITAL COMMUNICATION SKILLS , which is not raised precisely by a specific author , but is a result of the readings of several experts that address within the context of virtual education, recognizing that this type of environment interaction , communication and learning I require a kind of communication skills that include ICT ( Information and Communication ) not only from the technical side , which involves basic knowledge in the use of a tool, but from the technological side , allowing the creation of strategies leading to the production of new content and messages, which in turn enhance the learning and communication processes in the participants of these scenarios.

Secondly, a comparison of the major features of the Digital Communicative skills with the profile of training and educational project of the Virtual Graduate Teacher of the Virtual Drive (Univirtual) Technological University of Pereira, through a methodology is performed descriptively through a case study that demonstrates the importance of developing this type of Communicative Competence Digital (CCD) in the framework of implementation of the program.

**Keywords:** Digital Communication skills, virtual education, information and communication technologies - ICT

### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La formación en entornos virtuales ha planteado nuevos retos, tanto para maestros como para estudiantes, dado que ha surgido la necesidad de replantear las dinámicas y las interacciones que cada uno de estos participantes asume a lo largo del proceso formativo, desarrollando así diversos tipos de saberes, habilidades y aptitudes que les permitan ser personas aptas para enfrentar los retos propuestos en el marco de las diversas asignaturas de carácter virtual y en las exigencias formativas y comunicativas de la sociedad contemporánea.

Así mismo, los procesos dados en la virtualidad han reconfigurado la manera de aprovechar las potencialidades que ofrecen los entornos de este tipo, demandando también que los participantes deban desarrollar competencias adecuadas para crear nuevos mensajes y contenidos de acuerdo a las experiencias pedagógicas y comunicativas en esta clase de espacios.

En este sentido, cabe mencionar que el concepto “Competencia” no debe limitarse a un ámbito laboral, en el que es importante cumplir con determinadas exigencias en diversos saberes y habilidades para declararse “Competente” y apto para cumplir adecuadamente una tarea. Hablar de “Competencia” es, entonces, hacer un balance entre el conocimiento que se adquiere en un área determinada y la manera como ese saber será apropiado por quien lo aprende, observando además, las estrategias que dan cuenta de esta apropiación en un contexto específico de una manera adecuada, creativa, innovadora; apropiación que da paso a nuevos conocimientos, habilidades y lenguajes. Por eso, dicho término ha de ser abordado desde una visión integral en el sujeto.

Por lo cual, en los últimos años se ha venido gestando un nuevo concepto que pretende definir el tipo de competencias comunicativas que deben desarrollar los participantes de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) para que puedan continuar satisfactoriamente sus procesos formativos y así lograr no solo un

aprendizaje adecuado de los contenidos, sino también, el aprovechamiento acertado y creativo de las herramientas que tienen a disposición en estos entornos, teniendo en cuenta las características propias de quienes participan en él y atendiendo a las necesidades formativas y comunicativas que estos tienen, sin dejar de lado las transformaciones propias de la web, que incluyen a las nuevas herramientas digitales o cambios en el manejo de los diferentes lenguajes.

Sin embargo la educación virtual no siempre ha reflejado la necesidad de desarrollar de manera amplia estas competencias, por lo cual, aún hoy día vemos que se sugieren actividades que se ven limitadas a ejercicios de carácter interpretativo como lo son los foros o los informes de lectura, dejando de lado las posibilidades comunicativas que ofrecen los componentes multimediales, fundamentales para todos los actores del proceso formativo en un escenario virtual.

Dicha situación no ha sido ajena al diplomado Maestro Virtual de la Unidad Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira, el cual pretende la formación de estudiantes que hagan un uso adecuado de las TIC para optimizar los procesos de interacción en entornos virtuales, buscando que éstos estén en la capacidad de gestionar procesos de comunicación y de conocimiento por medio de los espacios de la virtualidad.

Sin embargo, en este diplomado no se ha indagado por la importancia que tienen las **COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES** en los procesos de formación virtual de sus participantes, puesto que este concepto se define en este trabajo de investigación y este plan formativo se centra en otros componentes que aunque comparten similitudes con las características de las CCD, no han tenido en cuenta la utilización de la virtualidad desde un enfoque tecnológico que propenda por estrategias para crear nuevos mensajes y nuevos conocimientos a partir del aprovechamiento de las potencialidades que ofrece este tipo de formación, pues sólo se ha hecho énfasis en la parte técnica que provee al

estudiante de herramientas para desempeñarse en los entornos de la virtualidad y optimizar los procesos de comunicación e interacción que estos participantes poseen a través de una gestión educativa de dichos recursos. Al respecto no hay estudios precedentes que se relacionen puntualmente con Competencias Comunicativas Digitales o estudios similares que tomen como objeto de estudio a UNIVIRTUAL.

En este sentido, y con relación al objeto de estudio que se intenta abordar en el presente trabajo, en las dinámicas que desarrolla el programa de Diplomado no se ha generado una apropiación de las llamadas Competencias Comunicativas Digitales (CCD) que los futuros maestros de la virtualidad requieren para su quehacer docente en este tipo de escenarios, pues si bien el programa propende en su plan de formación brindar las herramientas y conceptos pedagógicos, comunicativos y tecnológicos básicos necesarios para la incursión docente en un ambiente virtual de aprendizaje, no se ha tenido en cuenta que para este tipo de entornos se requieren competencias que le permitan al futuro docente virtual enriquecer su labor con sus estudiantes, y a la vez aprovechar las potencialidades que la virtualidad le ofrece.

En consecuencia, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

**¿Es importante el concepto de Competencias Comunicativas Digitales para el plan de formación del Diplomado Maestro Virtual de la Unidad Virtual (UNIVIRTUAL) de la Universidad Tecnológica de Pereira?**

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Las Competencias Comunicativas Digitales han cobrado gran importancia en los procesos de formación virtual debido a que en estos entornos se requieren cierto tipo de habilidades y conocimientos que permitan al participante tener, no solo los elementos técnicos en cuanto al manejo adecuado de las herramientas virtuales y multimediales, sino también, los elementos tecnológicos que permitan el aprovechamiento de las potencialidades y la construcción de estrategias que conlleven a nuevas dinámicas de interacción y comunicación virtual por medio de nuevos mensajes y contenidos.

A pesar de ello, no existe una definición puntual del término **Competencias Comunicativas Digitales** que haya sido dada por un autor específico; por lo que para este proyecto de investigación, y de acuerdo a lo planteado por autores como César Coll, se propone una construcción del término, definiéndolo para el presente trabajo como: **“La capacidad de conocer, comprender y apropiarse lenguajes hipermediales, para comunicar un mensaje a través del entorno virtual, haciendo uso de las herramientas presentes en estos contextos; facilitando así una apropiación del entorno y del proceso de formación, para de este modo, dinamizar, generar y proponer la construcción de mensajes y nuevos contenidos que sean acordes con las características y necesidades de los actores que intervienen en diversos procesos virtuales del siglo XXI y que puedan responder a las problemáticas que surgen en dicho contexto de una forma dinámica e innovadora”**

Por lo anterior, y al proponer una definición para este término, se pretende lograr un componente innovador que permita un estudio más concreto sobre este tipo de competencias, las cuales no se han revisado a profundidad en el contexto de la educación virtual, y se han visto condicionadas a una competencia lingüística que

en ocasiones se ha limitado a los componentes propios del habla, dejando de lado las estrategias para el uso apropiado y efectivo del lenguaje.

Del mismo modo, se ha observado que aún no se ha realizado una revisión entorno a la importancia que tienen éstas competencias en el marco de formación planteado por el Diplomado Maestro Virtual de la Unidad Virtual (UNIVIRTUAL) de la Universidad Tecnológica de Pereira, dado que el enfoque se centra en una gestión educativa de los recursos hipermediales y el manejo adecuado de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la labor docente, dejando de lado la reflexión con relación a fomentar alternativas innovadoras que permitan el aprovechamiento de las potencialidades ofrecidas por este tipo de ambientes y herramientas.

En el caso de los estudiantes participantes de dicho diplomado, el desarrollo de las competencias apropiadas para desenvolverse en este tipo de formación, les permitiría aprovechar al máximo los recursos multimediales (hipertexto, imagen, video, etc.), no sólo de manera que involucre un conocimiento previo sobre la herramienta, sino también con un enfoque que tenga en cuenta estrategias que conlleven al aprovechamiento creativo de las potencialidades que ofrecen estos recursos y a la creación de mensajes que evidencien la apropiación de los contenidos mejorando así no sólo los procesos de aprendizaje sino también las interacciones Tutor-Estudiante, Estudiante-Contenido y la relación entre pares, permitiéndoles de este modo una formación más acorde con el perfil de Maestros Virtuales que puedan desempeñar un rol apropiado en un ambiente virtual de aprendizaje.

De ahí que esta investigación busca demostrar la importancia del desarrollo de las Competencias Comunicativas Digitales (CCD) en el marco del Diplomado Maestro Virtual con base al perfil de formación que éste propone para sus participantes dado que las competencias no deben limitarse solo a un ámbito laboral, en donde se consideran habilidades y aptitudes necesarias para considerar a una persona



apta para desempeñar un rol determinado, sino que se pueden ver como una manera de crear estrategias para el aprovechamiento creativo e innovador de los saberes que se adquieren durante un proceso formativo, y más especialmente en el marco del Diplomado Maestro Virtual, en donde se requiere que los participantes sean personas prosumidoras del conocimiento teniendo en cuenta el manejo de las herramientas multimediales con que cuentan en su entorno y que pueden enriquecer de manera innovadora y creativa su labor como futuros docentes. Al respecto, la UNESCO, en la conferencia mundial sobre educación superior (1998) expresó: *“Es necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de las competencias adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de la sociedad”*.

Por esto, esta investigación pretende ver las Competencias Comunicativas Digitales como un componente integral en la formación de los participantes de dicho diplomado, para que no sólo adquieran las herramientas y conocimientos que serán el cimiento en que se base su quehacer como usuarios permanentes de los entornos virtuales o posibles docentes, sino que también se incentiven estrategias creativas e innovadoras para poner dichos conocimientos, habilidades y lenguajes en un contexto virtual que permitan ser generadoras de nuevos contenidos e interacciones entre quienes sean parte de estos procesos formativos. Esto, desde la educación en la virtualidad podría abrir nuevas aristas de investigación y mejorar no sólo el plan formativo que se propone en el Diplomado Maestro Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira, sino también otros entornos de formación de este tipo que así lo requieran.

## 5. OBJETIVOS

### 5.1. General:

- Demostrar la importancia del concepto de competencias comunicativas digitales en el plan de formación del Diplomado Maestro Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira.

### 5.2. Específicos

- Indagar y definir qué es una competencia comunicativa digital y sus principales características.
- Comparar el programa y el perfil de formación que ofrece el Diplomado Maestro Virtual con las características de las Competencias Comunicativas digitales.
- Sistematizar y presentar los resultados del proceso desarrollado.

## 6. MARCO REFERENCIAL

### 6.1. ESTADO DEL ARTE

La educación virtual es una modalidad reciente que se ha fortalecido gracias a los múltiples aportes y estudios que sobre ella se hacen constantemente. Y en aras de contribuir de manera significativa al complejo teórico que envuelve este tipo de formación, es necesario conocer lo más relevante que se ha dicho acerca del tema. Por lo cual se ha considerado fundamental la búsqueda de artículos y otros escritos a partir de la categoría que sustenta el presente trabajo; y para ello se ha planteado el siguiente marco referencial sobre anteriores investigaciones a este proyecto.

La categoría usada para la búsqueda en las bases de datos es **COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES**.

En esta categoría hay que realizar tres distinciones entre: competencias, *competencias comunicativas* y *competencias comunicativas digitales* entendiendo **competencia** como el “saber”, “saber hacer”, “saber estar” y “saber ser” en un contexto determinado (Dr. Benito Echeverría Samanes, 2009); **competencia comunicativa** como la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla (Hymes 1972); y las **competencias comunicativas digitales** como la capacidad para comunicar efectivamente en un entorno virtual (Coll, 2008). Dicha distinción se hace con el fin de establecer que no todos los resultados que contengan las palabras “Competencias” y “Competencias Comunicativas” son útiles para esta investigación, en la medida que no tengan una relación con el componente virtual.

## HALLAZGOS A PARTIR DEL PROCESO DE BÚSQUEDA

Al realizar la búsqueda en las bases de datos de la biblioteca Jorge Roa Martínez de la Universidad Tecnológica de Pereira, se encuentra que no se dispone de ningún trabajo de grado que integre las competencias comunicativas digitales como eje central o anexo a la investigación.

Al unir las palabras “competencias comunicativas” y “educación virtual” o “entornos virtuales”, se obtuvieron menos resultados, y se encontró el artículo: *Competencias comunicativas, múltiples inteligencias y alfabetización en la educación*, el cual tiene un alto grado de relación con la investigación que aquí se plantea.

Dicho artículo contiene los aspectos más importantes de un proyecto desarrollado en el año 1998 por la Dra. Marisol Moreno Angarita y el señor Julio Benavides, en Santafé de Bogotá; el cual propone *“que el escenario digital se involucre en el proceso formativo para favorecer el desarrollo de las múltiples competencias de comunicación (el término “múltiples competencias” nace de la unión de las competencias comunicativas con las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner, “porque ellas son fundamentales para la construcción, reapropiación y reproducción cultural del conocimiento.” Gardner, 1993)*

Es importante aquí, rescatar lo novedosa que resulta la propuesta para ese tiempo y contexto, pues hablamos de casi quince años atrás, en que la educación virtual era poco explorada.

Luego, cabe notar, que al escribir únicamente las palabras competencias comunicativas, el sistema arrojó infinidad de trabajos de grado, casi todos ellos enfocados en un entorno real específico educativo o comunitario, limitando las competencias comunicativas a la expresión presencial de las personas unidas a otros criterios y nunca unidas a la virtualidad, por lo cual la búsqueda en esta base de datos no fue totalmente satisfactoria.

Posteriormente, se realizó una exploración en Proquest, en donde la categoría de búsqueda, arrojó 97 resultados, de los cuales 8 fueron acordes porque emplean las palabras clave de la presente investigación Y en Dialnet, se obtuvieron 2 resultados.

<b>Investigación #1</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Marzo de 2009
Criterio de Búsqueda: Competencias Digitales	
Título: <b><i>Nuevos Perfiles en el alumnado: La creatividad en Nativos Digitales competentes y expertos rutinarios</i></b>	
Autor: Aníbal de la Torre Espejo.	

Relación con la investigación:

- Al plantear el tipo de competencias que deben tener los nativos digitales en su permanente interacción con las TIC.
- Las necesidades comunicativas que tienen estos estudiantes, que posibilitan la adquisición de este tipo de competencias
- El cambio en las competencias digitales no se limita a una dotación de herramientas informáticas, sino también a cómo dichos procesos pueden ser significativos para el estudiante y no se quedan en una simple interacción entre el niño o joven con los recursos informáticos.

En este sentido cabe resaltar que aquí las competencias se definen a partir de las necesidades de los estudiantes, que si bien, son considerados nativos digitales, aun requieren de entornos e interacciones específicas acordes a sus ritmos de

aprendizaje y el desarrollo de las potencialidades que pueden fomentarse por medio del uso de las TIC en el aula y en su cotidianidad.<sup>1</sup>

<b>Investigación #2</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Revista Latina de Comunicación Social # 66 – 2011
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas Digitales	
Título: <b><i>Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) de los estudiantes universitarios</i></b>	
Autores: Dra. Ana María de Guadalupe Arras Vota - Investigadora de la Universidad Autónoma de Chihuahua - <a href="mailto:aarras@uach.mx">aarras@uach.mx</a> Dr. Carlos Arturo Torres Gastelú - Investigador de la Universidad Veracruzana - <a href="mailto:ctorres@uv.mx">ctorres@uv.mx</a> Dra. Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso - Profesora de la Universidad de Salamanca - <a href="mailto:anagv@usal.es">anagv@usal.es</a>	

Relación con la investigación:

- Habla acerca de las competencias planteadas por la UNESCO, en el sentido que las universidades no pueden estar exentas a los cambios que ocurren en su entorno, en donde hay que reconocer las necesidades sociales y contar con las habilidades adecuadas en TIC para desempeñarse con eficiencia en el entorno.
- Se habla de las competencias como una necesidad del mundo globalizado.

