

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



**Fortalecimiento de competencias comunicativas a través de
estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC en los alumnos de
primer semestre del programa Técnico en Mantenimiento de
Equipos de Cómputo de la Institución Técnica Nazaret**

Presenta

Cesar Hernando Guzmán Valencia

ID: 1019008952

Asesor

Sandra Soler

Máster en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación

Bogotá, D.C. Colombia

Junio, 2014

Tabla de contenido

Capítulo 1. Marco general	8
1.1. Introducción	8
1.2. Justificación	9
1.3. Planteamiento del problema.....	10
1.3.1. Pregunta problema.....	10
1.4. Objetivos.....	10
1.4.1. Objetivo general	10
1.4.2. Objetivos específicos	11
1.5. Hipótesis	11
1.6. Antecedentes	11
Capítulo 2 Marco teórico	15
2.1. Marco conceptual.....	15
2.1.1. Ambientes Virtuales de Aprendizaje	15
2.1.2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación.....	17
2.1.3. Competencias Comunicativas	18
2.1.4. Plataformas Virtuales.....	23
2.1.5. Producción de Medios de Comunicación.....	26
2.1.6. Metodología	29
2.2. Marco referencial	31
2.2.1. Plataforma Moodle	31
Capítulo 3. Metodologías	34
3.1. Tipo de investigación	34
3.1.1. Enfoque.....	34
3.1.2. Fases de la investigación.....	35
3.2. Variables.....	36
3.3. Población	36
3.3.1. Muestra	37
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.5. Recursos	37
Capítulo 4. Análisis e interpretación de datos	39

4.1. Encuestas	39
4.1.1. Encuesta de caracterización de datos sobre el Ambiente Virtual de Aprendizaje "Producción de Medios de Comunicación"	39
4.1.2. Encuesta de caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos media comunicación.....	43
4.2. Entrevistas	48
4.2.1. Entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución	48
4.2.2. Matriz de análisis categorial entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución.....	48
4.2.3. Matriz de análisis categorial entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución.....	50
Capítulo 5. Ambiente Virtual de Aprendizaje	52
5.1. Título del AVA: PRODUCCION DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	52
5.2. Modalidad.....	52
5.3. Perfil del estudiante.....	53
5.4. Ámbito de aplicación.....	53
5.5. Área de conocimiento a impactar.....	54
5.6. Objetivo del Ambiente	54
5.7. Descripción de la propuesta.....	55
5.8. Muestra.....	57
5.9. Diseño del AVA.....	62
5.9.1. Modelo del Diseño Instruccional.....	63
5.9.2. Modelo Pedagógico	64
5.9.3. Aula Virtual Producción de Medios de Comunicación.....	65
5.10. Análisis de los resultados.....	72
5.10.1. Matriz Uno: Taller De Evaluación.....	73
5.10.2. Matriz Dos: Taller Cognitivo.	74
5.10.3. Matriz Tres: Taller de Usabilidad.....	76
5.11. Recomendaciones.....	78
5.12. Conclusiones	79
Capítulo 6. Conclusiones.....	80
Referencias Bibliográficas	82

Anexos	85
Anexo 1. Encuesta 1 caracterización de datos sobre el ambiente virtual de aprendizaje "Producción de Medios de Comunicación"	85
Anexo 2. Encuesta 2. Caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación	86
Anexo 3. Entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución	87

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1.Resultados de encuesta 1. Pregunta 1 ¿Con que frecuencia navega en internet?	39
Ilustración 2.Resultados de encuesta 1 Pregunta 2 ¿Ha sido de gran beneficio la información que recibe dentro del aula virtual?.....	40
Ilustración 3.Resultados de encuesta 1 Pregunta 3 Consideración sobre los contenidos académicos y recursos dentro del aula virtual	41
Ilustración 4.Resultados de encuesta 1 Pregunta 4 Es importante el uso de la tecnología para la formación profesional y académica.....	42
Ilustración 5.Resultados de encuesta 1 Pregunta 5 La importancia de la comunicación dentro del aula virtual	42
Ilustración 6.Resultados de encuesta 1 Pregunta 6 La implementación del aula virtual en la institución	43
Ilustración 7.Resultados de encuesta 2 Pregunta 1 El desarrollo de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología.....	44
Ilustración 8.Resultados de encuesta 2 Pregunta 2 dominio de las habilidades como un buen emisor	45
Ilustración 9.Resultados de encuesta 2 Pregunta 3 dominio de las habilidades como un buen receptor.....	46
Ilustración 10.Resultados de encuesta 2 Pregunta 4 Distinción de los distintos medios de comunicación.	46
Ilustración 11Resultados de encuesta 2 Pregunta 5 Integración de las competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación.....	47
Ilustración 12Participación en el Foro de Bienvenida	58
Ilustración 13Presentación de la actividad 1.	58
Ilustración 14Presentación de la actividad 3.	58
Ilustración 15Participación Foro de inquietudes Unidad 1	59
Ilustración 16Participación del Foro Actividad 2	59
Ilustración 17 Participación del foro de dudas e inquietudes.	60
Ilustración 18Presentación actividad 1.....	60
Ilustración 19Participación foro de inquietudes actividad 2.	61
Ilustración 20Participación del Foro: Compartiendo mi Blog.....	61
Ilustración 21Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje	62
Ilustración 22Diseño del Modelo Instruccional dentro del AVA	63
Ilustración 23Esquema del Modelo pedagógico del AVA.....	64
Ilustración 24Aula Virtual Producción de Medios de Comunicación.....	65
Ilustración 25Pestaña de inicio	66
Ilustración 26Pestaña Unidad 1 Medios Radiofónicos	67
Ilustración 27Pestaña Unidad 2 Medios Audiovisuales	68
Ilustración 28Pestaña Unidad 3 Medios Impresos.....	69
Ilustración 29Pestaña Unidad 4 Medios Digitales	70
Ilustración 30Pestaña Unidad 5 Medios Digitales	71

Índice de Tablas

Tabla 1Matriz de análisis entrevista	49
Tabla 2Matirz de análisis	51
Tabla 3Cronograma del AVA	57
Tabla 4Matriz uno: Taller evaluativo.....	73
Tabla 5Matriz Dos: Taller Cognitivo.....	76
Tabla 6Matriz Dos: Taller Usabilidad	77

Resumen

La investigación "**Fortalecimiento de competencias comunicativas través de estrategias pedagógicas apoyadas en las TIC en los alumnos de primer semestre del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo de la Institución Técnica**" se fundamenta en apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área informática bajo la temática "**Producción de medios de comunicación**" el cual busca fomentar las competencias comunicativas y la articulación de las TIC en el desarrollo académico mediante la implementación de un aula virtual a través por la plataforma Moodle.