---

<sup>1</sup>NOTA: La investigación No 1 del estado del arte fue encontrada inicialmente en la base de datos de Proquest, Al término de ésta investigación, ya no se encontraba allí, pero puede ser visualizada en el repositorio institucional [openaccess.uoc.edu](http://openaccess.uoc.edu) <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/3232>

- Se Plantea el término “competencia” desde el conocimiento de un saber determinado que está ligado a un “saber hacer” aplicando lo que se aprende en un contexto específico, y a una actitud respecto de lo aprendido.

<b>Investigación #3</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Facultadde Educación UNEDEducaciónXXI.Enero 13 de 2010
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales	
Título: <b><i>Competencias para la utilización de herramientas digitales en la sociedad de la información</i></b>	
Autores: M <sup>a</sup> Carmen Rico, Tiberio Feliz; María Luisa Sevillano	

Relación con la investigación:

- Las competencias que desarrollan los estudiantes surgen a partir de necesidades personales del individuo-usuario de estas tecnologías, lo cual hace que cada sujeto desarrolle competencias de acuerdo a su nivel de interacción e interés con los recursos a disposición.
- La investigación menciona un cuestionamiento acerca del tipo de competencias que el estudiante debe desarrollar; si son sólo de tipo cognitivo o si deberían ser también comunicativas e interrelacionadas. Aquí se usa el término de COMPETENCIAS MEDIACIONALES.
- El desarrollo de nuevas competencias se percibe como parte del fenómeno de transformación de las prácticas sociales, en especial las educativas con la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

- Se habla del concepto de COMPETENCIA en una definición integral que involucra tanto elementos cognitivos, procedimentales y actitudinales como parte de la cotidianidad del sujeto que aprende.
- La competencia DIGITAL entraña el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad de la información.
- Este estudio hace un énfasis prioritario en la importancia del desarrollo de estas competencias digitales para que los individuos que están en formación, sean seres que puedan enfrentar con suficiencia los retos del mundo contemporáneo, desarrollando además habilidades y actitudes frente al uso de las tecnologías en su contexto. Igualmente, atendiendo a las necesidades sociales a que haya lugar y promoviendo un uso responsable, crítico y creativo de estos recursos tecnológicos, no solo vistos desde unas perspectivas procedimentales y cognitivas, sino también actitudinal, y en general desde una visión integral de lo que implican dichas competencias.

<b>Investigación #4</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Octubre 1 de 2012
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales	
Título: <b><i>De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: dimensiones e indicadores</i></b>	
Autores: M <sup>a</sup> Amor Pérez y Águeda Delgado Huelva	



Relación con la investigación:

- Se plantea que las competencias digitales no sólo son un método para la resolución de problemas, o de manejo de la información, sino también como una base importante a la hora de transformar el conocimiento.
- Se define esta competencia como la capacidad de comprensión e interacción con los diversos lenguajes que intervienen en la formación digital y audiovisual de los estudiantes, haciéndolos no sólo receptores, sino también prosumidores críticos de nuevos contenidos y nuevo conocimiento.
- Se abordan las competencias desde un punto de vista integral, al involucrar múltiples mensajes y lenguajes en su desarrollo dentro de los procesos curriculares y pedagógicos.
- El documento presenta tres aspectos de desarrollo de las competencias informacionales y digitales: Adquisición y comprensión de la información, expresión y difusión de la información y comunicación e interacción social.

<b>Investigación #5</b>	
Base de Datos: Dialnet	Fecha: Revista <i>Innovación Educativa</i> , 3 vol. 12, número 59 mayo-agosto, 2012
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas Digitales y educación.	
Título: <b><i>Competencias digitales y docencia: Una experiencia desde la práctica universitaria</i></b>	
Autores: Genaro Aguirre Aguilar y María del Rocío Ruiz Méndez	

Relación con la investigación:

- Se pregunta si el uso cotidiano de las tecnologías supone saberes y destrezas susceptibles de ser significativas en el contexto de una gestión educativa mediada por las TIC.
- Habla de que no se trata de saber quién sabe más o menos sobre el uso de las TIC, sino de saber emplear las tecnologías como medios que propician ambientes de aprendizaje que sean distintos y creativos.

El objetivo de este texto no sólo es analizar el tipo de competencias digitales, didácticas y disciplinarias que debe desarrollar un docente para enfrentar los retos de la incorporación de las TIC a los ambientes de aprendizaje, sino aprovechar, también, la ocasión para recuperar una experiencia docente de quien ha ido acercándose a procesos de innovación educativa, que le ha permitido definir estrategias de gestión y mediación a través de las tecnologías.

<b>Investigación #6</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Marzo 1 de 2010
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales y entornos virtuales	
Título: <b><i>Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual</i></b>	
Autores: Honorio Salmerón, Sonia Rodríguez y Calixto Gutiérrez Granada (España)	

Relación con la investigación:

- Plantear el tipo de competencias que deben tener los nativos digitales en su permanente interacción con las TIC.
- Las necesidades comunicativas que tienen estos estudiantes posibilitan la adquisición de este tipo de competencias.
- Las competencias que deben desarrollar los docentes no son de tipo procedimental únicamente, sino que también involucran elementos psicopedagógicos para orientar adecuadamente a sus estudiantes.
- Las competencias son vistas integralmente, puesto que tanto la parte procedimental, como la conceptual y la actitudinal van íntimamente ligadas para llevar a cabo un proceso formativo adecuado en los entornos virtuales de aprendizaje
- El contexto al que se refiere es el de la educación a distancia y la formación virtual, campo en el cual se desarrolla este proyecto de investigación.

En esta investigación se hace referencia a los elementos que pueden enriquecer las experiencias en los entornos virtuales de aprendizaje y la formación a distancia. En este sentido, se hace un análisis sobre las competencias que deben tener los docentes a la hora de guiar un proceso formativo de estas características, tanto de nivel procedimental para la interacción con los entornos y los lenguajes virtuales, como en su quehacer psicopedagógico, cuando dirige un proceso formativo entre sus estudiantes.

<b>Investigación #7</b>	
Base de Datos: Dialnet	Fecha: Abril 26 de 2010
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas y educación virtual	
Título: <b><i>Alfabetización informacional: un enfoque postmoderno para la formación del</i></b>	

***ciudadano en la sociedad del Conocimiento***

Autores: Lisbeth Portillo Fuenmayor Y Johann Pirela Morillo

Relación con la investigación:

- Se requiere transformar los procesos de enseñanza en función de las transformaciones sociales y culturales del mundo contemporáneo, por lo cual es ineludible la necesidad de incluir en los procesos de formación, las TIC como parte de esta formación.
- Habla acerca de un modelo constructivista, presente en muchos de los procesos de educación virtual, en el que no se deje de lado la perspectiva de Vygotsky y de Piaget.
- Se habla del papel del docente como “mediador” y no tanto como “poseedor de todo el conocimiento”, otorgándole un papel protagónico al estudiante. Igualmente, se refiere, implícitamente, a la relación planteada por César Coll: Docente-Estudiante-conocimiento.

Esta investigación pretende esbozar una propuesta metodológica en la que se plasmen los diversos elementos, prácticas y estrategias para una adecuada alfabetización informacional, definiendo también el tipo de competencias requeridas para esta clase de procesos.

***Investigación #8***

Base de Datos: Proquest

Fecha: Marzo 1 de 2011

Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales y educación virtual

Título: ***Competencias en los procesos de enseñanza- aprendizaje virtual y***

<b><i>semipresencial</i></b>
Autores: F. Imbernón, P. Silva y C. Guzmán

Relación con la investigación:

- La reflexión se centra en dos de las modalidades de la educación a distancia: el e-learning y el b-learning, que consiste básicamente en la virtualización de los procesos de aprendizaje a través del uso de equipos informáticos.
- Se toma el término “competencia” integrando el saber, el saber hacer y el saber ser manteniendo su relación con la acción. Está vinculada a un contexto, a una situación dada y facilita la resolución eficaz de situaciones laborales conocidas o inéditas, y es educable.
- Este estudio se basa en las competencias digitales relacionadas con «el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI). Se sustenta en el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información; comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet» (Comisión de las Comunidades Europeas).

En estos resultados se destaca el uso de las TIC por parte del profesorado para conseguir un mejor aprendizaje en los estudiantes. Igualmente, informa como un porcentaje importante de los profesores utiliza alguna plataforma virtual como apoyo a la docencia, y se resalta que las políticas de formación deberían fortalecer las competencias del profesorado universitario en el uso de dispositivos telemáticos, y recursos e instrumentos relacionados con el aprendizaje semipresencial y virtual.

<b>Investigación #9</b>	
Base de Datos: Dialnet	Fecha: Enero de 2011
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales y educación virtual	
Título: <b><i>Procesos de comunicación a través de entornos virtuales y su incidencia en la formación permanente en red</i></b>	
Autores: Sonia María Santoveña	

Relación con la Investigación:

- Trata de esclarecer aspectos del proceso de comunicación dan calidad a los cursos virtuales (tomados por adultos).
- Se trata la comunicación en línea como un medio que integra los objetivos didácticos con la innovación tecnológica, por lo cual, es necesario conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.
- Destaca las posibilidades de comunicación e interrelación que se generan a través de las distintas herramientas sincrónicas y asincrónicas.

Realiza los acercamientos sobre el proceso de comunicación en línea relacionados con las competencias comunicativas que se sustentan en el presente trabajo, pues se relaciona directamente con lo planteado por Cesar Coll acerca de competencias comunicativas digitales y amplía el espectro con unas fases en el proceso comunicativo.

<b>Investigación #10</b>	
Base de Datos: Proquest	Fecha: Marzo 1 de 2011
Criterio de Búsqueda: Competencias comunicativas digitales, universitarios y educación virtual.	
Título: <b><i>Tribus digitales en las aulas universitarias</i></b>	
Autores: Alfonso Gutiérrez, Andrés Palacios y Luis Torrego	

Relación con la Investigación:

- La investigación trata de desmentir el discurso que afirma que “los profundos cambios en la TIC han modificado también radicalmente el aprendizaje de los estudiantes universitarios (considerados Nativos Digitales).” Aquí se sostiene que dichos cambios no son tan inmediatos, automáticos o beneficiosos.
- Es necesaria la transformación del profesorado en sus competencias comunicativas para pasar de ser un proveedor de información a un facilitador del aprendizaje. (No se debe confundir ser facilitador de fuentes de información con ser facilitador del aprendizaje).

La investigación concluye diciendo que, aunque la presencia del ordenador en las aulas universitarias forma ya parte del imaginario colectivo, tal vez se esté sobrevalorando tanto el impacto de las TIC en la educación superior como las competencias digitales de los alumnos, y que esta falsa percepción no beneficia la innovación metodológica.

Para concluir se expondrán los principales aportes arrojados por los documentos seleccionados que contribuyen significativamente a la construcción de esta investigación:

- En primer lugar, se resalta y se toman elementos del proceso comunicativo establecido por Rodríguez Illera y Escofet Roig (2008), el cual es expuesto en la investigación No 9, dado que aborda tres bloques de competencias relacionados con el proceso de comunicación en línea y a su vez establece varias fases de este proceso.
- En segundo lugar, se toman las ideas de algunas tesis que hablan acerca de la importancia del fomento de competencias comunicativas que deben apropiarse los maestros con el fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en los entornos virtuales de aprendizaje.
- Igualmente se abordan los planteamientos de la UNESCO respecto a las competencias en TIC que deben tener los estudiantes universitarios, las cuales deben tener en cuenta el contexto, las necesidades y las habilidades adecuadas para desempeñarse con eficiencia.
- Además son relevantes para este trabajo los aportes realizados en la investigación número cuatro en donde se hace referencia a la visión integral que deben tener las competencias lo cual da especial relevancia al papel activo de quien las adquiere, ya que pasa a ser un prosumidor y transformador del conocimiento.
- Así mismo es de resaltar el aporte de la investigación número 10; referente a la sobrevaloración de las competencias digitales de los estudiantes debido al impacto de las TIC, lo cual perjudica la innovación metodológica.
- Finalmente, se destacan las ideas sobre las ventajas del B-learning cuando se combina con métodos de enseñanza, especialmente basados en aprendizaje colaborativo/cooperativo, ya que posibilita que el estudiantado co-construya y se apropie de otros perfiles (Monereo 2007).



## 6.2 MARCO TEÓRICO

### DE COMPETENCIAS A COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES, UN RECORRIDO PARA COMPRENDER LOS NUEVOS RETOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Al abordar en el tema de las competencias, como parte de la discursividad educativa actual, se encuentra que existen dos puntos de influencia específicos para el uso de dicho término en el campo de la educación<sup>2</sup>; uno desciende del campo de la lingüística y otro de la esfera laboral.

Para empezar, la palabra COMPETENCIA según el diccionario de la RAE (2001), proviene directamente de la palabra latina “competētia”, de donde se deriva la palabra “competir”. De otro lado, Díaz Barriga (2007) afirma que hay un análisis etimológico simple del concepto de competencia, por el cual se ha tratado de explicar, lingüísticamente, el paso del contexto educativo y formativo al laboral. Desde aquí, el término adquiere su “significado en la atribución de pautas de desempeño en un sujeto, como capacidad para resolver algún problema”<sup>3</sup>

En el campo de la lingüística, Noam Chomsky en 1965 introduce la noción de competencia lingüística, definiéndola como el conocimiento que el hablante-oyente tiene de la lengua, con el fin, entre otras cosas, de dar identidad a un conjunto de saberes que tenemos sobre la gramática particular de nuestra lengua. Introdujo el concepto de actuación como “el uso real de la lengua en situaciones concretas”<sup>4</sup>, provocando así una diferenciación entre ambos términos y una separación entre el saber que posee el sujeto sobre la lengua y el uso que se hace de ella mediante el

---

<sup>2</sup>DÍAZ BARRIGA, Ángel. El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? Revista Perfiles Educativos, vol. XXVIII, núm. 111, pp. 7-36. Universidad Nacional Autónoma de México.2006.

<sup>3</sup> Ibídem, p. 12.

<sup>4</sup>CHOMSKY, Noam. Aspectos de la teoría de la sintaxis. Los Ángeles, California. Editorial Aguilar. 1965.

habla. Esto provocó diversas reacciones entre otros teóricos que refutaban la necesidad de tal separación y que pronto pusieron en evidencia la importancia de agregar otro elemento: el contexto en que se realiza la actividad real del sujeto.

Entre los teóricos del lenguaje se destacó Dell Hymes quien en 1972 formuló la definición de competencia comunicativa como la capacidad de una persona para comportarse de manera eficaz y adecuada en una determinada comunidad de habla<sup>5</sup>; lo cual implica respetar un conjunto de reglas que incluye tanto las de la gramática, léxico, fonética, semántica, como las reglas del uso de la lengua. Así pues, la competencia comunicativa se relaciona con saber «cuándo hablar, cuándo no, de qué hablar, con quién, dónde, en qué forma»; es decir, se trata de la capacidad de formar enunciados que no solo sean gramaticalmente correctos sino también socialmente apropiados, haciendo necesario tener tanto conocimientos como habilidades que permitan que los hablantes de una comunidad lingüística puedan entenderse teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla la acción comunicativa.

Teniendo en cuenta lo anterior, Dell Hymes explica que los seres humanos aprendemos a vivir lingüísticamente, es decir, que además de aprender una lengua, aprendemos sus usos, y por tal razón, para este autor, la competencia lingüística está subordinada a la comunicativa.

Por lo anterior, se presenta a continuación la clasificación de las competencias comunicativas.

- Lingüística: Se encarga de estudiar el lenguaje humano, como una capacidad inherente al ser humano, que se logra en las interacciones sociales

---

<sup>5</sup>HYMES, D. 1971. "Competence and performance in linguistic theory" *Acquisition of languages: Models and methods*. Ed. Huxley and E. Ingram. New York.

- Paralingüística: Se refiere a los elementos que acompañan al lenguaje, oral o escrito, y que ayudan a complementar la comunicación. (Oral: tono, timbre, volumen, etc. y escrito: signos y símbolos).
- Textual: Es la capacidad de crear y comprender textos escritos.
- Quinésica: Se basa en el lenguaje corporal que tiene el cuerpo a la hora de comunicarse.
- Proxémica: Se basa en las distancias que se asumen a la hora de una interacción comunicativa.
- Cronética: se trata de utilizar las palabras correctas en el momento y lugar adecuado según el contexto.

En este sentido, Bachman (1990) plantea una definición referente a las competencias comunicativas, vistas como la unión entre las competencias lingüísticas (el conocimiento sobre la lengua), las competencias estratégicas (la forma en que dicho conocimiento será usado por el hablante) y los mecanismos psicofisiológicos (las características psicológicas y físicas que le permiten a un sujeto hacer uso de la lengua en un contexto)<sup>6</sup>.

Por otro lado, el concepto de competencia en el mundo laboral se enmarca en una mirada utilitarista que destaca de manera primordial la necesidad de adquirir habilidades y destrezas que permitan un desempeño eficiente en determinada labor, concepto que es integrado al discurso educativo a partir de las exigencias del modelo de desarrollo (globalización cultural y apertura económica), generadas desde diferentes instancias en el contexto de acuerdos internacionales<sup>7</sup> con el fin de estimular y asegurar el ingreso de todos los actores a la modernidad y empezar a generar avances que posibiliten el buen desarrollo de la sociedad . Al respecto,

---

<sup>6</sup>BACHMAN, L. (1990). «Habilidad lingüística comunicativa». En Llobera *et al.* 1995. *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa. pp. 105-129.

<sup>7</sup>LOSADA, Álvaro y MORENO, Heladio. *Competencias Básicas por Áreas Aplicadas al Aula*. Ediciones S.E.M. Bogotá. 2006.

la UNESCO en la conferencia mundial sobre educación superior (2009), expresó: “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”

Posteriormente, la misma UNESCO ha elaborado el marco de competencias de los docentes en materia de TIC<sup>8</sup>, en el que se establecen las competencias necesarias para utilizarlas de modo eficaz, y manifiesta que no basta con que los docentes tengan estas competencias para que sean capaces de transmitirlos a los alumnos, pues los docentes deben estar en la capacidad de ayudar a sus alumnos a resolver problemas de manera colaborativa y a aprender creativamente mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

En cuanto al contexto colombiano, en el país se ha implementado y modificado la política de calidad educativa con el ánimo de responder a las exigencias internacionales, y por ende, se introdujo la noción de competencia como parte de una estrategia que, además, tiene como propósito fundamental la preparación de los estudiantes para las exigencias de las sociedades contemporáneas.

A propósito, El Ministerio de Educación Nacional, en el marco de las políticas de calidad y de equidad de La Revolución Educativa, se ha propuesto la formulación y socialización de los estándares básicos de competencias en tecnología e informática, cuyo objetivo expone:

“...En el mundo actual se señala la alfabetización científica y tecnológica como un logro inaplazable; se espera que todos los individuos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos para la vida social y productiva y, además, como

---

<sup>8</sup>La actual versión del Marco de competencias de los docentes en materia de TIC es una actualización de la versión original publicada en 2008, y es fruto de la colaboración continua entre la UNESCO y CISCO, INTEL, ISTE y Microsoft.

requisito indispensable para el desarrollo científico y tecnológico del país, y posibilitar su inserción en el mundo globalizado donde estos desarrollos se constituyen en factores de competitividad, productividad e innovación”.<sup>9</sup>

Ahora bien, los avances y constantes cambios que surgen a partir de las innovaciones en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, exigen que se amplíen y/o transformen las competencias que son fomentadas y evaluadas desde el sistema de Educación Nacional, tomando en cuenta que las competencias digitales implican el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación; y para ello se hace necesario el manejo de los códigos intrínsecos del medio digital como son los multimedia, el hipertexto y la interactividad.

Toda esta avalancha de conocimientos nuevos surgen a partir de una nueva necesidad comunicativa de la sociedad contemporánea, que además de informarse, necesita comunicar lo que piensa, lo que siente y lo que vive y en cuanto a esto la educación no debe ser ajena; debe aprovechar las habilidades comunicativas con que cuentan los niños y jóvenes para gestionar y dirigir sus esfuerzos al aprendizaje de nuevos lenguajes y formas comunicativas que utilizan hoy los medios masivos de comunicación en internet para que a futuro se elaboren mejores estrategias para la enseñanza y el aprendizaje.

Teniendo en cuenta que las dinámicas socio-comunicativas y educativas que se generan en el escenario virtual están en permanentes y significativas transformaciones, César Coll, en su libro Psicología de la educación virtual, expone las Competencias Comunicativas Digitales, como una de las habilidades imprescindibles para sobrevivir en la sociedad-red. Dichas competencias se proponen teniendo en cuenta los cambios que sufre la comunicación en los entornos mediados por los computadores, como por ejemplo, la diversidad de

---

<sup>9</sup>En Estándares Básicos de competencias en tecnologías informáticas. Ministerio de Educación Nacional. 2006.

sistemas simbólicos que rodean el acto comunicativo y cuya característica principal es que ofrecen representaciones simultáneas de la realidad.<sup>10</sup>

Además, se tiene en cuenta la utilización de mensajes multimedia por los cambios, aprovechamientos y progresos que aportan a los procesos de enseñanza - aprendizaje en la virtualidad y que pueden enmarcarse en un mayor cambio si se propende por la amigabilidad o sencillez de la comunicación multimedia, es decir, la creación de mensajes multimedia es una tarea difícil pues requiere comprender los distintos códigos considerados individualmente y cómo se complementan entre ellos al interior de una pantalla.

Anteriormente la principal dificultad para la creación de nuevos contenidos y mensajes radicaba en las falencias para manejar los distintos programas de edición, hoy día existen una gran cantidad de éstos para el manejo de imagen, video, sonido, etc., que resultan más amigables para los usuarios, pero aún existen inconvenientes para la creación de mensajes multimedia en el contexto educativo debido a otros aspectos como: poca apropiación de los programas, no tener bases sobre composición del mensaje y no atender completamente las necesidades del contexto.

Así pues, crear un mensaje multimedia, dice el autor, supone de dos tipos de estrategias: crear los materiales desde el inicio o bien reutilizar los ya existentes y en ambos casos entran en juegos dos tipos de competencias: las relacionadas con la producción de contenidos (que suponen conocer los códigos inherentes a cada modalidad significativa y las aplicaciones informáticas específicas para editar vídeo, texto, imagen o audio) y las relacionadas con la composición del mensaje en su totalidad (suponen un conocimiento específico de las posibilidades compositivas y la adecuación al tipo de mensaje que se compone: unidireccional o interactivo) en ambas se debe considerar una adecuación al contexto social y

---

<sup>10</sup> COLL, Cesar. Psicología de la Educación Virtual. Ediciones Morata. 2008. Pág.370.

comunicativo y a los interlocutores reales o potenciales, es decir, tener en cuenta elementos propios de la competencia comunicativa.

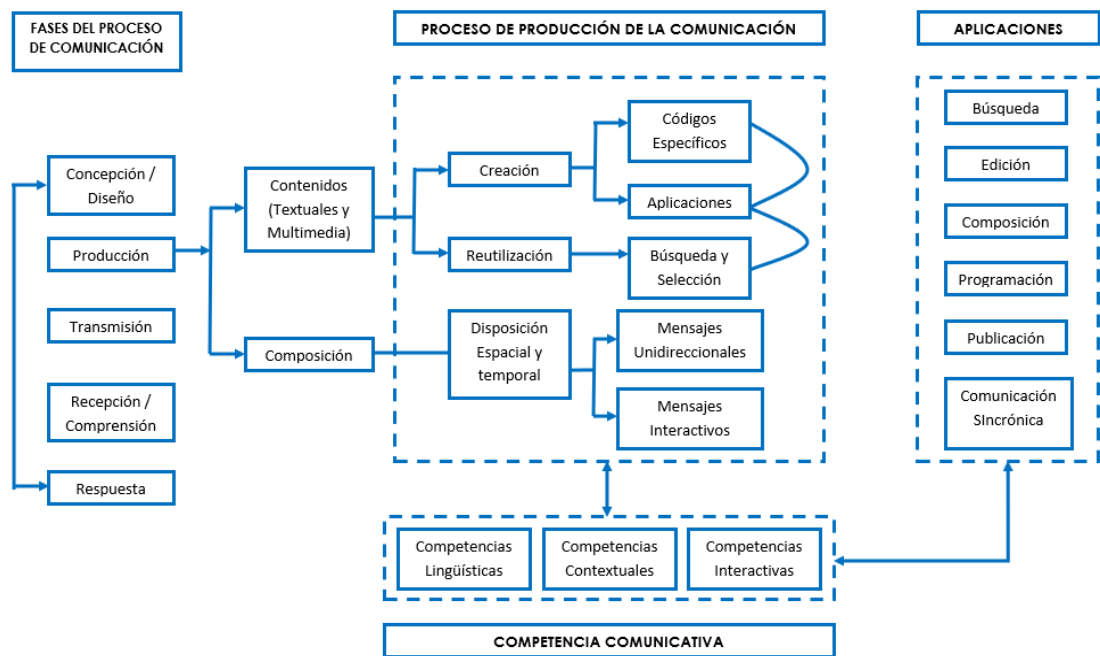
Igualmente, Rodríguez Illera y Escofet Roig (2008, págs. 373-374), establecen como fases del proceso de comunicación la concepción, el diseño, la producción, la transmisión, la recepción y comprensión y, finalmente, la respuesta.

*“A través de la fase de producción se generan contenidos (textuales o multimedia) y composiciones diversas. Ambos elementos pasan a formar parte del proceso de producción de la comunicación propiamente dicho, que se caracteriza por tener tres momentos principales: creación (códigos específicos y aplicaciones), reutilización (búsqueda y selección) y disposición espacio-temporal (mensajes unidireccionales e interactivos). Los procesos de producción necesitan, por un lado, el desarrollo de las competencias señaladas anteriormente y, por otro, el uso de aplicaciones que permita llevarlos a cabo, como son la búsqueda, la edición, la composición, la programación, la publicación y la comunicación sincrónica”.*<sup>11</sup>

Cabe destacar, que ambos tipos de competencias deben ser desarrolladas tanto en el caso que se haga creación de mensajes multimedia, como si se hace una reutilización de los contenidos ya dispuestos en internet.

---

<sup>11</sup>RODRÍGUEZ Illera y ESCOFET Roig (2008, págs. 373-374), Del libro:“Psicología de la educación virtual”



**Ilustración 1: El proceso de Comunicación y las Competencias Asociadas<sup>12</sup>**

Por otra parte, y atendiendo a la importancia de desarrollar nuevas competencias comunicativas e informáticas para el mejor desenvolvimiento en el mundo laboral y aportar al desarrollo social del país, resulta significativo proponer un nuevo tipo de competencias que unifique la competencia digital y la competencia audiovisual en una misma que priorice el aprendizaje de conocimientos, antes separados, que se integren en una serie de componentes que permitan gestionar la producción de los mensajes y su composición, haciendo alusión a un contexto de educación virtual.

El trabajo investigativo de M<sup>a</sup> Amor Pérez y Águeda Delgado Huelva “De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: Dimensiones e indicadores” hace precisamente esto, propone el surgimiento de la competencia

<sup>12</sup>COLL, Cesar Psicología de la Educación Virtual. Ediciones Morata. 2008. Pág.374.



mediática para ser desarrollada en el contexto educativo, debido al gran auge de los medios interactivos de comunicación y su impacto en los procesos de enseñanza- aprendizaje.<sup>13</sup>

Haciendo un paralelo entre las características planteadas en la competencia mediática, los planteamientos del libro “Psicología de la educación virtual” y la necesidad educativa de crear estrategias conducentes a mejores procesos de aprendizaje a través de entornos virtuales, se encuentran elementos comunes que permiten establecer las características que se requieren para el estudio de las competencias comunicativas digitales que podrían tener los futuros estudiantes y docentes que se mueven en la virtualidad.

Mientras Rodriguez y Escofet (2008) proponen dos grandes tipos de competencias: las relacionadas con la producción de contenidos y las relacionadas con la composición del mensaje; M<sup>a</sup> Amor Pérez y Águeda Delgado Huelva proponen diez dimensiones distribuidas piramidalmente en tres ámbitos: conocimiento, comprensión y expresión, las cuales se encuentran referidas en la siguiente figura.

---

<sup>13</sup>PÉREZ, M<sup>a</sup> Amor y DELGADO HUELVA, Águeda; “De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: Dimensiones e indicadores” ; Revista científica de Educomunicación, comunicar # 39.

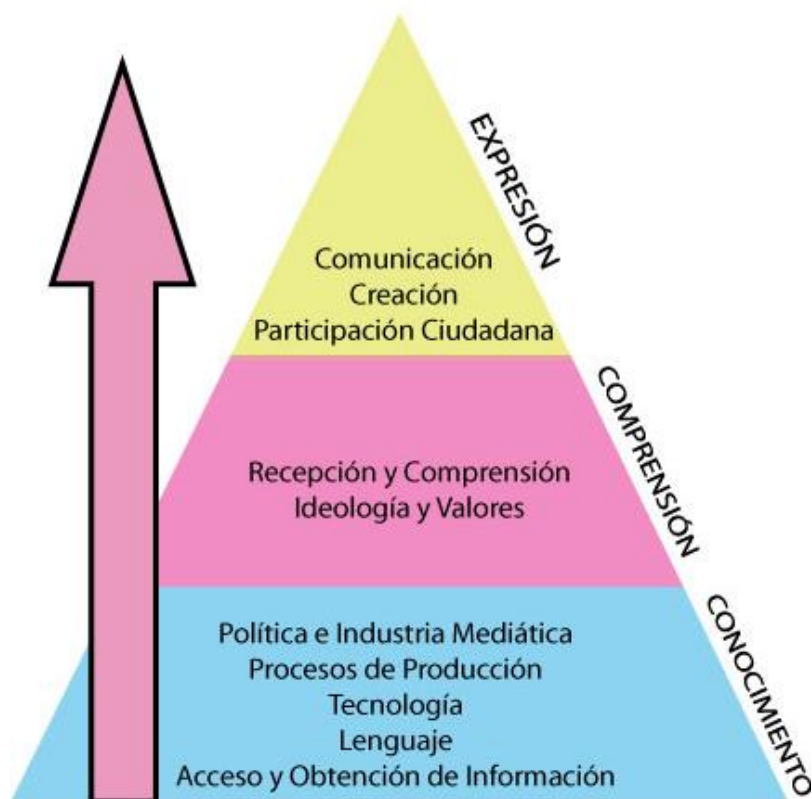


Ilustración 2. Dimensiones e Indicadores de la Competencia Mediática<sup>14</sup>

Así pues, en la presente investigación estos tres bloques (conocimiento, comprensión y creación) estarán en función de las competencias comunicativas digitales dado que son acciones necesarias que se deben fomentar en la sociedad actual para el manejo adecuado de la información, para la creación de contenidos significativos y para la construcción de estrategias que respondan a las necesidades de educación continua que exigen las dinámicas sociales actuales. Y a su vez los dos tipos de competencias propuestos por Illera y Escofet, hacen parte de las dimensiones planteadas para la competencia mediática, es

<sup>14</sup> Tomada del artículo: "De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: Dimensiones e indicadores". Revista científica de Educomunicación, comunicar # 39; pag. 32

decir, pasan a hacer parte de las competencias comunicativas digitales en el ámbito del conocimiento.