Los resultados de la investigación a través de las diferentes estrategias metodológicas, se evidencio el fortalecimiento de las competencias comunicativas reflejadas en las actividades propuestas dentro de cada unidad temática del aula virtual, como Podcast, Videos, Revistas digitales, Blogs, distinguiendo entre los diferentes medios de comunicación, evaluando el impacto que tienen las TIC incorporadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, demostrando que la temática dentro del aula fue positiva debido al aumento de motivación de los estudiantes frente a los temas abordados y al uso de las herramientas informáticas y tecnológicas, fortaleciendo el trabajo colaborativo y el desarrollo auto aprendizaje del estudiante permitiendo la interrelación profesor-alumno proporcionando así una participación activa en los diferentes escenarios virtuales.

Palabras claves: Medios de comunicación, Ambiente Virtual de Aprendizaje, Tecnologías de Información y la Comunicación, Competencias comunicativas, Metodología.

Abstract

Research "**Strengthening communication skills through teaching strategies supported by TIC in students in first semester of Technical Equipment Maintenance Program in Computation Technical Institution**" is based on supporting teaching and learning in the computing area under the theme "Media Production" which seeks to foster communication skills and articulation of TIC in academic development through the implementation of a virtual classroom through the Moodle platform.

The results of the research through the different methodological strategies, strengthening communication skills reflected in the activities proposed under each thematic unit of the virtual classroom, as Podcast, Videos, Digital Magazines, Blogs, distinguishing between the different media was evident communication, assessing the impact of TCI incorporated into the process of teaching and learning, showing that the subject in the classroom was positive due to increased student motivation against the topics and the use of computer and technological tools strengthening collaborative work and self-development student learning by allowing the teacher-student inter thereby providing an active participation in the different virtual scenarios.

Keywords: Media, Virtual Learning Environment, Information Technology and Communication, Communication skills, Methodology.

Capítulo 1. Marco general

1.1. Introducción

El desarrollo de proyectos educativos y la documentación de los procesos relacionados en él son fundamentales no solo para lograr nuevas formas de ver y hacer las cosas en las aulas de clase, sino porque permite una reflexión permanente sobre el propio desempeño de una forma objetiva, clara y autocrítica. Teniendo esto en mente, con el presente proyecto se pretende desarrollar una estrategia que posibilite una nueva forma de abordar las competencias de comunicación, aprovechando la tecnología existente en una institución educativa.

Lo que se desea es explorar la manera como las (NTICS) Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación pueden llegar a convertirse una inestimable estrategia para fortalecer la adquisición de destrezas para la creación y la producción en los diferentes medios de comunicación entre los alumnos.

Con esta propuesta se pretende motivar e incentivar en los estudiantes el uso adecuado de las NTICS, así como la utilización y apropiación de las herramientas multimedia (para la captura, edición y presentación de imagen, video y sonido) como instrumentos con los cuales pueden desarrollar tanto la creatividad, como la capacidad de análisis y de autocrítica, a la vez que se desarrollan competencias en comunicación e informática acordes al semestre y contexto.

1.2. Justificación

Se plantea con el fin de fortalecer en los estudiantes diferentes competencias tanto en informática como en comunicación a través de las herramientas tecnológicas con las que se cuenta en la Institución Técnica Nazaret. Así mismo, se pretende que los estudiantes den un uso adecuado y responsable a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación ya que son herramientas que están allí, listas para usarse pero que tienden a ser subutilizadas y frecuentemente mal manejadas. En este sentido, es necesario empoderarse de los recursos que ofrece la tecnología y la informática para posibilitar ambientes de estudio acordes con el contexto informatizado e interconectado en el que crecen estos estudiantes, no hacerlo, implica no prepararlos para interactuar en la realidad en la que viven y mucho menos para el futuro que han de asumir como técnicos en sistemas.

Se plantea el fortalecimiento de competencias de comunicación a través de la informática. De tal manera que las herramientas favorezcan a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades y destrezas para la implementación de procesos de comunicación e utilización de herramientas informáticas y web, las cuales se diseñarán teniendo como eje de arranque el contexto de los alumnos, ya que no tendría sentido prepararlos para enfrentar su realidad sin considerar todas las particularidades de tiempo y lugar que la conforman.

Ante este escenario se plantea la necesidad de realizar la inclusión de un tema transversal dentro de la misma materia de informática el tema de: “PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN” por medio de un aula virtual para aprovechar los diferentes recursos tecnológicos para incorporarlos en forma eficaz el desarrollo de habilidades y competencias comunicativas por medio de Podcast, Videos, Blogs y medios electrónicos fomentando en su desarrollo profesional.

1.3. Planteamiento del problema

La educación en Colombia se ha transformado en su dinámica de enseñanza y aprendizaje, por ende ahora nos vemos confrontados a las herramientas tecnológicas como aliados en la construcción del conocimiento, por consiguiente en la institución educativa se observa que uno de los problemas de más relevancia en los estudiantes, de primer semestre del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo, son las falencias en el uso y aplicación de las TIC, disminuyendo sus habilidades y destrezas e implementación en los procesos de comunicación y manejo en las herramientas tecnológicas del área de informática.

1.3.1. Pregunta problema

¿Cómo fortalecer las competencias comunicativas de los alumnos primer semestre del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo de la Institución Técnica Nazaret usando las diferentes herramientas que ofrece la WEB 2.0?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Orientar a los estudiantes en el uso adecuado a las (NTICS) Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, presentes en su entorno; de tal manera, que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en relación a las competencias comunicativas, a través de implementación de un AVA y la apropiación de diversas herramientas web e informáticas dentro del aula.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diseñar un material educativo por medio de las TICs para estimular las habilidades comunicativas fortaleciendo el área de informática.
- Diseñar una (AVA) Ambiente Virtual de aprendizaje para la materia de informática enfocada en los medios de comunicación y la utilización de las herramientas TICs para el desarrollo de competencias comunicativas y tecnológicas.
- Fomentar la utilización de las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas de los estudiantes del programa Técnicos en Sistemas de primer semestre en la jornada nocturna.

1.5. Hipótesis

Mediante la implementación el AVA dentro de la materia de informática articulada por medio del tema de "Medios de Comunicación" se pretende abordar el uso de las herramientas TIC y el desarrollo de competencias comunicativas desde la temática en Comunicación considerando las TIC como una herramienta óptima para el desarrollo de competencias comunicativas de una manera más agradable no solo de transmitir saberes, sino también de inculcar la buena costumbre del “hambre del conocimiento” en cada uno de los estudiantes.

1.6. Antecedentes

Hoy en día se busca fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en las Instituciones Educativas articulándolas hacia el uso de las TIC en las distintas áreas del conocimiento, como una forma de relacionar los medios y los conceptos para la

adquisición del conocimiento dentro del aula,(Coll, 2004) en su artículo resalta la importancia e inclusión del uso de las TIC dentro de las aulas de clase.

"La incorporación de los medios tecnológicos en el proceso enseñanza aprendizaje privilegia las destrezas de procesamiento multisensorial y visoespaciales en detrimento de otras habilidades asociadas al esfuerzo mental, la investigación y la reflexión. A nivel cognitivo se potencian las habilidades asociadas a la búsqueda, procesamiento, análisis y síntesis de información, y destrezas asociadas al pensamiento creativo y al autoaprendizaje. Igualmente se desarrollan habilidades de interacción que facilitan el aprendizaje colaborativo".

"Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son incuestionables y están ahí, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con la que debemos convivir. Amplían nuestras capacidades físicas, mentales y las posibilidades de desarrollo social".

"Las TIC están transformando escenarios educativos tradicionales, al tiempo que están haciendo aparecer otros nuevos"(Coll, 2014).

En este sentido es así como la educación aplicada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación busca potencializar en los estudiantes el desarrollo de competencias y habilidades de pensamiento lógico, creativo e innovador, con un potencial proactivo frente a las diferentes situaciones que se presentan dentro de su entorno escolar y su diario. Aplicados por medio de ambientes de aprendizaje basados desde lo cognitivo, lo práctico y lo mediático en la utilización de recursos multimedia adapta a sus capacidades individuales.

En el artículo "La Educación en línea: El uso de la tecnología de informática y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje"De la revista de Longoria, J.F., (2005) podemos encontrar una confirmación en su trabajo concluyendo:

"Es un hecho que la tecnología de informática y comunicación ha venido a revolucionar el proceso de enseñanza aprendizaje, que deja de ser centrado en el docente y más en el estudiante. Asimismo, se observa que el estudiante cambia de ser un estudiante pasivo a ser un estudiante interactivo". (Longoria, J.F)

Y como se refiere el artículo es importante involucrar los aspectos lúdicos que nos ofrecen las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información como factores decisivos en el área de informática. Aplicándola a los objetos de estudio, herramientas de trabajo y herramientas de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así mismo la educación debe ir al avance de los medios actuales y globalizantes, permitiendo ofrecer nuevas perspectivas de mejoramiento para los procesos de enseñanza y el aprendizaje, a la construcción de nuevos escenarios educativos y herramientas tecnológicas que puedan aportar un mejor desempeño dentro del aula.

A partir de allí, los contenidos y estructuras pedagógicas tienen como objetivo fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje involucrando de manera activa las áreas del saber específico a través del diseño y herramientas Web (sonidos, animaciones, videos, y medios digitales). Contribuyendo al fortalecimiento de los procesos educativos y en la formación de los estudiantes.

Uno de los autores profundiza sobre los cambios tecnológicos que afectaron y seguirán incidiendo en todos los aspectos de la vida humana, según (Bencomo, 2004):

"No es más que la sociedad de la información como lo han llamada muchos autores y entre ellos sociólogos, la cual se puede definir como aquella comunidad que utiliza extensivamente y de forma optimizada las oportunidades que ofrecen las

tecnologías de la información y las comunicaciones como medio para el desarrollo personal y profesional de sus ciudadanos miembros."(Bencomo, 2014)

Ante lo expuesto la Comunicación se ha visto envuelta en un proceso de Modernización Tecnológica esto último producto de factores globales y mundiales, obliga a adquirir nuevos medios tecnológicos que le permitan recolectar y transmitir la información de la manera más rápida efectiva y sencilla , es por ello que la tecnología ha permitido ingeniar medios cada vez más efectivos y al alcance de la mayoría tales como el Internet y la implementación de las herramientas web, es por ello que de gran importancia dar a conocer los distintos medios de comunicación y la utilización de herramientas para comunicar.

Capítulo 2 Marco teórico

2.1. Marco conceptual

2.1.1. Ambientes Virtuales de Aprendizaje

El Portal Colombia aprende, del Ministerio de Educación Nacional Colombia aprende definen sobre Los Ambientes virtuales de aprendizaje como un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente.

Específicamente, en el marco del desarrollo de competencias, un ambiente de aprendizaje se encamina a la construcción y apropiación de un saber que pueda ser aplicado en las diferentes situaciones que se le presenten a un individuo en la vida y las diversas acciones que este puede realizar en la sociedad.

Este ambiente debe, por una parte, fomentar el aprendizaje autónomo, dando lugar a que los sujetos asuman la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje, por otra parte, generar espacios de interacción entre los estudiantes en los cuales el aprendizaje se construya conjuntamente de manera que se enriquezca la producción de saberes con el trabajo colaborativo y se reconozca la importancia de coordinar las acciones y pensamientos con los demás.

La UNESCO (1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de la tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tarea a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías.

Considerando a los ambientes virtuales de aprendizaje como entornos de aprendizaje mediado por las tecnologías en forma interactiva y de construcción de conocimiento para los estudiantes.

(Dillenbourg, 2000) nos ayuda a distinguir por medio de listado de características lo que podemos entender cómo un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

- Es un espacio donde las características en que se proporciona la información es diseñada. Cualquier página web es un cúmulo de información que refieren a la estructura y organización de la información así como la arquitectura que usa para ofrecerla.
- Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social. Las interacciones entre participantes ocurren en el ambiente mediados por las herramientas proporcionadas, estas interacciones educativas “transforman los espacios propuestos en plazas” donde se proponen y comentan ideas. La interacción puede ser síncrona (Chat, MUDs y mensajería instantánea) y asíncrona (correo electrónico y foros en web). Las ocurrencias de las interacciones puede suceder uno a uno, uno a muchos y muchos a muchos.
- El espacio virtual es una representación. Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje varían desde los que usan sólo texto hasta propuesta 3D, pero todos ellos trabajan con representaciones que son interpretadas por los estudiantes, quienes normalmente se comportan como la representación les sugiere. Algunos ambientes representan un campus o una escuela y entonces los espacios sugeridos son salones, auditorios, cafetería, los cubículos de los docentes, la biblioteca entre otros elementos similares.
- Los estudiantes no sólo son activos, también son actores. Durante los cursos programados los estudiantes se enfrentarán a actividades como: lecturas, cuestionarios abiertos y de opción múltiple y el uso de interactivos, también durante el proceso de interacción con las actividades de aprendizaje producirán objetos como opiniones en los foros, ensayos que comparten con

la comunidad, diapositivas, programas de cómputo, imágenes entre otros objetos que enriquecen el ambiente virtual de aprendizaje.

- El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia. Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje también son usados como un apoyo a temas particulares, como apoyo extra clase y de modo mixto durante clases presenciales que se efectúan en laboratorios de cómputo.
- Un Ambiente Virtual de Aprendizaje integra múltiples herramientas. Las herramientas que integra un Ambiente Virtual de Aprendizaje cumplen con una serie de funciones como proporcionar información, permitir la comunicación y la colaboración así como la administración de las actividades de aprendizaje y la administración escolar. La integración no sólo sucede con las herramientas disponibles sino también pedagógicamente integrando una secuencia de actividades que les permitan apropiarse de los contenidos de forma eficiente. La integración entre tecnología y la propuesta psicopedagógica sugieren el ambiente.
- El Ambiente Virtual se sobrepone con el Ambiente físico. Algunos Ambientes virtuales de Aprendizaje tienen la cualidad de hacer uso de elementos asociados al Ambiente físico como los de libros, manipulación de instrumentos, actividades de aprendizaje que requieren entrevistas o trabajo cara a cara o el uso de la ayuda por medios de comunicación tradicionales (fax o teléfono).