De este modo se propone definir las competencias comunicativas digitales como: La capacidad de conocer, comprender y apropiarse lenguajes hipermediales<sup>15</sup>, para comunicar un mensaje a través del entorno virtual, haciendo uso de las herramientas presentes en estos contextos; facilitando así una apropiación del entorno y del proceso de formación, para de este modo, dinamizar, generar y proponer la construcción de mensajes y nuevos contenidos que sean acordes con las características y necesidades de los actores que intervienen en diversos procesos virtuales del siglo XXI y que puedan responder a las problemáticas que surgen en dicho contexto de una forma dinámica e innovadora

Teniendo en cuenta la anterior definición, destacamos que el presente trabajo integra el bloque de dimensiones de la competencia mediática propuesto M<sup>a</sup> Amor Pérez y Águeda Delgado Huelva y los dos tipos de competencias propuestos por Illera y Escofet en un solo grupo que permita el estudio de las Competencias Comunicativas Digitales en el Diplomado Maestro Virtual de la unidad virtual (Univirtual) de la Universidad Tecnológica de Pereira. La organización de estas diez dimensiones resultantes se distribuyen en tres categorías planteadas desde la competencia mediática: Conocimiento, Comprensión y Expresión.

Lo anterior se explica en el siguiente cuadro.

CATEGORIAS	DIMENSIONES
<b>Conocimiento</b>	Procesos de Producción
	Lenguaje
	Tecnología

<sup>15</sup>Para la presente Investigación se entiende el término *Lenguaje Hipermedial* como: "El uso intencional de hipermedios con fines discursivos" y el término *Hipermedia* como: "El Conjunto de metodologías para crear y desarrollar contenidos que involucran elementos como texto, imagen, video, audio, mapas y otro tipo de recursos, de manera que éstos brinden alternativas de interacción para los usuarios".

	Acceso y obtención de la información
	Composición del mensaje en su totalidad
<b>Comprensión</b>	Ideología y valores
	Recepción y comprensión
<b>Expresión</b>	Participación
	Creación
	Comunicación

Si bien se ha propuesto una definición de las Competencias Comunicativas Digitales como una forma de guiar los procesos educativos virtuales para que los participantes de éstos tengan mejores elementos para desempeñarse en su rol como estudiantes y más adelante como futuros docentes. No hay que olvidar que esta noción se encuentra en permanente revisión y transformación dado que hay una constante evolución de las tecnologías y las dinámicas comunicativas y sociales que pueden conducir a cambios significativos y dar lugar a nuevos aportes en ésta y otras investigaciones.

## **7. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **7.1. Descripción del estudio**

Esta investigación es de tipo CUALITATIVO y parte del análisis del Plan Educativo que se propone en el Diplomado Maestro Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira; de sus principales características y elementos, en comparación con la definición y las características principales de las Competencias Comunicativas Digitales.

El tipo de estudio que se ha empleado es descriptivo y el tipo de diseño es un estudio de caso, el cual es definido por Robert K. Yin, como las estrategias preferidas, cuando las preguntas “cómo” y “Por qué” son realizadas; cuando el investigador tiene poco control sobre los eventos, y cuando el foco está en un fenómeno contemporáneo dentro de un contexto de la vida real.<sup>16</sup>

### **7.2. Operacionalización de conceptos**

Para el presente estudio, se tuvieron en cuenta tres categorías principales, referentes a los dos tipos de competencias propuestos por Illera y Escofet en el libro “Pedagogía de la Educación Virtual”; y a la competencia mediática planteada por Amor Pérez y Águeda Delgado Huelva.

Dichas categorías se definen de la siguiente forma:

---

<sup>16</sup> YIN, Robert K. Investigación sobre estudios de caso. Diseño y métodos. SAGE publicaciones.

**CONOCIMIENTO:** Pensado desde la necesidad educativa actual, comprende el pensamiento tecnológico (mezcla el conocimiento abstracto con la experiencia), el cual trata de generar competencias que integren el saber con el hacer para la resolución de problemas teniendo en cuenta el contexto.

Este nuevo conocimiento se caracteriza por su capacidad de revestirse en la sociedad porque trata de generar competencias para la resolución de problemas a partir de una nueva forma de pensar en la cual se observan estos de forma holística, se observan las relaciones dinámicas (redes de-), se mezclan las disciplinas<sup>17</sup> y está ligado al aprendizaje continuo y en colaboración, por lo cual es un conocimiento en constante construcción que, además, tiene en cuenta la inteligencia colectiva como componente innovador de las TIC que posibilita la participación de una mayor cantidad de personas y de sus saberes.

Desde la perspectiva de las competencias comunicativas digitales, el conocimiento incluye saber sobre los distintos códigos que hacen posible el lenguaje audiovisual y que son necesarios para comunicarse de manera efectiva; además sobre el funcionamiento de las herramientas para la elaboración de mensajes asertivos en la web.

**COMPRENSIÓN:** Se define como la capacidad de entender y apoderarse de determinadas ideas y conocimientos a fin de ser utilizadas y reconstruidas de acuerdo a un objetivo determinado. Retomando a Manuel Area Moreira (2008) en el ámbito de la formación virtual, la comprensión debe desarrollar actitudes y valores que otorguen sentido y significado moral, ideológico y político a las actividades que involucran el uso de la tecnología. Esta capacidad también hace referencia a la facultad para clasificar, sintetizar y recrear la información en diferentes lenguajes. Dicha comprensión puede verse como la capacidad que

---

<sup>17</sup>AGUERRONDO, Inés. 2009. Conocimiento complejo y competencias educativas. UNESCO.

tiene el estudiante de cuestionar lo que aprende, y a partir de sus inquietudes, proponer nuevas alternativas no sólo para organizar dichos conceptos en nuevas estructuras cognitivas, sino para crear nuevos conocimientos que complementen los anteriores o los reinventen.

En las Competencias Comunicativas Digitales, la comprensión tiene su relevancia en la organización, búsqueda y producción de nueva información que tiene su punto de partida en saberes previos, lo que incentiva a una permanente interacción con los conocimientos y a una reinención constante de los mismos por medio de actividades y metodologías que tengan en cuenta el uso de herramientas tecnológicas.

**EXPRESIÓN:** Se entiende como la manifestación subjetiva del sujeto por medio del lenguaje con una intención comunicativa, la cual, en palabras de Habermas es el medio de entendimiento de los hablantes para lograr acuerdos que conlleven a una acción comunicativa. Para este contexto, el lenguaje se entenderá desde una perspectiva hipermedial, dado que el hablante puede recurrir a diversos medios para su intención comunicativa y potenciar la creación de nuevos mensajes a partir de los conocimientos adquiridos y de sus propios cuestionamientos respecto a lo que ha aprendido.

Para las Competencias Comunicativas Digitales, la importancia de la expresión se centra en el grado de manejo de los conocimientos adquiridos en un entorno virtual y a través de las interacciones entre los participantes del mismo, y también del uso que se tiene de los recursos con que se cuenta para expresar un mensaje y de la forma en que se utiliza el lenguaje (Oral, escrito, gráfico) de acuerdo a una intención comunicativa determinada.

Por este motivo, se ha definido el siguiente esquema de operacionalización de conceptos.

CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE CONCEPTOS		
CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	INDICADORES
Conocimiento	Procesos de Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edición de Audio, video e imagen</li> <li>Producción de textos escritos</li> </ul>
	Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de códigos específicos</li> <li>Uso del lenguaje verbal, oral y escrito</li> <li>Discursividad</li> </ul>
	Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uso de contenidos audiovisuales</li> </ul>
	Acceso y obtención de la información	<ul style="list-style-type: none"> <li>Búsqueda significativa de información</li> </ul>
	Composición del mensaje en su totalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estructura</li> <li>Contenido</li> <li>Pertinencia</li> <li>Coherencia</li> <li>Extensión</li> </ul>
Comprensión	Ideología y valores	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web</li> </ul>
	Recepción y comprensión	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resumir y organizar la información en diferentes lenguajes</li> </ul>
Expresión	Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roles de los participantes de acuerdo al contexto del espacio virtual en el que están interactuando.</li> </ul>
	Creación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación y reutilización de la información (Prosumidores)</li> </ul>
	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fomento del debate o la discusión a través de entornos virtuales</li> <li>Realización de proyectos colaborativos a distancia</li> <li>Colaboración para la solución de actividades con ayuda de herramientas tecnológicas.</li> <li>Uso de material didáctico interactivo</li> </ul>



En el siguiente cuadro, se hace una selección de criterios relacionados a las tres categorías anteriormente mencionadas, que serán tomados en cuenta para el presente estudio.

Criterios de análisis para Diario de Campo		
	Dimensiones	Criterios
	<b>Procesos de producción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edición de Audio, video e imagen</li> <li>• Producción de textos escritos</li> </ul>
<b>Conocimiento</b>	<b>Lenguaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar los distintos códigos que aparecen en anuncios, películas, conversaciones de chat.</li> <li>• Usar apropiadamente el lenguaje teniendo en cuenta el medio utilizado ( chat, foro, red social, wiki, etc)</li> </ul>
	<b>Tecnología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar y reutilizar diferentes herramientas tecnológicas para la elaboración de un documento audiovisual</li> </ul>
	<b>Acceso y Búsqueda de la información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar búsquedas temáticas a través de buscadores, definiendo y utilizando los tópicos necesarios.</li> <li>• Acceder y consultar bases de datos, bibliotecas, páginas de organismos oficiales.</li> <li>• Buscar y recuperar información sobre películas, libros.</li> </ul>
	<b>Composición del Mensaje en su totalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La elaboración de un mensaje debe comprender criterios de Estructura, Contenido, Pertinencia, Coherencia y Extensión teniendo en cuenta el medio que se usará y el público</li> </ul>
<b>Comprensión</b>	<b>Ideología y Valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web</li> <li>• Hacer uso adecuado de la netiqueta a la hora de participar en un espacio de interacción virtual.</li> </ul>
	<b>Recepción y comprensión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir y organizar la información en diferentes lenguajes</li> <li>• Construir nuevo conocimiento y dar cuenta de lo aprendido</li> </ul>
<b>Expresión</b>	<b>Participación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roles de los participantes de acuerdo al contexto del espacio virtual en el que están interactuando.</li> </ul>
	<b>Creación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación y reutilización de la información (Prosumidores)</li> </ul>
	<b>Comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomento del debate o la discusión a través de entornos virtuales</li> <li>• Realización de proyectos colaborativos a distancia</li> <li>• Colaboración para la solución de actividades con ayuda de herramientas tecnológicas.</li> <li>• Uso de material didáctico interactivo</li> </ul>

### 7.3 Técnicas de recolección de la información

Para la presente investigación se ha empleado el diario de campo como herramienta de recolección de datos, además de la recopilación de los contenidos proporcionados desde la Unidad Virtual (UNIVIRTUAL) de la Universidad Tecnológica de Pereira.

A continuación se hace referencia al diario de campo utilizado en este estudio.

DIARIO DE CAMPO	
<b>GENERALIDADES</b>	Para el presente estudio, las generalidades se entienden como la descripción general del objeto de estudio, con los elementos que la componen.
<b>PARTICULARIDADES</b>	Se definen como los valores agregados que tiene el objeto de estudio a la hora de tomar la información, y que son aspectos que llaman la atención dado que no se definen como parte integral del proceso.
<b>EXCEPCIONES</b>	Son situaciones atípicas que se presentan en el objeto de estudio y que de alguna forma aportan elementos esenciales para su posterior análisis en el marco de la investigación.

### 7.4 Características del Diplomado Maestro Virtual

En el año de 2004, nace la **Unidad Virtual (UNIVIRTUAL)** con el propósito de comprender las oportunidades y retos que presenta el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Para dicho propósito se plantearon cuatro líneas estratégicas de acción: Extensión, Investigación, Comunicación y Enseñanza- Aprendizaje.

Dentro de la línea de enseñanza-Aprendizaje se creó el **DIPLOMADO MAESTRO VIRTUAL** con el propósito de brindar fundamentos teóricos, metodológicos y

prácticos propios de los ambientes virtuales de aprendizaje, para diseñar unidades de aprendizaje que articularán la pedagogía, tecnología y comunicación.<sup>18</sup>

Este diplomado se conforma de cinco módulos que no tienen una secuencialidad para ser cursados. Estas asignaturas son: Introducción a la Educación Virtual, Pedagogía en la virtualidad, Moderación en comunidades Virtuales de aprendizaje, Diseño de Unidades temáticas, y Fundamentos comunicativos en ambientes virtuales de aprendizaje.

A continuación se presenta un esquema que ilustra la conformación del Diplomado Maestro virtual y los principales contenidos de sus módulos. Los contenidos que aquí se presentan, son los que se ofertan en la página principal de Univirtual.

<b>DIPLOMADO MAESTRO VIRTUAL MARCO GENERAL</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Brindar las herramientas y conceptos pedagógicos, comunicativos y tecnológicos básicos necesarios para la incursión docente en un ambiente virtual de aprendizaje
<b>METODOLOGÍA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 100% virtual bajo intermediación de aula UNIVIRTUAL</li> <li>• Desarrollo de trabajo colaborativo</li> <li>• Formación basada en principios de aprendizajes colaborativo, significativo y socioconstructivista</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS QUE DESARROLLA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer uso de conceptos básicos pedagógicos y comunicativos para la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>• Desarrollar estrategias comunicativas para dinamizar comunidades de aprendizaje en ambientes virtuales.</li> <li>• Usar herramientas tecnológicas para construir ambientes virtuales</li> <li>• Generar relaciones y construcciones sociales en comunidades virtuales.</li> </ul>

<sup>18</sup>TOBÓN LINDO, Martha Isabel; ARBELÁEZ, GÓMEZ Martha Cecilia; FALCÓN TOMÉ, María del Carmen y BEDOYA SÁNCHEZ, José Rubiel. "La Formación docente al incorporar las TIC en los procesos de enseñanza y Aprendizaje. Una propuesta para la Universidad Tecnológica de Pereira". Pag 32 -33

<b>DIRIGIDO A:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes universitarios</li> <li>• Tutores de educación a distancia</li> <li>• Docentes de básica y media</li> <li>• Estudiantes universitarios</li> <li>• Investigadores en TIC</li> <li>• Coordinadores administrativos en educación</li> </ul>
--------------------	--

## MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

MODULO 1: INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN EN LÍNEA	
<b>OBJETIVO</b>	Conocer el aula virtual, los espacios en que se desarrollan las actividades y las condiciones para la participación
<b>CONTENIDOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula virtual</li> <li>• Búsquedas en Internet</li> <li>• Manejo de Correo Electrónico</li> <li>• Manejo de Foros y chat</li> </ul>

## MÓDULO 2: PEDAGOGÍA EN LA VIRTUALIDAD

MODULO 2: PEDAGOGÍA EN LA VIRTUALIDAD			
<b>OBJETIVO</b>	Identificar y apropiar los diferentes discursos pedagógicos que cruzan los ambientes virtuales en el proceso de enseñanza- aprendizaje.		
<b>CONTENIDOS</b>	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 30%;"> <p style="text-align: center;"><b>Módulo 1:</b> Fundamentos conceptuales de Pedagogía</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Evolución de las teorías y modelos pedagógicos</li> <li>• Lección 2: Conceptos básicos de pedagogía</li> <li>• Lección 3: Saber, discurso y acto pedagógico.</li> <li>• Lección 4: Formación ciudadana y</li> </ul> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;"><b>Módulo 1:</b> Fundamentos conceptuales de Pedagogía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Evolución de las teorías y modelos pedagógicos</li> <li>• Lección 2: Conceptos básicos de pedagogía</li> <li>• Lección 3: Saber, discurso y acto pedagógico.</li> <li>• Lección 4: Formación ciudadana y</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Módulo 1:</b> Fundamentos conceptuales de Pedagogía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Evolución de las teorías y modelos pedagógicos</li> <li>• Lección 2: Conceptos básicos de pedagogía</li> <li>• Lección 3: Saber, discurso y acto pedagógico.</li> <li>• Lección 4: Formación ciudadana y</li> </ul>		

		pedagógica
	<b>Módulo 2:</b> competencias Docentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Los saberes básicos de la educación del siglo XXI</li> <li>• Lección 2: Las instituciones formadoras de docentes y las claves para formar buenos docentes</li> <li>• Lección 3: El maestro y la enseñanza flexible</li> </ul>
	<b>Módulo 3:</b> Sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad de economía del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Ciencia, tecnología, técnica y educación</li> <li>• Lección 2: La educación en el contexto de la sociedad del conocimiento</li> <li>• Lección 3: De que globalización hablamos (entre globalización y globalizaciones)</li> </ul>
	<b>Módulo 4:</b> Pedagogía mediada por los medios masivos de comunicación e información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: El método: La comunicación educativa</li> <li>• Lección 2: La evaluación</li> <li>• Lección 3: Los medios y las tecnologías</li> </ul>

### MÓDULO 3: DISEÑO DE UNIDADES TEMÁTICAS

MODULO 3: DISEÑO DE UNIDADES TEMÁTICAS		
<b>OBJETIVO</b>	Conocer cómo se relacionan y estructuran las teorías y los métodos en Diseño Instruccional en la implementación de didácticas propias de los AVA (Ambientes virtuales de aprendizaje)	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>Módulo 1:</b> Fundamentos del diseño Tecno Pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Modelos pedagógicos del E-Learning</li> <li>• Lección 2: Modelo Educativo</li> <li>• Lección 3: Las tecnologías de la Información y la comunicación</li> </ul>
	<b>Módulo 2:</b> Diseño Instruccional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: conceptualización del Diseño Instruccional</li> <li>• Lección 2: Desarrollo de unidades</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 3: Elementos del Diseño Instruccional</li> </ul>
	<p><b>Módulo 3:</b> Materiales didácticos y objetos de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Evolución de las teorías y modelos pedagógicos</li> <li>• Lección 2: Conceptos básicos de pedagogía</li> <li>• Lección 3: Saber, discurso y acto pedagógico</li> <li>• Lección 4: Formación ciudadana y pedagogía</li> </ul>
	<p><b>Módulo 4:</b> Modelos Tecnológicos del E-Learning</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Estándares del E-Learning</li> <li>• Lección 2: Plataformas de aprendizaje en internet</li> <li>• Lección 3: Moodle como sistema de gestión del E-Learning</li> </ul>

## MÓDULO 4: FUNDAMENTOS COMUNICATIVOS EN COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

MODULO 4: FUNDAMENTOS COMUNICATIVOS EN COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
<b>OBJETIVO</b>	Desarrollar textos expositivo-explicativos ajustados a las exigencias específicas de los ambientes virtuales para la participación en los foros de discusión, la solución de cuestionarios y las demás actividades propuestas en el desarrollo del curso.	
<b>CONTENIDOS</b>	<p><b>Módulo 1:</b> Fundamentación básica sobre el proceso de composición de textos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Repaso del texto, dimensiones y niveles</li> <li>• Lección 2: Mitos y Verdades sobre la escritura</li> </ul>
	<p><b>Módulo 2:</b> Ambientes virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: La escritura en ambientes virtuales</li> </ul>
	<p><b>Módulo 3:</b> Etapas del Texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Etapa de planeación del texto</li> <li>• Lección 2: Fase de redacción del texto</li> <li>• Lección 3: Fase de redacción del texto</li> </ul>
	<p><b>Módulo 4:</b> Actividad Integradora</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Fase de aplicación final</li> </ul>

## MÓDULO 5: MODERACIÓN EN COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

MODULO 5: MODERACIÓN EN COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
<b>OBJETIVO</b>	Apropiar y aplicar estrategias mediante la construcción colectiva y colaborativa de conocimiento y de relaciones académicas para orientar comunidades virtuales de aprendizaje encaminadas hacia la formación de moderadores en tales comunidades	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>Módulo 1:</b> Comunidades virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Las comunidades virtuales de enseñanza-Aprendizaje</li> <li>• Lección 2: La relatoría</li> <li>• Lección 3: Marco de Voz y estrategias de pensamiento crítico</li> </ul>
	<b>Módulo 2:</b> Roles, voces y tonos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Roles</li> <li>• Lección 2: Voces y tonos</li> </ul>
	<b>Módulo 3:</b> La moderación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Principios de la moderación en ambientes virtuales de aprendizaje</li> </ul>
	<b>Módulo 4:</b> Pasos y Obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lección 1: Marco de voz y estrategias de pensamiento crítico</li> </ul>

### 7.5. Sistematización y Análisis al Diplomado Maestro Virtual.

El análisis de los módulos que componen el Diplomado Maestro Virtual se ha realizado a la luz de los diez ítems que componen las tres categorías propuestas para el estudio de las Competencias Comunicativas Digitales. Los contenidos que se desarrollan en los módulos objeto de estudio, son los que generalmente cursan los estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira al matricular asignaturas en este diplomado, según lo especificado para cada programa de pregrado, dado que existen diferencias entre los contenidos para los estudiantes de la UTP y los de la oferta de educación virtual para público particular.

### **7.5.1. Módulo 1: Introducción a la Educación Virtual**

#### Observaciones Generales del desarrollo del curso respecto a los contenidos planteados en el plan de estudios.

Curso realizado durante el segundo semestre de 2012

Este módulo tiene por objetivo el conocimiento del aula virtual en la que los estudiantes interactúan durante el desarrollo del diplomado, además de las principales herramientas que conforman dicha plataforma, como el consultorio académico, el tertuliadero y el consultorio técnico. Para dicho fin, el docente invita a sus estudiantes a la exploración de los componentes de la plataforma, y a hacer uso de esos espacios a través de diversas actividades desarrolladas en el transcurso del curso.

- Para este módulo se plantean cuatro contenidos fundamentales dentro del plan de estudios: Aula virtual, búsquedas en Internet, manejo de Correo Electrónico y Manejo de Foros y chat. Por su parte, el docente los desarrolla de la siguiente manera:

#### Lección 1: Conceptualización de la Educación Virtual

- Tema 1: La educación virtual en la Universidad Tecnológica de Pereira
- Tema 2: El Maestro Virtual
- Tema 3: El Estudiante Virtual
- Tema 4: Recomendaciones para desempeñarse como estudiante virtual
- Tema 5: Univirtual

#### Lección 2: El aula

- Tema 1: Entorno Virtual de Enseñanza- Aprendizaje
- Tema 2: El aula y las plataformas de educación virtual
- Tema 3: Contenidos, recursos y Actividades



### Lección 3: Herramientas del aula

- Tema 1: Perfil
- Tema 2: Foros y criterios de participación
- Tema 3: Mensajeros, chats, blogs
- Tema 4: Tareas y Encuestas

### Lección 4: Lineamientos de aula

- Tema 1: Metodología
  - Tema 2: Evaluación
  - Tema 3: Guía didáctica.
- En cada uno de estos temas y lecciones, se realizaron diversas actividades, en donde el docente puso a disposición de los estudiantes el material del curso, además de imágenes, presentaciones en flash, mapas conceptuales y documentos de consulta.

### Análisis a partir de las categorías y subcategorías

De acuerdo a los contenidos planteados en el mencionado plan de estudios de este módulo, y las actividades realizadas por el docente, se ha realizado el siguiente análisis de acuerdo a los criterios planteados en la operacionalización de conceptos de la siguiente manera:

CONOCIMIENTO	
<b>Procesos de Producción</b>	En este curso se brindaron los conceptos básicos de cada una de las lecciones y temas, además de las actividades propuestas por el docente pensadas en reforzar estos conceptos enfocados en el manejo y apropiación de los componentes del aula virtual. Sin embargo, estas actividades no proponen creación de nuevos contenidos por parte de los estudiantes a partir de los temas que se

	desarrollan en el curso, sino que son para la comprensión de las temáticas del módulo.
<b>Lenguaje</b>	<p>En la metodología que el tutor usa con sus estudiantes, se propende por un uso adecuado de las herramientas de comunicación dentro de la plataforma, para resolver inquietudes o hacer aportes significativos al módulo. En este caso, se planteó la actividad del “mensaje de la botella” en donde el objetivo era la interacción de los mismos participantes y el conocimiento de dichos canales de comunicación. Así mismo surgió en espacios como el tertuladero y el consultorio académico, dos debates entre los estudiantes debido a varias temáticas que surgieron en estos espacios.</p> <p>Por otra parte, también surgieron equivocaciones, porque los estudiantes realizaron sus intervenciones en espacios no aptos para ello.</p>
<b>Tecnología</b>	En este módulo, las actividades no están dirigidas a la construcción de contenidos audiovisuales por medio del uso de herramientas tecnológicas; sin embargo, este módulo incentiva el uso adecuado de las herramientas de comunicación dispuestas dentro del aula virtual, para una adecuada interacción de los participantes, además de contar con materiales didácticos, que si bien no permiten la interacción directa por parte de los estudiantes, exponen de una manera dinámica la información para una mejor comprensión.
<b>Acceso y obtención de la información</b>	En el marco de uno de los debates llevados a cabo, se compartieron varias revistas digitales relacionadas con el tema, que sirvieron para ampliar más la temática abordada. En las actividades planteadas no se sugieren procesos de búsqueda o investigación porque son actividades de comprensión de los contenidos expuestos. Sin embargo el docente enfatiza en los procesos autodidactas que el estudiante debe seguir por su cuenta
<b>Composición del mensaje en su totalidad</b>	Las intervenciones que se realizaron durante el módulo, estuvieron acordes a los requerimientos del docente, porque tuvieron un desarrollo de las ideas adecuado, que permitió no solo la retroalimentación entre los estudiantes y el docente, sino que permitió enriquecer el

	debate por medio de otros recursos aportados por los mismos participantes, creando así un espacio para la argumentación.
--	--

COMPRESIÓN	
<b>Ideología y valores</b>	Durante la presentación de este curso, el tutor hizo referencia a las normas básicas de comunicación dentro del aula virtual, como un primer acercamiento a un concepto de netiqueta, en donde los estudiantes deben hacer sus intervenciones de forma adecuada y pertinente, tomando en cuenta las intervenciones de los demás participantes. Sin embargo, en este módulo el propósito no se centró en el conocimiento de dichas normas, sino en la exploración por los principales componentes del aula virtual.
<b>Recepción y comprensión</b>	Los contenidos son proporcionados por el docente, por medio de documentos en formato pdf, además de varios en formato ejecutable tipo flash para facilitar su comprensión por parte de los estudiantes. Las actividades se limitan a un componente argumentativo, mas no de producción de contenido que evidencie una apropiación de las lecciones.

EXPRESIÓN	
<b>Participación</b>	La participación es variable, depende de la actividad, de la herramienta comunicativa y del porcentaje de evaluación. En algunos casos, se presentan dificultades para el uso de las herramientas comunicativas y no siempre se cumple el protocolo para las intervenciones porque los estudiantes realizan sus aportes en espacios que no son pertinentes o porque realizan aportes que si bien brindan elementos al curso y a los participantes, en ciertas ocasiones no vienen al caso que se está tratando en específico.
<b>Creación</b>	Si bien se plantean unos contenidos como parte del desarrollo del módulo, no se presentan actividades que permitan una intervención de creación a partir de los conocimientos adquiridos y de las herramientas que se

	proporcionan en cada uno de los temas y lecciones. No hay actividades que permitan el uso de lo aprendido a través de una propuesta o un proyecto sea individual o colaborativo.
<b>Comunicación</b>	Desde la comunicación, se realizan actividades dirigidas al reconocimiento de las herramientas comunicativas del curso, como el tertuliadero, el consultorio académico y el consultorio técnico, en donde el docente realiza dinámicas dirigidas al reconocimiento de estos canales de comunicación al igual que la identificación de los principales roles presentes en la educación virtual.

### 7.5.2. Módulo 2: Pedagogía en la Virtualidad

#### Observaciones Generales del desarrollo del curso respecto a los contenidos planteados en el plan de estudios.

Curso realizado durante el segundo semestre de 2012

- Este curso tiene por objetivo la identificación y apropiación de los diferentes discursos pedagógicos presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los ambientes virtuales.

Se planearon tres actividades divididas en tres porcentajes de evaluación:

1. Generalidades y conceptualización
  - Mapa conceptual **20%**
  - Propuesta Pedagógica (Parte 1)
2. Modelo pedagógico
  - Mapa conceptual **40%**
  - Propuesta Pedagógica (Parte 2)
3. Los actores y el proceso **40%**

- Discusión académica de los actores
- Propuesta Pedagógica (Parte 3)

En este curso se desarrollaron tres módulos; cada uno consta de dos lecciones y en cada lección se desarrollan diversos temas de la siguiente manera:

- Módulo 1: Generalidades y conceptualización

Lección 1: Generalidades de la Educación y TIC

- Tema 1: Generalidades de la educación
- Tema 2: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Lección 2: Conceptualización de la Educación virtual

- Tema 1: ¿Qué es la educación virtual?
- Tema 2: Metodología y Modalidad
- Tema 3: Aprender y enseñar en entornos virtuales
- Tema 4 Oportunidades y desventajas de la educación virtual

- Módulo 2: Modelo Pedagógico

Lección 1: Tendencias Pedagógicas Contemporáneas en la educación virtual

- Tema 1: Aprendizaje Significativo
- Tema 2: Aprendizaje basado en problemas
- Tema 3: Socioconstructivismo

Lección 2: Modelo Educativo para la Educación virtual

- Tema 1: Incorporación de las TIC a la práctica educativa
- Tema 2: Características y componentes para la educación virtual

- Módulo 3: Los actores y el proceso

Lección 1: El ambiente virtual de aprendizaje (AVA)

- Tema 1: ¿Qué es un AVA?
- Tema 2: La Plataforma
- Tema 3: Diseño de AVA

Lección 2: Los actores

- Tema 1: El docente virtual
- Tema 2: El estudiante virtual
- Tema 3: Los contenidos para la educación virtual

- Los contenidos se exponen en la herramienta “Tablero” y desde esta misma herramienta, se invita a los participantes a revisar las actividades.
- Como particularidad, se encuentra que en el curso, los estudiantes y el docente no hacen uso de las herramientas de comunicación (Tertuliadero, consultorio académico y consultorio técnico)
- Dentro del curso, se propone una actividad secuencial que se va desarrollando en cada uno de los módulos, en donde se les propone a los estudiantes desarrollar una propuesta pedagógica que involucre el uso de las TIC, la cual se va enriqueciendo a medida que se van abordando los contenidos de las lecciones.
- De igual manera, se realizan dos actividades de jerarquización del conocimiento para una mejor comprensión de las temáticas que se fueran abordando durante la asignatura, las cuales consisten en la realización, por una parte de un mapa conceptual con los conceptos más relevantes sobre la educación virtual; y por otra parte, se solicita que se expliquen los roles que tienen el docente, el estudiante y los contenidos como parte de la formación

en un ambiente virtual, para lo cual podían usar diversos recursos como un mapa conceptual, un mapa mental, un video, entre otros.