2.1.2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación

"Las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) son términos que se utilizan actualmente para hacer referencia a una gama amplia de servicios, aplicaciones y tecnologías, que utilizan diversos tipos de equipos y de programas informáticos, y que a menudo se transmiten a través de las redes de telecomunicaciones."(Comisión de las Comunidades Europeas, 2001).

El hecho de trabajar con las computadoras y hacer un uso al acceso del internet para aprender y enseñar son las nuevas tendencias de la educación generando un gran impacto en nuestra sociedad hacia el uso de las tecnologías y comunicación existentes en nuestro entorno.

“En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (Cabero, 1998)

Las tecnologías nos ofrecen nuevos modelos de enseñanza desde el modelo presencial hasta el modelo a distancia y en muchos casos la modalidad semipresencial donde el estudiante realiza parte de sus actividades en el aula y otras apoyándose en las plataformas virtuales.

2.1.3. Competencias Comunicativas

Chan, (2000) plantea que las competencias comunicativas necesarias para la educación a distancia son la expresión, la capacidad de escucha y la interpretación, pues implican el esfuerzo por darse a entender y por comprender al otro, en la complejidad y profundidad que ambas acciones implican.

De acuerdo a esta idea podemos describir que las competencias comunicativas no se someten al manejo primordial del lenguaje, son conceptos sistémicos que abarcan el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en relación a una función específica.

El fortalecimiento de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología debe componerse como la capacidad para la producción, recepción e

interpretación de diferentes tipos a través de distintos medios, que puedan generar interacciones educativas.

En Hymes, (1972) la competencia comunicativa es aquella que un hablante necesita saber para comunicarse de manera eficaz en contextos socialmente significativos. También, se entiende como la habilidad para actuar. Se pretende distinguir, entonces, entre lo que el hablante conoce y cuáles son sus capacidades y cómo actúa en instancias particulares.

La UNESCO, (1999) define la competencia como “el conjunto de comportamientos socio afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea.”

La incursión de las TIC en la educación provee al estudiante de elementos claves para el mejoramiento de su desempeño académico en las diferentes áreas, puesto que ofrece posibilidades de comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la información. Es decir, una educación apoyada en las TIC puede potencializar diferentes habilidades cognitivas y comunicativas y ofrecer a estudiante nuevas y mejores formas de comprender la realidad y apropiarse del conocimiento. (Cabero, 2004)

Partiendo de lo anterior y con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos dentro del proyecto de aula las TICs y las competencias comunicativas se hace referencia al artículo 39 de la ley TICs 1341/2009 con el fin de que:

"se use como una herramienta para generar ambientes de aprendizaje más lúdicos y más colaborativos, que motiven a los estudiantes a concebir el aprendizaje más allá del aula de clase e incentiven su interés y curiosidad."

Con base en lo anterior se pretende que los estudiantes de la institución se afiancen y desarrollen las competencias comunicativas en el proceso de aprendizaje a través del uso de las TIC referenciadas con la implementación de las diferentes actividades curriculares.

Carlos Alberto Rincón Castellanos en su artículo hace referencia a La competencias comunicativas las cuales se manifiesta tanto en los sistemas primarios de comunicación como en los sistemas secundarios. Los sistemas primarios son los de la comunicación cotidiana. Sirven para el intercambio comunicativo necesario en el desempeño de todos los roles que implica la vida en sociedad: una llamada telefónica, una carta, un memorando, un cartel, un noticiero radial.(Castellanos, 2004, pp 100-107)

Los sistemas secundarios son de mayor elaboración y complejidad. Requieren más capacidad cognitiva del hablante oyente real en su labor de codificar y descodificar Textos, puesto que estas comunicaciones se producen en esferas de más elaboración cultural. “La comunicación en estos sistemas es básicamente escrita, pero también comprende formas orales como conferencias, foros, seminarios, etc. Se trata de la comunicación literaria, científica, técnica, sociopolítica, jurídica, y de comunicaciones no verbales, como las artes visuales; o mixtas, como el teatro” (Girón y Vallejo, 1992:14).

Está claro, entonces, que la competencia comunicativa no se limita a la competencia gramatical o al conocimiento del sistema semiótico de una lengua. Por lo tanto, la competencia comunicativa se configura por la adquisición y desarrollo de una serie de competencias.

- **COMPETENCIA LINGÜÍSTICA:** Se caracteriza por la capacidad de un hablante para producir e interpretar signos verbales. El conocimiento y el empleo adecuado del código lingüístico le permiten a un individuo crear, reproducir e interpretar un número infinito de oraciones. Ese conocimiento y

ese empleo se vinculan con dos modalidades diferentes de la lengua: la lengua como sistema de signos y la lengua en funcionamiento, en uso.

La lengua como sistema de signos corresponde al dominio semiótico, y su función esencial es significar. La lengua en funcionamiento, en uso, corresponde al dominio semántico, y su función básica es comunicar.

- **COMPETENCIA PARALINGÜÍSTICA:** Es la capacidad de un hablante para utilizar de manera adecuada determinados signos no lingüísticos que le permiten expresar una actitud en relación con su interlocutor y con lo que dice: ya sea para declarar, interrogar, intimidar, rogar, ordenar.

En las comunicaciones orales, esta competencia se manifiesta en el empleo de los signos entonacionales: tono de la voz, cadencia o ritmo y énfasis en la pronunciación.

En las comunicaciones escritas, se manifiesta por medio del empleo de los signos de puntuación, de las sangrías, de los nomencladores, de la distribución general del espacio, tipos de letras, etc. Estos recursos nos permiten identificar la división de un texto escrito en capítulos, párrafos, temas y subtemas.

- **COMPETENCIA QUINÉSICA:** Se manifiesta en la capacidad consciente o inconsciente para comunicar información mediante signos gestuales, como señas, mímica, expresiones faciales, variados movimientos corporales, etc. Estos signos pueden ser expresiones propias o aprendidas, originales o convencionales.
- **COMPETENCIA PROXÉMICA:** Esta competencia consiste en la capacidad que tenemos los hablantes para manejar el espacio y las distancias interpersonales en los actos comunicativos. Las distancias entre los

interlocutores, la posibilidad de tocarse, el estar separados o en contacto, tienen significados que varían de una cultura a otra.

Los códigos proxémicos se establecen, entonces, según la cultura, las relaciones sociales, los roles, el sexo, la edad. La competencia proxémica es esa habilidad que tenemos para crear, transformar y apropiarnos de espacios, tanto en la vida pública como privada.

Ella nos permite asignarles significado al respeto o a la transgresión de esas distancias interpersonales y de los espacios codificados por los distintos grupos sociales.