### Análisis a partir de las categorías y subcategorías

De acuerdo con las actividades realizadas, los contenidos desarrollados por el moderador, y las temáticas propuestas en el plan de estudios, a continuación se presenta el análisis del módulo 2

CONOCIMIENTO	
<b>Procesos de Producción</b>	Se evidenciaron procesos de producción ya que en el desarrollo del módulo se plantearon diversas actividades, en las que los estudiantes debían poner en contexto los contenidos vistos durante el curso. En este sentido, se plantean dos tipos de actividades: Jerarquización del conocimiento por medio de mapas conceptuales, mapas mentales u otro recurso que fuera apropiado para tal fin. Y por otra parte, la realización de una propuesta pedagógica que integrara el uso de las TIC, la cual se iba enriqueciendo en cada uno de los tres módulos, de acuerdo con unos criterios propuestos por la docente.
<b>Lenguaje</b>	El uso del lenguaje por parte de los estudiantes y el tutor fue apropiado para el contexto formativo de este curso, a pesar que los participantes no hicieron uso de las herramientas de comunicación como el Tertuliadero, debido a que la atención se enfocó en las actividades propuestas por la docente, y dichas participaciones se realizaron en el foro dispuesto para este fin. Para cada una de las intervenciones, los estudiantes debieron realizar su respectiva retroalimentación, comentando acerca del trabajo realizado por el participante, dando su punto de vista, y aportando nuevos elementos para complementar su propuesta.
<b>Tecnología</b>	En las actividades propuestas, y en los contenidos vistos en el curso, se incentiva a los estudiantes a buscar alternativas para realizar las propuestas pedagógicas, dado que éstas deben involucrar el uso de las TIC para su desarrollo, sobre el cual, se debe construir todo el eje temático, la metodología del curso, e

	<p>identificar el tipo de corriente pedagógica que es más apropiada para esta propuesta mediada por tecnologías.</p> <p>También en la jerarquización de los contenidos, los estudiantes, realizaron este ejercicio por medio de diversos recursos, y haciendo uso de diversos formatos (imagen, texto, video, entre otros) para la realización de la actividad, además de tener un manejo de diversos tipos de programas y herramientas para dicho fin (procesadores de palabra, programas de edición de audio y video, programas para la edición de mapas conceptuales y mentales, creadores de diapositivas, entre otros).</p>
<b>Acceso y obtención de la información</b>	<p>En este aspecto, los estudiantes usaron sus habilidades para la clasificación de la información por medio de mapas conceptuales y mapas mentales, en donde los contenidos de las lecciones debían ser ordenados en una secuencia jerárquica. Sin embargo, no se propusieron actividades de búsqueda, las cuales debieron ser asumidas por los estudiantes en un proceso autodidacta.</p>
<b>Composición del mensaje en su totalidad</b>	<p>En términos generales, las actividades presentadas por los estudiantes cumplieron con los objetivos propuestos para el curso, en cuanto al manejo de los contenidos, al uso de las herramientas, y a la estructura que se requería para cumplir los objetivos de aprendizaje planteados por el moderador. Los trabajos tuvieron las características acordadas en la actividad, además de proporcionar aportes interesantes para la retroalimentación de los participantes.</p>

<b>COMPRENSIÓN</b>	
<b>Ideología y valores</b>	<p>En este sentido, los estudiantes realizaron intervenciones adecuadas y con un lenguaje apropiado a la hora de participar y realizar las retroalimentaciones de los trabajos de los demás compañeros, lo cual permitió un proceso de enriquecimiento de las ideas y propuestas de los estudiantes, y que, de esta manera, dichos proyectos involucraran los contenidos vistos en el curso y se adaptaran a un contexto de formación virtual de manera adecuada</p>
<b>Recepción y comprensión</b>	<p>Los contenidos fueron proporcionados por la docente y al mismo tiempo, los estudiantes se encargaron, por medio de mapas conceptuales, de jerarquizar y organizar la información. Dentro</p>



	de los foros se pudo ver que los estudiantes usaron el material que se puso a disposición del curso, además de buscar por su cuenta otro tipo de información que contribuyera a fortalecer sus posiciones y participaciones, además de aportar nuevos conocimientos a sus compañeros.
--	---

EXPRESIÓN	
<b>Participación</b>	Tanto los estudiantes como la docente, asumieron el rol que les correspondió dentro de la formación en este curso, debido a las permanentes interacciones por medio de las actividades. La participación en general fue buena y se cumplieron la mayoría de los compromisos académicos con los requerimientos que la tutora planteó para su realización, al igual que los protocolos para hacer las intervenciones en cada una de las propuestas presentadas por los estudiantes.
<b>Creación</b>	Al momento de realizar las propuestas pedagógicas, los estudiantes son prosumidores en el sentido de reutilizar los conceptos vistos en el curso para la construcción de las actividades planteadas que, con una estructuración adecuada, podrían convertirse en interesantes intervenciones para la educación virtual, en donde se pueda aprender todo tipo de conocimientos en entornos virtuales.
<b>Comunicación</b>	Por medio de la retroalimentación de las propuestas pedagógicas, los estudiantes dieron cuenta de sus conocimientos y basaron sus intervenciones en dichos conceptos, para, de esta manera, complementar los trabajos de los compañeros, conocer sus puntos de vista, examinar las fortalezas y posibilidades de mejoramiento de cada trabajo y lograr una buena comprensión de lo que se está estudiando, además de fomentar una participación más significativa de los estudiantes.

### 7.5.3. Módulo 3: Diseño de unidades temáticas

Observaciones Generales del desarrollo del curso respecto a los contenidos planteados en el plan de estudios.

Curso realizado durante el segundo semestre de 2012

- Al momento de su inicio se encontraban 23 estudiantes inscritos pero sólo 20 finalizaron el curso.
- El objetivo principal de este módulo es conocer cómo se relacionan y estructuran las teorías y los métodos de diseño instruccional en la implementación de didácticas propias de los AVA y para lograrlo el moderador desarrolló el curso a partir de cuatro lecciones principales y cuatro actividades que fueron realizadas de forma individual o grupal por los estudiantes.

Se hicieron cuatro actividades, correspondientes a los módulos abordados en el módulo:

1. Aspectos generales del Diseño Instruccional	<b>10%</b>
2. Diseño y Desarrollo de unidades Temáticas	<b>40%</b>
3. Implementación del módulo	<b>40%</b>
4. Implementación del módulo	<b>10%</b>

- Contenidos del módulo:

Lección 1: Conceptualización de Diseño Instruccional

- Tema 1: Modelos, enfoques y teorías del método
- Tema 2: Modelos de diseño instruccional
- Tema 3: Diseño instruccional en la práctica (ADDIE)
- Tema 4: El Diseño Instruccional para el diseño de AVAs

## Lección 2: Desarrollo de Unidades

- Tema 1: Elementos del Diseño Instruccional (DI)
- Tema 2: Diagnóstico de inicio (Análisis)
- Tema 3: Programa Instruccional – Diseño y Desarrollo
- Tema 4: Objetos de Aprendizaje (OA)
- Tema 5: Indicadores de calidad de un cursos virtual

## Lección 3: Implementación de un Módulo

- Tema 1: Conceptualización de recursos
- Tema 2: Estructura de contenidos
- Tema 3: Módulos de práctica

## Lección 4: Moodle como sistema de gestión del e-learning

- Tema 1: Introducción al Moddle
- Tema 2: Recursos y actividades en Moodle
- Tema 3: Implementando cursos en Moodle

## Análisis a partir de las categorías y subcategorías

A continuación se presenta el análisis realizado a partir de los contenidos propuestos en el plan de estudios para este módulo, las actividades realizadas por los participantes durante el curso virtual y los criterios planteados en la operacionalización de conceptos para las Competencias Comunicativas Digitales.

CONOCIMIENTO	
<b>Procesos de Producción</b>	<p>Se destacan los procesos de producción desarrollados a partir de las actividades 2 y 3 propuestas, ya que posibilitaron el diseño e implementación de una unidad temática aplicando los pasos básicos para el desarrollo de unidades de aprendizaje en ambientes virtuales a partir de la metodología ADDIE.</p> <p>Para el desarrollo de estas actividades los estudiantes tuvieron en cuenta lo aprendido en las lecciones 2, 3 y 4, los tutoriales de Moodle dispuestos en el aula y los aportes que hacen los participantes en el foro compartiendo experiencias.</p> <p>El diseño de la unidad temática fue entregado en forma de texto escrito.</p> <p>No se propone en algún momento el uso o edición de audio, video o imagen.</p>
<b>Lenguaje</b>	<p>A lo largo del curso se utilizó el lenguaje verbal escrito, reflejado en las participaciones de la docente y los estudiantes en el foro “conociéndonos” al inicio del curso y el foro “compartiendo experiencias” al final.</p> <p>En ningún momento los estudiantes hicieron uso de imágenes, vídeos, enlaces web u otros como parte del mensaje comunicativo.</p> <p>El consultorio académico fue utilizado, además de la profesora para invitar a los estudiantes a utilizar esta herramienta para expresar sus inquietudes, sugerencias y demás comentarios relacionados con aspectos académicos. Un estudiante expresó abiertamente no estar de acuerdo con el lenguaje utilizado en el desarrollo de las distintas temáticas pues resulta muy técnico y por consecuencia, en lo que a él respecta, desestimula al estudiante y solicita que se utilice un lenguaje que haga eco de una pedagogía que anime y cautive a los estudiantes. Al respecto no se presentan replicas.</p>
<b>Tecnología</b>	<p>Todos los participantes usaron correctamente la plataforma virtual y en ningún momento se solicitó ayuda para el manejo de la misma.</p> <p>En las lecciones, además de los documentos escritos que podían ser descargados en formato PDF, también había imágenes explicativas que apoyaban cada tema.</p>
<b>Acceso y obtención de la información</b>	<p>Además del material compartido por la docente para el estudio de las diferentes lecciones, los estudiantes tuvieron que buscar</p>

	<p>información en la web para la realización de las actividades 2 y 3 que proponían el diseño e implementación de una unidad temática en la plataforma MOODLE.</p> <p>No hay registros que nos permitan conocer las habilidades de búsqueda de los estudiantes.</p>
<p><b>Composición del mensaje en su totalidad</b></p>	<p>Las comentarios de los estudiantes en los foros fueron acordes a los solicitado por el moderador, sin embargo fueron muy pocas las participaciones que permitían replicas o posibilidad para un debate o discusión.</p> <p>Tampoco se utilizaron imágenes, vídeos, enlaces web u otros recursos que enriquecieran los mensajes.</p> <p>La docente no envía mensajes, instrucciones o comentarios que motiven, retroalimenten o posibilite una comunicación más uniforme dentro del grupo, por lo que no se puede afirmar que el foro fue usado como herramienta educativa de retroalimentación y debate.</p>

COMPRESIÓN	
<p><b>Ideología y valores</b></p>	<p>En los aportes y comentarios de los participantes del curso en las herramientas de comunicación y las actividades, quedaron evidenciados algunos valores como el respeto, la cordialidad y el buen uso de la palabra (Correcto uso de la netiqueta).</p> <p>En ningún momento fue necesario analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web.</p>
<p><b>Recepción y comprensión</b></p>	<p>Los contenidos y materiales compartidos por la docente se encuentran en formato PDF, presentaciones en flash, imágenes y enlaces web.</p> <p>El diseño e implementación de una unidad temática en la plataforma MOODLE por parte de los estudiantes da cuenta de lo aprendido por ellos en las diferentes lecciones que conforman este módulo tres.</p>

EXPRESIÓN	
<b>Participación</b>	<p>La participación de los estudiantes y del moderador en los diferentes foros fue muy escasa y en algunos casos nula; algunos comentarios son muy cortos y otros carecen de argumentos o palabras clave que incentiven la replica.</p> <p>Los estudiantes no utilizan el foro como herramienta que posibilita la comprensión y construcción de conocimiento a partir del debate, la discusión o el diálogo.</p> <p>Las actividades 2 y 3, diseño e implementación de una unidad temática en la plataforma MOODLE, pone a los estudiantes en el rol de tutores virtuales.</p> <p>Un total de 19 estudiantes, de los 23 inscritos, realizó todas o la mayoría de las actividades para aprobar el módulo.</p>
<b>Creación</b>	<p>Dentro de las actividades 2 y 3 se motiva a crear diferentes actividades que les permita evaluar a sus posibles aprendices en los temas que enseñen.</p> <p>Los estudiantes reutilizan material y recursos dispuestos en internet para la implementación de la unidad temática en Moodle.</p> <p>Se motiva por la creación de contenidos con otras herramientas y sobre otras temáticas fuera del contexto del aula virtual UNIVIRTUAL y lo que este módulo 3 propone.</p>
<b>Comunicación</b>	<p>Los estudiantes no utilizan el foro como herramienta que posibilita el debate, la discusión o el diálogo para el aprendizaje colaborativo ni el tutor motivó para que esto sucediera.</p> <p>Las actividades 2 y 3 se llevaron a cabo de manera colaborativa a distancia gracias a que el moderador del curso lo propuso como opción; lo cual supone la exigencia y mejora de la comunicación entre los integrantes de cada equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 estudiantes desarrollaron las actividades individualmente</li> <li>• Hubo 2 equipos de 2 personas</li> <li>• Hubo un equipo de 3 personas</li> </ul> <p>La actividad 3, exigió la colaboración entre los estudiantes, integrantes de un equipo, para la solución de actividades con ayuda de herramientas tecnológicas y así mismo supuso el uso de material didáctico interactivo.</p>

#### **7.5.4. Módulo 4: Fundamentos comunicativos en ambientes virtuales de aprendizaje.**

##### Observaciones Generales del desarrollo del curso respecto a los contenidos planteados en el plan de estudios.

Curso realizado durante el segundo semestre de 2012

- Este módulo tiene por objetivo reconocer y aplicar con coherencia y claridad las características y los componentes de la comunicación en un entorno virtual de aprendizaje y para dicho fin la docente desarrolló el curso a partir de cuatro lecciones principales que a su vez contienen diferentes temas, igualmente propuso cinco actividades a desarrollar por cada lección a través de foros virtuales que fueron realizados de manera asincrónica por todos los estudiantes.
- Desde el inicio del curso el tutor puso a disposición de los estudiantes las lecciones a desarrollar, para su lectura y descarga además de otros recursos como imágenes, presentaciones en flash, mapas conceptuales y documentos sugeridos.

Se realizaron cuatro actividades, en donde la última estuvo dividida en dos partes:

1. Conceptualización de la Educación Virtual	25%
2. La comunicación eficaz	25%
3. Características de los contenidos de un curso en ambientes virtuales	25%
4. A: Conceptualización y características de la comunicación eficaz: El emisor	12.5%
B: Conceptualización y características de la comunicación eficaz: El Receptor	12,5%

- Contenidos del módulo:

Lección 1: Introducción a los fundamentos comunicativos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

- Tema 1: Comunicación virtual
- Tema 2: Características de la comunicación virtual y componentes del proceso
- Tema 3: Ventajas y desventajas
- Tema 4: Errores comunes
- Tema 5: Consejos en comunidades virtuales

Lección 2: Características de los contenidos de los cursos y de la comunicación

- Tema 1: Tipos de cursos
- Tema 2: Estructura del texto
- Tema 3: Ubicación de elementos y lenguajes en la comunicación virtual
- Tema 4: Diez paradigmas de la comunicación

Lección 3: El receptor (estudiante) y sus mensajes

- Tema 1: Características y necesidades del receptor Web
- Tema 2: Caracterización y tipos de lectura
- Tema 3: Estructuración y análisis de mensajes
- Tema 4: Dificultades frecuentes y cómo enfrentarlas

Lección 4: El emisor (maestro) y sus mensajes

- Tema 1: Características y necesidades del emisor
- Tema 2: Características y tipos de mensajes del emisor
- Tema 3: Estructuración y análisis de mensajes



- Tema 4: La motivación en la comunicación
- Tema 5: Problemas frecuentes y cómo enfrentarlos

Análisis a partir de las categorías y subcategorías

A continuación se presenta el análisis realizado a partir de los contenidos propuestos en el plan de estudios para este módulo, las actividades realizadas por los participantes durante el curso virtual y los criterios planteados en la operacionalización de conceptos para las Competencias Comunicativas Digitales.

CONOCIMIENTO	
<b>Procesos de Producción</b>	<p>Se evidencia motivación por la producción de textos escritos en el desarrollo de las actividades, pues en algunos casos exigía la creación de documentos de dos o más cuartillas o la participación en foros que debían cumplir con ciertos requerimientos como: mínimo o máximo de palabras, comentarios a los aportes de los compañeros y retroalimentación. De igual manera esto conlleva a una producción de conocimiento, para el cual se hacía necesario estudiar el material de apoyo compartido por la docente, participar activamente en las actividades y leer los aportes de los compañeros en los foros.</p> <p>No se propone en ningún momento creación de nuevos contenidos ni se hace referencia al uso o edición de audio, video o imagen.</p>
<b>Lenguaje</b>	<p>Para el desarrollo del curso en todo momento se utilizó el lenguaje verbal escrito reflejado en las participaciones del moderador y los estudiantes en los diferentes foros propuestos. Resalta la calidad de los comentarios, muy puntuales, cortos y bien escritos, lo cual mejora la calidad de la comunicación y la herramienta comunicativa (el foro).</p>

	<p>Además del escrito, en algunos foros se hizo uso de imágenes y enlaces web motivados por el tutor.</p> <p>Las actividades tuvieron mucho éxito además porque los estudiantes manejaban el discurso de lo que aprendían y hacían uso de la netiqueta.</p>
<b>Tecnología</b>	<p>Todos los participantes usaron correctamente la plataforma virtual y en ningún momento se solicitó ayuda para el manejo de la misma.</p> <p>En cuanto al uso de otros medios, estuvieron presentes las imágenes, presentaciones en flash, enlaces web y una película.</p>
<b>Acceso y obtención de la información</b>	<p>El material compartido por el tutor para el estudio de las diferentes lecciones, fue complementado con las búsquedas de información elaboradas por los estudiantes en la web para la realización de algunas actividades (sitios web y una película) lo cual puso en evidencia las habilidades de búsqueda de los estudiantes.</p>
<b>Composición del mensaje en su totalidad</b>	<p>Los aportes que realizaron los estudiantes fueron acordes a los solicitados en el curso. Los párrafos bien contruidos y el uso de imágenes era coherente al tema y a las opiniones escritas. Todo ello hizo posible el buen desarrollo de los foros, discusión colectiva y una oportuna retroalimentación.</p>

<b>COMPRESIÓN</b>	
<b>Ideología y valores</b>	<p>Durante el desarrollo del curso se propendió por el buen uso de la palabra, el respeto y la cordialidad reflejados todos estos valores en los comentarios que realizaron los participantes en cada una de las actividades propuestas. (Correcto uso de la netiqueta).</p> <p>En ningún momento fue necesario analizar los aspectos de fiabilidad de un sitio web, sin embargo, a través de la actividad No 2, si fue necesario que los estudiantes examinaran los elementos comunicativos que componen</p>

	algunos sitios web para ser compartidos a través de comentarios en el foro.
<b>Recepción y comprensión</b>	<p>Los contenidos y materiales compartidos se encuentran en formato PDF, presentaciones en flash, imágenes y enlaces web.</p> <p>Los estudiantes hacen sus aportes y construcciones únicamente a través de textos escritos y reutilizan imágenes dispuestas en internet.</p> <p>No se propone el uso de otro lenguaje por parte del tutor ni de los estudiantes.</p>

<b>EXPRESIÓN</b>	
<b>Participación</b>	<p>La participación de los estudiantes y el moderador en los diferentes foros fue muy nutrida, resalta la calidad de los comentarios y discusión que se forma en cada uno.</p> <p>Las participaciones son cortas y muy significativas, resaltamos que en cada actividad, se propuso un máximo o mínimo de comentarios y de palabras de acuerdo a la exigencia de la tarea, lo cual hacía mas amena la lectura y generaba mayor debate entre los estudiantes y una socialización más acertiva.</p> <p>Además los ejemplos de la docente posibilitaron el desarrollo adecuado de cada una de las actividades.</p> <p>En la actividad No 1 se propone algo novedoso: colocar una palabra clave dentro del comentario que hace cada estudiante, que motive o invite a lectura de un libro.</p>
<b>Creación</b>	<p>A través de las actividades se propicia para que los estudiantes construyan textos escritos que contengan sus propias opiniones sobre los temas estudiados.</p> <p>También se construye con los otros a través de los aportes y discusiones que se generan en los foros.</p> <p>Se reutilizan imágenes de internet.</p> <p>No se motiva por la creación de contenidos con otras herramientas ni sobre otras temáticas.</p>

<b>Comunicación</b>	<p>La comunicación entre los participantes del módulo en todo momento es asertiva.</p> <p>Se destaca el fomento al debate o la discusión en los diferentes foros. Sin embargo, no se proponen otras herramientas de comunicación fuera de las dispuestas en el aula virtual, no se hace uso del consultorio técnico ni el consultorio académico, no se proponen actividades que deban ser desarrolladas colaborativamente ni que requieran el uso de material didáctico interactivo.</p>
---------------------	--

### **7.5.5. Módulo 5: Moderación en Comunidades Virtuales de Aprendizaje**

#### Observaciones Generales del desarrollo del curso respecto a los contenidos planteados en el plan de estudios.

Curso realizado durante el segundo semestre de 2012

- Para este curso se han habilitado las herramientas de comunicación habituales de la plataforma de Univirtual, además de ponerse a disposición de los estudiantes, por parte de la docente, el material de estudio al igual que el cronograma.

Los contenidos expuestos por la tutora, fueron los siguientes:

#### Lección 1: Comunicación humana: de lo presencial a lo virtual

- Tema 1: Comunicación humana
- Tema 2: Comunicación en la educación virtual.

#### Lección 2: Moderación en las comunidades virtuales de aprendizaje

- Tema 1: Comunidades virtuales
- Tema 2: Moderación en ambientes virtuales
- Tema 3: El moderador virtual
- Tema 4: Roles del moderador

### Lección 3: El diálogo: estrategia didáctica de la moderación virtual

- Tema 1: Diálogos en ambientes virtuales
- Tema 2: Estrategias diálogicas en la moderación virtual

### Lección 4: Técnicas de moderación y aprendizaje virtual

- Tema 1: Conocimiento colaborativo en comunidades virtuales
- Tema 2: Foros virtuales como estrategia de aprendizaje
- Tema 3: El chat
- Tema 4: Relatoría
- Tema 5: Investigación en comunidades virtuales

De acuerdo a estas lecciones y temas, se plantearon cuatro actividades distribuidas así:

- Actividad 1: La comunicación humana (Entrega Semana 2- Porcentaje de evaluación: 20%)

En esta primera actividad, se solicita la elaboración de un mapa conceptual con aportes importantes de la lección 1, para lo cual se sugiere el uso del programa Cmap Tools para su elaboración, al igual que el formato imagen JPEG para su subida al foro.

- Actividad 2: Estrategias de moderación (Entrega Semana 3-Porcentaje de evaluación: 45%)

Esta segunda actividad se hizo en base a los contenidos de las lecciones 2 y 3. Para este fin, la docente creó grupos de trabajo que fueron publicados en el foro “ Creando foros para la colaboración” , para, de esta manera, facilitar la comunicación y la participación de los estudiantes. A cada grupo se les asignó

la tarea de construir un protocolo para la moderación y la comunicación de un ambiente virtual de aprendizaje a nivel de pregrado, de acuerdo a lo visto en las lecciones 2 y 3. En cada grupo se escoge un moderador, quien es el encargado de compartir el protocolo final, producto del trabajo colaborativo del grupo.

- Actividad 3: Moderación para generar comunidad (Entrega Semana 4- Porcentaje de Evaluación: 25%)

El objetivo de esta actividad fue analizar una caricatura, de acuerdo a los criterios presentados por la tutora, y de acuerdo a los contenidos del módulo 4, en donde cada estudiante, por medio de un foro, daba su punto de vista y su análisis de dicha pieza gráfica.

- Actividad 4: Foro compartiendo experiencias (Entrega semana 4- Porcentaje de evaluación: 10%)

En esta dinámica, la docente propuso un foro, para que los estudiantes compartieran sus experiencias, comentarios e impresiones acerca de las tres actividades anteriores. En este foro, se crearon tres hilos de discusión para las discusiones, en donde los estudiantes consignaban sus aportes.

### Análisis a partir de las categorías y subcategorías

CONOCIMIENTO	
<b>Procesos de Producción</b>	<p>En este módulo, se puede apreciar que en las cuatro actividades, el objetivo fue la aplicación de los conceptos vistos en la clase por parte de los estudiantes, por medio de diversas dinámicas, en las cuales predominó el uso del foro como herramienta de comunicación, discusión y construcción en colectivo.</p> <p>En la primera actividad, al plantearse la construcción de un mapa conceptual, se sugirió el uso de un programa concreto</p>

	<p>para su elaboración (en este caso Cmap Tools), además se proporcionaron diversos documentos respecto a la estructura correcta de un mapa conceptual.</p> <p>En este curso no se solicitó la realización de material audiovisual.</p>
<b>Lenguaje</b>	<p>En este módulo, se realizó el análisis de una caricatura, de acuerdo a los contenidos vistos en el módulo 4, en la que se tienen en cuenta los componentes visuales y comunicativos de dicho dibujo, para que los estudiantes puedan generar tópicos de discusión alrededor de los conocimientos que han ido estudiando en el transcurso de las lecciones. Dentro de esta categoría se resalta la realización de los protocolos de moderación en grupos creados por el moderador, en donde los estudiantes tuvieron un trabajo colaborativo por medio de un foro usado para la construcción de cada una de las propuestas.</p>
<b>Tecnología</b>	<p>Principalmente se utilizó el foro de discusión como herramienta para la realización de las actividades sugeridas en el curso por la docente. Si bien se realizaron actividades de creación de propuestas respecto a la moderación, éstas no involucraron un componente de reutilización o reinención de los conceptos, solo se realizó un ejercicio propositivo.</p>
<b>Acceso y obtención de la información</b>	<p>No se plantearon actividades que involucraran la búsqueda de información; Sin embargo, se realizó clasificación de la información del módulo 1 por medio de la realización de mapas conceptuales, según las indicaciones del moderador.</p>
<b>Composición del mensaje en su totalidad</b>	<p>Dentro del trabajo colaborativo para la realización de las propuestas de moderación, la construcción se realizó de acuerdo al nivel de apropiación teórica de los estudiantes, al analizar el material de estudio proporcionado, para realizar una propuesta estructurada que cumpliera con los objetivos de aprendizaje propuestos para dicha dinámica.</p>

<b>COMPRENSIÓN</b>	
<b>Ideología y valores</b>	Dentro de cada uno de los foros, en especial en el de la

	retroalimentación de las actividades y experiencias de aprendizaje, se evidenció una secuencia apropiada de comunicación por parte de los participantes, denotando apropiación de los contenidos vistos, manejo adecuado del lenguaje en las intervenciones, y el seguimiento de los hilos de discusión.
<b>Recepción y comprensión</b>	En las cuatro tareas que se evaluaron, los participantes realizaron un ejercicio de análisis y aplicación de lo aprendido en los módulos para hacer sus intervenciones y poder complementar lo que sus compañeros hicieron en esta asignatura. El lenguaje usado por los estudiantes, además de la estructura de las actividades presentadas denota procesos de comprensión e interés por la asignatura, además del cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos para el módulo cinco

<b>EXPRESIÓN</b>	
<b>Participación</b>	Para el caso de la participación, cada uno de los estudiantes asumió sus roles de una manera adecuada para cada situación de aprendizaje, y en donde se vio dicha característica con más contundencia fue en la actividad de creación de protocolos de moderación, en donde los estudiantes pudieron asumir diversos papeles para construir las propuestas, y en donde, por acuerdo común pudieron escoger a un estudiante moderador del proceso, el cual estuvo encargado de dar a conocer la propuesta final y aprobada por los participantes, producto de las participaciones realizadas en cada uno de los foros asignados para tal fin.
<b>Creación</b>	Los procesos de creación en esta asignatura se dieron desde un componente propositivo más no de intervención o de reconstrucción de la información. Las propuestas se hicieron teniendo en cuenta lo visto en las diferentes lecciones junto a un proceso de trabajo colaborativo de los participantes, y así aplicar los conocimientos por medio de protocolos dirigidos a la moderación de comunidades virtuales de una forma más pertinente y contextualizada.
<b>Comunicación</b>	Los debates y el trabajo colaborativo son las actividades más utilizadas por el moderador en la asignatura, en los cuales, los



	estudiantes pudieron compartir sus experiencias, conocimientos, dudas y puntos de vista, además de posibilitar la construcción de propuestas en grupo, lo cual es uno de los principales puntos positivos de una formación en entornos virtuales, puesto que permite una comunicación más interactiva y participativa de los estudiantes.
--	---

## 7.6. Análisis general del Diplomado Maestro Virtual respecto a las categorías de Estudio

A partir de las categorías en que se basa esta investigación se han analizado las asignaturas y las actividades realizadas en los módulos del Diplomado Maestro Virtual, en donde se observan elementos que han dado cuenta de la estructura temática y metodológica de este diplomado, y la pertinencia de dichos contenidos para la formación de los futuros maestros virtuales; así como la importancia del desarrollo de Competencias Comunicativas Digitales (CCD) como una manera de comprender y aprovechar los recursos y posibilidades que ofrece un entorno virtual, de una manera más apropiada para quienes van a ser tutores en estos espacios.

Dentro de los contenidos de cada uno de los módulos se observaron diversos temas que le brindan a los estudiantes elementos para asumir su proceso de formación como maestros virtuales y su rol *correspondiente* basados en la plataforma con la que interactúan y en los objetivos de aprendizaje planteados para este diplomado.

Cada una de las lecciones que conforman los módulos se planean para ser la base teórica y metodológica de los procesos pedagógicos de los futuros docentes en ambientes virtuales, en donde las CCD pueden ayudar a complementar este tipo de formación en los participantes del diplomado, proporcionando elementos

para que estas experiencias de enseñanza- aprendizaje sean más acordes con las exigencias educativas del siglo XXI y que puedan contribuir a la creación de nuevos contenidos y propuestas educativas, culturales y de toda índole.

Es por esto, que desde estas tres categorías que se propusieron para el presente trabajo de investigación (Conocimiento, Comprensión y Expresión) y sus respectivas subcategorías, se plantea el siguiente análisis:

<b>Análisis del Diplomado respecto a las categorías de estudio</b>	
<b>CONOCIMIENTO</b>	<p>Las actividades llevadas a cabo fueron de carácter interpretativo y propositivo, que incentivaron procesos de comprensión, pero no de creación audiovisual o de intervención a problemáticas o situaciones concretas por medio del uso de la tecnología.</p> <p>El uso relativo de los espacios de comunicación y los inconvenientes de tipo técnico y tecnológico que afectan las intervenciones de los participantes no permiten la creación de relaciones dinámicas colaborativas, de aprendizaje continuo y de construcción constante del conocimiento.</p> <p>De igual manera, estas relaciones y la producción de mensajes y contenidos ven limitado su desarrollo debido a que solo hay acceso a recursos básicos de aprendizaje en la plataforma, los cuales pueden ser complementados desde un proceso de búsqueda autodirigida por parte del estudiante.</p> <p>La estructura de los mensajes presentados por los participantes, a través de los diferentes medios dispuestos en la plataforma, denotan interpretación y comprensión de los materiales de estudio pero a su vez una falencia en el conocimiento de los distintos códigos del lenguaje audiovisual y del funcionamiento de diferentes herramientas para su elaboración.</p>
<b>COMPRESIÓN</b>	<p>La recepción y la comprensión de los contenidos fue apropiada respecto a los recursos proporcionados por la plataforma y al contexto de la formación. De igual manera, las intervenciones realizadas contaron con un manejo adecuado de la netiqueta que generó un</p>

	<p>ambiente de participación y respeto entre los estudiantes.</p> <p>En algunos de los módulos se motivó a la realización de mapas conceptuales como principal método para jerarquizar la información, lo cual permite el desarrollo de diversas habilidades para clasificar, sintetizar y reutilizar los contenidos.</p> <p>Salvo un caso, no se incentiva la realización de actividades que impliquen reutilizar el conocimiento y crear nuevos contenidos que involucren el uso de las TIC.</p>
<b>EXPRESIÓN</b>	<p>La participación en las actividades y en los espacios de comunicación fue variable, ésta dependía del porcentaje de evaluación, la motivación y los inconvenientes para crear o seguir las secuencias de intervención.</p> <p>Los participantes asumieron los roles correspondientes a cada momento de la formación, así como los protocolos pertenecientes a cada actividad propuesta.</p> <p>Hay poca motivación para la creación de nuevos contenidos, en los que se utilicen componentes del lenguaje hipermedial y/o las TIC. Así mismo para el uso del foro como herramienta que posibilita el debate, la discusión, el diálogo o el aprendizaje colaborativo.</p>