- **COMPETENCIA ESTILÍSTICA:** Es el complemento indispensable de la competencia pragmática, puesto que la competencia estilística se manifiesta en esa capacidad para saber cómo decir algo, cuál es la manera más eficaz de conseguir la finalidad propuesta. ¿Cómo hemos de decirlo para obtener lo que queremos? sería la pregunta clave para esta competencia.
- **LA COMPETENCIA TEXTUAL:** un modo más simple como cualquier comunicación elaborada con base en un determinado sistema de signos y dotada de un propósito comunicativo específico. De este modo, podemos definir esta competencia como “la capacidad para articular e interpretar signos organizados en un todo coherente llamado texto.

Las Competencias Comunicativas según el artículo de la revista trasciende la de competencia lingüística, pues para comunicarnos de manera eficaz necesitamos conocimientos verbales y no verbales (quinésicos y proxémicos), normas de interacción y de interpretación, estrategias para conseguir las finalidades que nos proponemos y conocimientos socioculturales valores, actitudes y roles.(Castellanos, 2004, pp 100-107).

2.1.4. Plataformas Virtuales

“Una plataforma virtual flexible será aquella que permita adaptarse a las necesidades de los alumnos y profesores (borrar, ocultar, adaptar las distintas herramientas que ofrece); intuitivo, si su interfaz es familiar y presenta una funcionalidad fácilmente reconocible y, por último, amigable, si es fácil de utilizar y ofrece una navegabilidad clara y homogénea en todas sus páginas”. Santoveña (2002)

En las plataformas virtuales, cada profesor administra el contenido de su asignatura organizándola por sesiones o unidades, trabajos tareas, actividades, control de entrega por parte de los estudiantes. Los medios de comunicación dentro de las plataformas son los foros, chats en los cuales se establecen una comunicación asincrónica con el docente y compañeros.

Entre las características más destacables de una plataforma virtual se consideran las siguientes:

- Brindar seguridad en el acceso: el acceso debe estar restringido a cada usuario, según su perfil y sin la posibilidad de entrar si no está registrado.
- Interacción: entre los alumnos y entre éstos y el docente.
- Entorno intuitivo: la navegación dentro del portal debe ser lo más sencilla posible y siguiendo siempre las mismas pautas.
- Diversidad de recursos para la formación y la comunicación: debe contar con diferentes tipos de herramientas posibles, tanto para la formación del alumno como para la comunicación entre los usuarios.
- Acceso a la información: debe proporcionar diversidad de recursos que posibiliten el acceso a la información y su estructuración como base de datos, bibliotecas virtuales, tutoriales.

- Portal de administración sencilla: debe permitir realizar todas las actividades relacionadas con la gestión académica, como matrícula, consulta de expedientes, de una manera más directa y sencilla.
- Favorecedora del aprendizaje colaborativo: debe posibilitar el trabajo colaborativo entre usuarios a través de aplicaciones que permitan compartir información, trabajar con documentos conjuntos.
- Seguimiento del progreso del alumno: debe proporcionar herramientas que informen al docente sobre la participación del alumno y sobre los resultados de evaluación

El uso de la plataforma virtual ofrece una serie de ventajas en el apoyo de la enseñanza presencial que mejoran los resultados que se pueden obtener a través de los métodos educativos tradicionales. Sin embargo, en ocasiones también conllevan ciertas desventajas o inconvenientes. A continuación se enumeran las más significativas.

VENTAJAS

1. Fomento de la comunicación profesor/alumno: La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El profesor tiene un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto.

2. Facilidades para el acceso a la información: Es una potentísima herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar. También representa una ventaja el hecho de que el alumno pueda remitir sus actividades o trabajos en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.

3. Fomento del debate y la discusión: El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo.

El uso de los foros propicia que el alumno pueda examinar una materia, conocer la opinión al respecto de otros compañeros y exponer su propia opinión al tiempo que el profesor puede moderar dichos debates y orientarlos.

4. Desarrollo de habilidades y competencias: El modelo educativo que promueve el espacio europeo tiene entre sus objetivos no sólo la transmisión de conocimientos sino el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.

5. El componente lúdico: El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, videos, chat en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.

6. Fomento de la comunidad educativa: El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos.

DESVENTAJAS

1. Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor: El uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el

profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.

2. Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos: El empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura. (Correa, 2011)

3. El acceso a los medios informáticos y la brecha informática: La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los medios informáticos. Sin embargo, este aspecto en la sociedad de la información resulta absolutamente esencial.

Plataformas educativas:

- Moodle
- Dokeos
- Claroline
- Web 2.0
- Teleduc
- Ganesha

2.1.5. Producción de Medios de Comunicación

Los Medios de comunicación son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

División de los medios de comunicación:

- Medios audiovisuales (televisión , cine)
 - Medios radiofónicos (radio)
 - Medios impresos (folletos, periódicos, revistas)
 - Medios digitales (blogs, páginas web, revistas digitales)
-
- Los medios audiovisuales son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.
 - Los medios audiovisuales son un canal, pues permiten transportar los contenidos deseados. En la construcción de los mensajes audiovisuales intervienen signos de distinta naturaleza: signos icónicos (imágenes), signos verbales o lingüísticos (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido, ruidos). La combinación de estos sistemas de signos en los medios audiovisuales, permite que la comunicación por medio de ellos represente canales y códigos especiales para el intercambio de mensajes.
 - Los medios radiofónicos representados en la radio presenta un forma comunicativa muy especial y característica, el emisor expresa una idea o realidad al oyente sin el apoyo gestual ni visual, de hecho ha de saber crear aquellas imágenes sólo con la palabra. El lenguaje radiofónico es extensamente rico y ha de ser capaz de crear imágenes mentales en el receptor. El medio radiofónico sólo es sonoro por lo que requiere una rigurosa precisión y conocimiento del lenguaje. Uno de los grandes retos a los que se enfrenta un locutor, es justamente la capacidad de transmitir sólo con esta herramienta que es la voz.

- Los medios impresos se basan en las revistas, los periódicos, los magazines, los folletos y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar, hacen parte del grupo de los medios impresos. Para comienzos del siglo XXI, los medios impresos más influyentes siguen siendo los periódicos, pues a través de ellos se transmite la información más compleja y elaborada, en cuanto a investigación, contenidos y escritura. El análisis brindado por un periódico establece un diálogo entre el mundo de la opinión pública y los personajes más influyentes de los sistemas políticos o económicos. Así también, el efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla y para compararla con nuevas publicaciones.
- Los medios digitales desde finales de la década de 1980, las llamadas “nuevas tecnologías” comenzaron un proceso de masificación que definió el camino a seguir de los medios de comunicación. A partir de los medios digitales se construyeron nuevas plataformas informativas, alojadas en Internet y constituidas por herramientas audiovisuales, formatos de interacción y contenidos de carácter virtual. Con el desarrollo de nuevos modelos de computadores, desde la década de 1990, el público tuvo acceso a una forma novedosa de entender la transmisión de la información; no sólo los jóvenes o los amantes de la tecnología podían tener un computador y explorar en el infinito mundo de internet, ahora todos los individuos de la sociedad podrían leer, complementar y hasta crear sus propios medios de comunicación. En ese sentido, actualmente, los medios digitales se encuentran en un proceso de expansión hacia todos los sectores de la sociedad. Entre los medios digitales sobresalen los blogs, las revistas virtuales, las versiones digitales y audiovisuales de los medios impresos, páginas web de divulgación y difusión artística, emisoras de radio virtuales, entre otros. La rapidez, la creatividad y la variedad de recursos que utilizan

los medios digitales para comunicar hacen de ellos una herramienta muy atractiva.