<b>Análisis del Diplomado respecto a las subcategorías de estudio</b>		
<b>Conocimiento</b>	<b>Procesos de Producción</b>	<p>Las actividades que se llevan a cabo en el Diplomado, en su mayoría son de carácter propositivo, que buscan incentivar procesos de comprensión de los contenidos vistos en las lecciones; en algunos módulos se fomentaron actividades de creación de nuevos contenidos a partir de lo aprendido pero no se sugirió la realización de propuestas que involucraran creación audiovisual.</p> <p>Se da especial importancia a la producción de textos y a la participación en foros, tanto temáticos como de construcción colaborativa. Del mismo modo, se resalta que los tutores sugirieran a sus estudiantes realizar mapas conceptuales para la jerarquización y organización de la información.</p> <p>No se realizaron actividades que involucraran realización de contenido audiovisual o multimedia.</p>
	<b>Lenguaje</b>	<p>En el desarrollo de los módulos, los participantes usaron</p>

	<p>adecuadamente el lenguaje en los espacios de comunicación, tanto para hacer sus intervenciones como para presentar sus trabajos, lo cual permitió aportes significativos que nutrieran las experiencias formativas de los participantes. En algunos de los módulos se usaron de manera relativa los espacios de comunicación (Tertuliadero, Consultorio Académico y Consultorio Técnico) pues las intervenciones no correspondían al espacio donde se hicieron, o no se ocuparon por parte del moderador o de los estudiantes.</p> <p>En algunos casos surgieron inconvenientes en la creación de secuencias de participación por parte de los participantes y también en uno de los módulos (Módulo 3) se expresó desacuerdo con el lenguaje utilizado en el desarrollo de las temáticas, porque se consideraba que no motivaba la participación dentro del aula virtual.</p>
<b>Tecnología</b>	<p>En este sentido, las actividades se basaron en usos propositivos de la tecnología, pero no se propusieron procesos de creación de productos que intervinieran situaciones o problemáticas concretas por medio de la tecnología y de los contenidos aprendidos. Para estas asignaturas, se emplearon diversos recursos. Entre los más recurrentes estuvieron las presentaciones en flash, imágenes, enlaces web y documentos PDF. No hubo actividades interactivas entre los participantes (encuentros virtuales sincrónicos o conversaciones online o con aplicaciones de la misma plataforma dispuestas para estos fines).</p>
<b>Acceso y obtención de la información</b>	<p>Los estudiantes tuvieron acceso a la información de todos los módulos desde la plataforma virtual, desde la cual podían ser descargadas las lecciones en formato PDF; algunos docentes usaron imágenes, presentaciones en flash o vídeos como recursos de apoyo para ejemplificar cada tema.</p> <p>El método principal para la organización de la información, por parte de los estudiantes, fue el Mapa Conceptual, en donde en uno de los módulos se mostró la estructura general para construirlo. En algunas actividades, se incentivó la consulta de algunos temas para la construcción de los aportes que los participantes presentaron en los foros y trabajos requeridos. Generalmente la búsqueda de información se sugirió como un proceso autodidacta que debía ser asumido por el estudiante.</p>
<b>Composición del mensaje en su totalidad</b>	<p>En los trabajos y participaciones de los estudiantes se demuestra la apropiación e interpretación de los contenidos y la investigación extra clase.</p> <p>En este sentido influye el porcentaje de evaluación de las actividades</p>

		<p>en la calidad de los trabajos e intervenciones presentadas.</p> <p>En términos generales, las tareas cuentan con una estructura comunicativa adecuada, con elementos de coherencia y pertinencia que se adaptan a los objetivos de aprendizaje.</p> <p>Sin embargo, en pocas ocasiones se utilizaron imágenes, vídeos, enlaces web u otros recursos que enriquecieran los mensajes.</p>
Comprensión	<b>Ideología y valores</b>	<p>Los comentarios y aportes de los participantes se realizaron bajo un manejo general de la netiqueta, que podría atribuirse al desempeño previo del participante en otras experiencias de interacción virtual y a las normas presentadas por los docentes al iniciar cada módulo. Todos estos elementos contribuyeron a un ambiente de participación y respeto por las intervenciones de los compañeros.</p>
	<b>Recepción y comprensión</b>	<p>La recepción de los contenidos, fue apropiada en relación con los recursos de la plataforma y de los materiales de estudio proporcionados en los módulos. Dicha recepción se reflejó en la presentación de las actividades, en el manejo del lenguaje adquirido en los materiales de estudio y en los procesos de búsqueda. El nivel de comprensión de los estudiantes respecto a los contenidos, fue apropiado, y ellos pudieron hacer sus aportes tanto para realizar sus intervenciones como para enriquecer y complementar lo que sus compañeros expusieron en los espacios de comunicación.</p>
Expresión	<b>Participación</b>	<p>La participación es variable, lo cual depende de la actividad, la herramienta comunicativa utilizada, la motivación para desarrollar los módulos y/o el porcentaje de evaluación que corresponde a cada actividad. En ocasiones surgen inconvenientes para la participación por el uso que el participante da a las herramientas, por la pertinencia de sus aportes en determinados espacios y discusiones y fallas en la creación adecuada de las secuencias de respuesta e intervención.</p> <p>Todos los participantes (tanto estudiantes como moderadores) asumieron los roles correspondientes para cada momento de los cursos, lo cual generó secuencialidad y orden al desarrollo de las actividades de aprendizaje. En general se cumplieron a cabalidad los protocolos de participación propuestos.</p>
	<b>Creación</b>	<p>Las actividades planteadas sugieren el uso del conocimiento de una forma propositiva. Sin embargo, en el módulo 3, se realiza la creación de una unidad temática por medio de la plataforma MOODLE, este tipo de actividades no se da en los demás módulos.</p> <p>Desde las propuestas de intervención, los estudiantes utilizan lo aprendido para construir un proyecto adaptado a las necesidades de</p>

		un contexto determinado y que sea acorde a las especificaciones dadas durante el curso.
	<b>Comunicación</b>	<p>El uso de las herramientas de comunicación fue relativo, debido a que en algunos módulos, dichos espacios no se usaron y las participaciones se realizaron desde foros dispuestos por los docentes.</p> <p>En general, se demuestra en los participantes un uso adecuado de las herramientas de comunicación dispuestas en el aula al igual que la realización apropiada de sus aportes y la presentación de las tareas solicitadas.</p> <p>Para estos módulos, se utilizó el debate en foros y el trabajo colaborativo para la construcción de una propuesta grupal (Propuestas de moderación para ambientes virtuales en el módulo 4) en donde se puso en evidencia el cumplimiento de los roles dispuestos para este fin.</p> <p>En algunos módulos el foro no siempre fue utilizado como herramienta que posibilita el debate, la discusión o el diálogo para el aprendizaje colaborativo ni se motivó para que esto sucediera.</p>

### **7.7. Diplomado Maestro Virtual con relación a las Competencias Comunicativas Digitales**

El anterior análisis al Diplomado Maestro Virtual, de acuerdo a las categorías de estudio usadas para esta investigación, permitieron observar en detalle las características relacionadas con la estructura temática de cada uno de los módulos, las actividades planteadas de acuerdo a dichos contenidos y su pertinencia para la formación de futuros tutores virtuales.

Es en este sentido que las Competencias Comunicativas Digitales se convierten en un referente para complementar y mejorar los procesos de formación virtual, no solo desde los contenidos y las actividades, sino en mejores experiencias formativas de sus estudiantes que les proporcionen conocimientos idóneos para

crear y gestionar nuevos espacios de educación virtual que cumplan con las necesidades formativas del siglo XXI, en donde no se debe desconocer el componente tecnológico que puede potenciar el quehacer de aquellos futuros docentes o de los participantes que apropien estos conocimientos para enriquecer sus experiencias educativas e interactivas virtuales. De esto, se deriva la importancia de adquirir competencias idóneas que deben ser asumidas por los participantes a la hora de cumplir sus roles en estos espacios.

Las CCD pueden complementar los procesos de los participantes del Diplomado Maestro Virtual en la medida en que el uso de la tecnología sea creativo y adaptado a las necesidades reales de la educación virtual. Por lo que la forma en que se presentan los contenidos, la propuesta pedagógica y los objetivos de aprendizaje deben centrarse en esos propósitos. No sólo este uso creativo de las TIC debe limitarse a tener el conocimiento adecuado de una herramienta o de una teoría determinada. También puede dar mecanismos para comunicar diversas ideas desde lenguajes hipermediales acordes a los propósitos formativos que le ayuden al estudiante a mejorar sus procesos de comprensión, expresión, análisis e interpretación del contexto que le rodea.

El análisis realizado demuestra que el Diplomado Maestro Virtual cumple con diversas características asociadas a las Competencias Comunicativas Digitales porque en el desarrollo de los contenidos se involucra el componente técnico, pedagógico y comunicativo. Las actividades más sobresalientes en cada uno de los módulos objeto de estudio fueron la participación en foros, la realización de mapas conceptuales, y la presentación y posterior construcción de propuestas pedagógicas que demuestren la apropiación de los contenidos vistos en la asignatura respectiva. En dichas actividades se dio especial énfasis en la interpretación y construcción de textos basados en los materiales de estudio y en las búsquedas realizadas por los estudiantes y sólo en el módulo tres se motivó al diseño e implementación de una unidad temática que tuviera en cuenta un contexto de enseñanza- aprendizaje virtual determinado por los participantes.

Sin embargo, es de destacar que en este diplomado no hay elementos positivos o negativos para elaborar juicios en relación a las CCD, porque esta propuesta es nueva y el diplomado no la tuvo en cuenta a la hora de elaborar sus planes metodológicos y pedagógicos; se tomaron como referente otro tipo de elementos que si bien coinciden en algunos aspectos con lo que se plantea en esta investigación sobre las Competencias Comunicativas Digitales, no han sido abordados bajo este concepto sino desde otras perspectivas.

Desde esta investigación, se considera que las tres categorías en las que se basó este estudio (conocimiento, comprensión y expresión) que conforman las CCD, son características indispensables que deben tener los docentes virtuales del siglo XXI para un idóneo desempeño en ambientes virtuales de aprendizaje, por lo que se considera que el Diplomado Maestro Virtual podría incluir dentro de su plan de estudios contenidos que hagan referencia a las Competencias Comunicativas Digitales para complementar los procesos de formación de los participantes de cada uno de los módulos; desarrollándolos de una manera innovadora y haciendo uso de las herramientas que proporciona la web actualmente.



## 8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este trabajo ha reflejado diversos aspectos a considerar, no sólo desde el Diplomado Maestro Virtual y las Competencias Comunicativas Digitales, también desde la formación en espacios virtuales, que llevan a la necesidad de replantear los contenidos y las competencias necesarias para que los moderadores y estudiantes de estos espacios puedan interactuar y tener procesos de aprendizaje más significativos y acordes con las necesidades de la sociedad actual que permitan aprovechar las posibilidades que ofrecen los entornos virtuales y fomentar el uso de las herramientas hipermediales. Es por esto, que en este apartado, se mostrarán las conclusiones y recomendaciones a las cuales se llegaron por medio de este estudio.

El objetivo de este trabajo era demostrar la importancia de las Competencias Comunicativas Digitales en el desarrollo del Diplomado Maestro Virtual de la Universidad Tecnológica de Pereira. Dicho objetivo se quiso llevar a cabo para mostrar cómo estas competencias pueden aportar conocimientos y factores importantes para el desarrollo de este diplomado.

La definición de CCD surgió a partir de una recopilación de diversas investigaciones y propuestas encaminadas al mejoramiento de la educación virtual, la cual puede ser utilizada para su posterior estudio en otras investigaciones que permitan ampliar las posibilidades de mejoramiento de las experiencias de formación en entornos de este tipo.

La importancia de las CCD se pudo comprobar gracias a que el plan de estudios del Diplomado Maestro Virtual, si bien se basa en componentes pedagógicos, comunicativos y tecnológicos para planear sus contenidos, metodología y actividades, éstos se pueden fortalecer por medio de las Competencias

Comunicativas Digitales (CCD), mejorando la formación de los futuros docentes virtuales con la inclusión de contenidos que hagan referencia a temáticas relacionadas con estas competencias, que sean presentados de una manera visualmente más atractiva y/o interactiva, resaltando así la importancia del lenguaje hipermedial como parte de la formación virtual para proporcionarle a los participantes herramientas que permitan mejorar las experiencias de enseñanza-aprendizaje y del mismo modo gestionar de manera adecuada los espacios en que se desempeñarán como futuros maestros virtuales.

El análisis de los módulos que conforman este diplomado, por medio de las categorías que componen las CCD evidenció la importancia de incorporar otros contenidos y metodologías que hagan posible una adquisición de competencias comunicativas que no sean simplemente una adaptación desde una formación presencial a un ambiente virtual de aprendizaje, sino que sean un conjunto de saberes que fomenten la creación de nuevos contenidos, lenguajes y relaciones comunicativas y pedagógicas entre sus participantes.

Este trabajo de investigación puede sugerir nuevas aristas de investigación, dado que en los cursos que fueron estudiados, los participantes, en su mayoría fueron docentes y personas que han tenido algún tipo de experiencia de formación virtual, y no se encuentran participantes que sean estudiantes de pregrado. Por lo que esta investigación puede enfocarse desde la licenciatura en Comunicación e Informática Educativas como público objetivo. Del mismo modo, se puede construir una propuesta curricular desde las competencias comunicativas digitales, dirigida hacia el diplomado maestro virtual.

Se sugiere a la unidad virtual, UNIVIRTUAL, tener en cuenta el análisis realizado en esta investigación y la definición planteada de Competencias Comunicativas Digitales como un referente para el mejoramiento de las estrategias metodológicas usadas por los docentes en los diferentes módulos del Diplomado Maestro Virtual.

Se considera pertinente que en las metodologías empleadas en los módulos de este diplomado se fomenten procesos de trabajo colaborativo que posibiliten espacios de inteligencia colectiva, y enriquezcan las experiencias de aprendizaje e interacción de los participantes con los contenidos, los tutores y sus compañeros para que generen la creación de nuevos contenidos en diversos lenguajes potenciando el uso de los recursos hipermediales disponibles en estos espacios.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- BACHMAN, L. (1990). «Habilidad lingüística comunicativa». En Llobera *et al.* 1995. *Competencia comunicativa. Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa. pp. 105-129.
- CHOMSKY, Noam. Aspectos de la teoría de la sintaxis. Los Ángeles, California. Editorial Aguilar. 1965.
- COLL, César. Psicología de la Educación Virtual. Ediciones Morata. 2008. Pág.370.
- DÍAZ BARRIGA, Ángel. El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? Revista Perfiles Educativos, vol. XXVIII, núm. 111, pp. 7-36. Universidad Nacional Autónoma de México.2006.
- FERRÉS, J. 2007 La competencia en Comunicación Audiovisual: Propuesta articulada de Dimensiones e Indicadores.
- HYMES, D. 1971. "Competence and performance in linguistic theory" *Acquisition of languages: Models and methods*. Ed. Huxley and E. Ingram. New York.
- LÉVY, Pierre. (2004). "Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio".

- LOSADA, Álvaro y MORENO, Heladio. Competencias Básicas por Áreas Aplicadas al Aula. Ediciones S.E.M. Bogotá. 2006.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL Estándares Básicos de competencias en tecnologías informáticas. 2006.
- PÉREZ, M<sup>a</sup> Amor y DELGADO HUELVA, Águeda; “De la competencia digital y audiovisual a la competencia mediática: Dimensiones e indicadores”; Revista científica de Educomunicación, comunicar # 39
- RODRÍGUEZ Illera y ESCOFET Roig (2008), Del libro: “Psicología de la educación virtual” Pág. 373-374
- TOBÓN LINDO, Martha Isabel; ARBELÁEZ GÓMEZ, Martha Cecilia; FALCÓN TOMÉ, María del Carmen y BEDOYA SÁNCHEZ, José Rubiel. “La Formación docente al incorporar las TIC en los procesos de enseñanza y Aprendizaje. Una propuesta para la Universidad Tecnológica de Pereira”. Pag 32 -33
- UNESCO y CISCO, INTEL, ISTE y Microsoft. Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. 2008
- YIN, Robert K. Investigación sobre estudios de caso. Diseño y métodos. SAGE publicaciones. 2011.