2.1.6. Metodología

El desarrollo de proyectos educativos y la documentación de los procesos relacionados en él son fundamentales no solo para lograr nuevas formas de ver y hacer las cosas en las aulas de clase, sino porque permite una reflexión permanente sobre el propio desempeño de una forma objetiva, clara y autocrítica. Teniendo esto en mente, con el presente proyecto se pretende desarrollar una estrategia que posibilite una nueva forma de abordar las competencias de comunicación aprovechando la tecnología existente en una institución educativa.

En otras palabras y para mayor precisión, lo que se desea es explorar la manera como las TICs pueden llegar a convertirse una inestimable estrategia para fortalecer la adquisición de destrezas para la creación y la producción en los diferentes medios de comunicación entre los alumnos.

Con esta propuesta se pretende motivar e incentivar en los estudiantes el uso adecuado de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la utilización y apropiación de las herramientas multimedia (para la captura, edición y presentación de imagen, video y sonido) como instrumentos con los cuales pueden desarrollar tanto la creatividad, como la capacidad de análisis y de autocrítica, a la vez que se desarrollan competencias en comunicación y lenguaje e informática acordes al semestre y contexto.

La presente propuesta tiene como principal objetivo apoyar el diseño y proceso instruccional en cursos virtuales, exponiendo el **Modelo ASSURE (1993)**, como la estructura para planear, realizar y aplicar el uso de los medios o recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje apoyado con las TIC, en que un proceso completo de desarrollo instruccional tiene que iniciarse con la evaluación para determinar si la propuesta de solución a un problema es apropiada. La aplicación del modelo, es primeramente considerar una planeación en la lógica pedagógica y

lógica psicológica, que derivará apoyo a una descripción clara y precisa de las intenciones educativas de los usuarios directos e indirectos del curso diseñado.

El modelo pedagógico del **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)**[5], en relación al modelo expuesto “**Modelo ASSURE**” en cual se puede fundamentar en las características del modelo y en la relación de la estructura del diseño para adecuarla una serie de competencias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ya que el modelo (**ABP**) nos permite caracterizar las capacidades y habilidades en las cuales deseamos que el estudiante desarrolle por medio de una serie de estrategias para dar solución a un problema. Previo a unos conocimientos adquiridos dentro de una estructuración pedagógica.

El modelo **ABP** y Modelo **ASSURE** .se caracterizan por conceptualizar y conocer el entorno (el estudiante), una búsqueda integral del alumno por medio de la selección de objetivos (competencias, habilidades y destrezas), el diseño, la validación de instrumentos y selección de materiales (diseño de los materiales y ambientes), el análisis de la información, conceptualización y uso de los materiales (recolección de los materiales), la experimentación y participación del estudiante en las diferentes situaciones de aprendizaje, evaluación y retroalimentación al proceso de enseñanza y aprendizaje durante el curso o la lección.

El uso de Ambientes Virtuales de Aprendizaje nos da la posibilidad de potenciar y dinamizar esta propuesta, escenarios en los que es posible enseñar y aprender con el apoyo de estos modelos pedagógicos e instruccionales propuestos.

Los contenidos del curso se desarrollarán por medio de aprendizaje semipresencial B-Learning mediante la plataforma de Moodle. Se estructuran en temas, los cuales se desarrollaran varios temas y subtemas. La planificación de cada clase se conforma básicamente tres componentes: el desarrollo de la clase, actividades y evaluación.

Los alumnos dispondrán de la Guía Académica para la orientación del estudiante, donde se encuentra recogida información actualizada acerca del plan de estudios, el

calendario académico, los programas de las asignaturas con la descripción de sus objetivos, contenidos, competencias, resultados de aprendizaje, actividades formativas y sistemas de evaluación.

Con la finalidad de crear una educación alternativa y democrática, identificada con las TIC, el desarrollo comunitario y la solución de sus problemas; el presente curso trata contenidos teóricos a través de las clases presenciales y virtuales que se proponen en la plataforma virtual. Con el propósito de ayudar a modificar la práctica docente, se insertará el manejo de nuevas herramientas de tecnología y la utilización de las mismas. Se busca que los estudiantes exploren diversos campos del conocimiento a través de consultas, búsquedas y utilización de ambientes de aprendizaje virtuales, igualmente se les facilita el trabajo en grupo, el cual permite la creación de nuevos conocimientos y el avance en diferentes competencias como la comunicativa y la argumentativa.

2.2. Marco referencial

El Ambiente virtual Producción de Medios de Comunicación se realizara en una plataforma virtual de software libre de tipo educativo y un sistema de gestión de cursos Virtuales.

2.2.1. Plataforma Moodle

Moodle es una plataforma de e-learning libre, a este tipo de sistemas también se le denomina Ambiente de Aprendizaje Virtual - AVA o plataforma para la educación en línea. Moodle es un Sistema de Gestión de Enseñanza (Course Management System - CMS o Learning Management System - LMS), es decir una aplicación diseñada para ayudar a los profesores a crear cursos en línea. La ventaja de esta plataforma respecto a otras es que está construido sobre la base de la pedagogía social constructivista.

Características de Moodle

Moodle es un proyecto activo y en constante evolución, que posee muchas características, entre las que se tienen:

- Promueve una pedagogía constructivista social.
- Apropia para el 100% de las clases en línea.
- Es fácil de instalar en casi cualquier plataforma que soporte PHP.
- La lista de cursos muestra descripciones de cada uno de los cursos que hay en el servidor, incluyendo la posibilidad de acceder como invitado.
- Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies encriptados, etc.
- La mayoría de las áreas de introducción de texto (recursos, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando un editor HTML incluido.
- El sitio es administrado por un usuario administrador, definido durante la instalación.
- Soporta un rango de mecanismos de autenticación a través de módulos de autenticación, tales como, LDAP, método estándar de alta por correo electrónico, que permiten una integración sencilla con los sistemas existentes para todo el servidor.
- Existen dos tipos de cuentas importantes, la primera es la del administrador con la cual controla la creación de cursos, la otra es la de autor la cual permite solo crear cursos y enseñar en ella.
- Los profesores pueden añadir una "clave de acceso" para sus cursos, con el fin de impedir el acceso de quienes no sean sus estudiantes.
- Cada usuario puede elegir el idioma que se usará en la interfaz de Moodle.
- Para la administración de cursos. Se puede elegir entre varios formatos de curso tales como semanal, por temas o el formato social, basado en debates.
- Ofrece una serie flexible de actividades para los cursos: foros, diarios, cuestionarios, recursos, consultas, encuestas, tareas, chats y talleres.

- Registro y seguimiento completo de los accesos del usuario.
- Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes cuestionarios.
- El profesor puede determinar si los cuestionarios pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios.
- Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar.
- Admite la presentación de cualquier contenido digital, Word, PowerPoint, Flash, vídeo, sonidos, etc.
- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.
- En lo referente a los talleres permite la evaluación de documentos entre iguales, y el profesor puede gestionar y calificar la evaluación.
- Hay diferentes tipos de foros disponibles: exclusivos para los profesores, de noticias del curso y abiertos a todos. (Moodle, 2005)

Capítulo 3. Metodologías

3.1. Tipo de investigación

Según el planteamiento del problema relacionados con los antecedentes y los objetivos propuestos en la investigación, sobre el fortalecimiento de las competencias comunicativas de los alumnos primer semestre del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo de la Institución Técnica Nazaret usando las diferentes herramientas que ofrece la WEB 2.0 en el área de informática. El tipo de investigación es de tipo exploratorio – descriptivo aplicando los métodos de la enseñanza virtual sincrónicos y asincrónicos por medio de un aula virtual.

La investigación tipo exploratoria- descriptiva nos impulsa a determinar el mejor diseño de la investigación, sobre los métodos de recolección de datos obtenidos donde podremos caracterizar y contextualizar el entorno de aplicación, determinando los aspectos relacionados a los diferentes medios de comunicación y utilización de las TIC familiarizadas a las competencias comunicativas propias de cada individuo.

La investigación condujo a la organización y desarrollo de los contenidos relacionados a los recursos pedagógicos para la enseñanza y aprendizaje del estudiante durante el desarrollo del curso.

3.1.1. Enfoque

Los enfoques que se utilizaran el método mixto del modelo cualitativo y cuantitativo estos modelos nos permiten medir y estructurar los impactos relacionados dentro del aula teniendo como base la experimentación e implementación de la investigación. Se realizarán dentro del método cuantitativo las

estadísticas que comprueben el papel del estudiante con respecto adquisición de conocimientos básicos sobre cada tema trabajo durante las unidades de aprendizaje, se verificara la pertinencia y apropiación del aula virtual en sus objetivos, su manejo, la claridad del tema, la parte lúdica y evaluativa de los trabajos y el uso de material didáctico y multimedia en relación al tema. En relación del método cualitativo se identificara por medio de la observación del desarrollo del estudiante dentro del aula , y las opiniones ,dudas , preguntas sobre los temas relacionados en cada unidad de aprendizaje y la experimentación dentro del curso.

3.1.2. Fases de la investigación

1. Formulación y delimitación del problema, identificación de la población estudiante.
2. Análisis y recopilación de información, antecedentes, selección de métodos e instrumentos didácticos referente a las unidades de aprendizaje.
3. Diseño del aula virtual, material didáctico, multimedia e instrumentos de evaluación, encadenados a los elementos técnicos, tecnológicos y pedagógicos.
4. Implementar el AVA dentro de cada unidad temática relacionada al curso.
5. Seleccionar estudiantes para la prueba piloto y de muestra dentro del aula virtual.
6. Realización del estudio piloto y las revisiones: recopilar, organizar, clasificar y analizar e interpretar los resultados de cada unidad temática del AVA.
7. Analizar y evaluar la implementación del AVA dentro del curso.

3.2. Variables

Se consideran tener en cuenta las siguientes variables para los resultados de la investigación realizada en el curso:

1. La formación académica será una constante dentro de la investigación, ya que todos los estudiantes no presentan la misma formación ya que no pertenecen a una misma generación.
2. Dentro del curso no todos tienen el mismo promedio de edad ya que muchos son adultos, jóvenes o adolescentes y por ende el proceso de aprendizaje puede resultar un poco complejo por las diferencias de edad.

3.3. Población

Los estudiantes de la jornada nocturna son personas cuyas edades oscilan entre los 17, 18, y 25 años de edad. Dentro del curso se encuentran tres personas mayores de edad las cuales tienen de 30 a 35 años. La mayoría de estos jóvenes se encuentran cursando esta carrera técnica debido a las difíciles condiciones de acceso a la educación en otras instituciones privadas o públicas.

Dentro del curso hay varios jóvenes que han desertado de otras instituciones y en este momento están retomando los estudios para poder obtener su título de Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo. Las tres personas mayores durante su juventud les fue imposible estudiar por diferentes causas las cuales hasta el momento son desconocidas.

Más de la mitad de este grupo trabaja durante el día o tiene otras ocupaciones de vital importancia y esta es una de las razones por la cual al llegar al salón de clases en la noche no llegan totalmente dispuestos a estudiar, de allí se desprende uno de los motivos por el cual el proyecto se implementa para mejorar la productividad de estas personas.

3.3.1. Muestra

La investigación se realizara en la Institución Técnica Nazaret a los estudiantes del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo de primer semestre en la jornada nocturna el grupo está compuesto por 20 estudiantes y una de las características más trascendentales es la diferencia de edad entre ellos, la prueba piloto será aplicada 4 estudiantes de diferentes edades que será el grupo que experimentara e interactuara con AVA Producción de Medios de Comunicación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta el resultado final de la investigación y la modalidad del proceso enseñanza-aprendizaje del AVA se emplearan recursos informáticos para el procesamiento de los datos recolectados.

- Encuesta de caracterización de datos sobre el AVA a cada estudiante que participo del curso por medio de la herramienta GOOGLE DOCS.
- Encuesta de caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación a cada estudiante que participo del curso por medio de la herramienta GOOGLE DOCS.
- Entrevista Estructurada dirigida a dos estudiantes sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución.

3.5. Recursos

Para la realización e implementación de la propuesta mediante la creación de un aula virtual de aprendizaje es indispensable disponer de una serie de recursos:

Recursos físicos: La institución educativa cuenta con una sala de informática equipada por:

- 20 computadores todo en uno
- Internet

Recursos tecnológicos: Para el desarrollo del aula virtual se necesita:

- Servidor
- Plataforma Moodle
- Bases de datos.

Recursos Humanos: El docente encargado del curso en la administración y dirección del desarrollo del AVA, además la participación de grupo de estudiantes en la implementación del curso en la prueba piloto.

Capítulo 4. Análisis e interpretación de datos

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de la información (Encuestas y Entrevistas), se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismos, por cuanto la información que arrojará será la indique las conclusiones a las cuales llega la investigación, por cuanto mostrará la percepción que poseen los estudiantes que realizaron la prueba piloto dentro del AVA Producción de medios de comunicación en la institución Técnica Nazaret correspondientes a la jornada nocturna del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo.

4.1. Encuestas

4.1.1. Encuesta de caracterización de datos sobre el Ambiente Virtual de Aprendizaje "Producción de Medios de Comunicación"

Objetivo: el presente instrumento tiene como finalidad conocer la viabilidad de la implementación del aula virtual Producción de Medios de Comunicación en los estudiantes del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo quienes realizaron la prueba piloto.

1.¿Con que frecuencia navega en internet?

Una vez a la semana	0	0%
Dos hasta Tres veces a la semana	3	75%
Sólo el fin de semana	0	0%
Otro (Todos los días)	1	25%

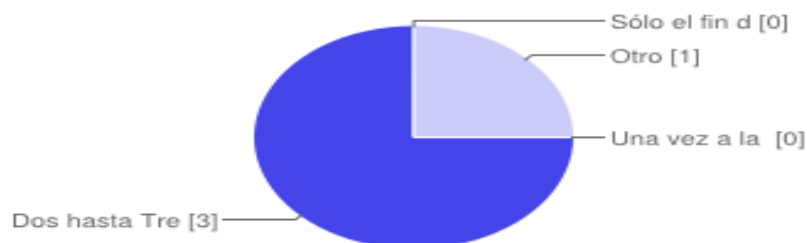


Ilustración 1. Resultados de encuesta 1. Pregunta 1 ¿Con que frecuencia navega en internet?

Fuente: elaboración propia

Interpretación: Los datos de categoría 1 nos demuestran que el 75% de los estudiantes de la prueba piloto navegan en internet de dos hasta tres veces a la semana y el 25% de los estudiantes navegan en internet todos los días.

Conclusión: Los datos obtenidos son de gran importancia para tener en cuenta una idea clara acerca de la utilización del aula virtual por parte de los estudiantes fuera de sus labores extracurriculares.

2. ¿Cree usted que ha sido de gran beneficio la información que recibe dentro del aula virtual?

Si	4	100%
No	0	0%

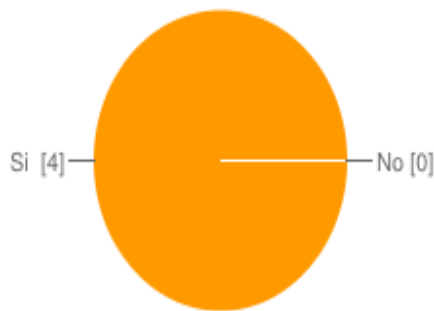


Ilustración 2. Resultados de encuesta 1 Pregunta 2 ¿Ha sido de gran beneficio la información que recibe dentro del aula virtual?

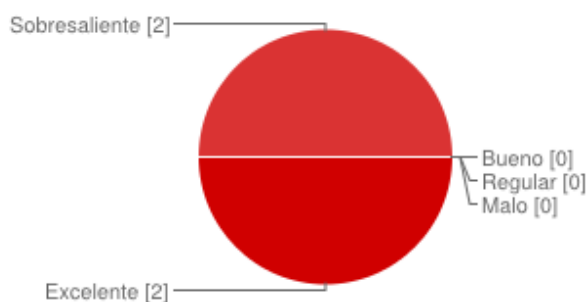
Fuente: elaboración propia

Interpretación: Según datos de categoría 2 nos demuestra que el 100% de los estudiantes de la prueba piloto confirman que ha sido de gran beneficio la información que recibe dentro del aula.

Conclusión: Se puede mencionar que el resultado es positivo por la interpretación que le dieron los estudiantes a la información prevista dentro del aula virtual para el desarrollo de los temas como un beneficio en su formación académica.

3. ¿Considera que los contenidos académicos y recursos dentro del aula virtual fueron?

Excelente	2	50%
Sobresaliente	2	50%
Bueno	0	0%
Regular	0	0%
Malo	0	0%



*Ilustración 3. Resultados de encuesta 1 Pregunta 3 Consideración sobre los contenidos académicos y recursos dentro del aula virtual
Fuente: elaboración propia*

Interpretación : Como se puede Observar en grafica de la categoría 3 demuestra que el 50% de los estudiantes consideran que los contenidos académicos y recursos dentro del aula virtual fueron Excelentes y el otro 50% de los estudiantes consideran sobresaliente los contenidos académicos y recursos del aula virtual.

Conclusión: En base a los datos obtenidos los estudiantes consideraron y evaluaron los contenidos y recursos dentro del aula virtual de una manera óptima para el desarrollo de competencias y habilidades dentro de las actividades propuestas por AVA.

4. ¿Cree importante el uso de la tecnología para la formación profesional y académica?

Si	4	100%
No	0	0%

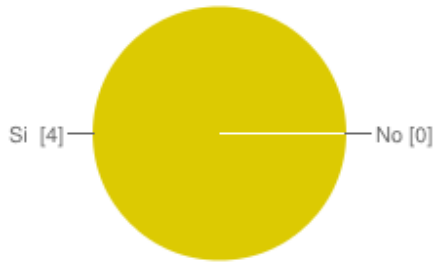


Ilustración 4. Resultados de encuesta 1 Pregunta 4 Es importante el uso de la tecnología para la formación profesional y académica

Fuente: elaboración propia

Interpretación: Según la gráfica de la categoría 4 Creen importante el uso de la tecnología para la formación profesional y académica el 100% de los estudiantes encuestados.

Conclusión: Respecto a los resultados obtenidos podemos determinar la importancia del uso de la tecnología y en la incorporación de las Nuevas tecnologías de información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje fortaleciendo los procesos académicos y profesionales de los estudiantes fomentando la investigación y el autoaprendizaje.

5.¿Considera importante el aula virtual para comunicarse con sus tutores?

Si	4	100%
No	0	0%

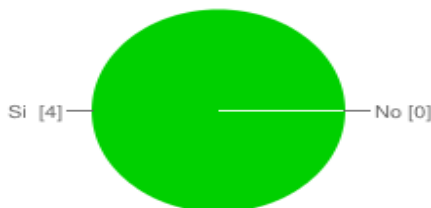


Ilustración 5. Resultados de encuesta 1 Pregunta 5 La importancia de la comunicación dentro del aula virtual

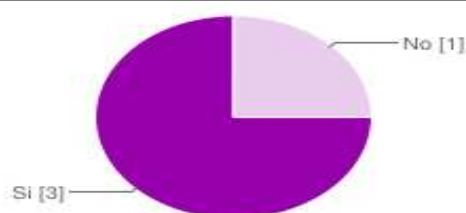
Fuente: elaboración propia

Interpretación: Se observa que es importante el aula virtual para comunicarse con sus tutores tal como lo refleja el grafico de la categoría 5 con un 100% de los estudiantes encuestados.

Conclusión: Determina que el medio de comunicación ofrecido por la herramienta Moodle es considerado de gran importancia para el desarrollo de dudas e inquietudes que se puedan dar dentro del desarrollo del tema con la participación del docente y compañeros del curso.

6. ¿Cree que el implemento del aula virtual en la institución sería necesario?

Si	3	75%
No	1	25%



*Ilustración 6. Resultados de encuesta 1 Pregunta 6 La implementación del aula virtual en la institución
Fuente: elaboración propia*

Interpretación: En la gráfica de la categoría 6 se demuestra que el Si tiene un 75% que creen que el implemento del aula virtual en la institución es necesario y el 25% No lo creen necesario.

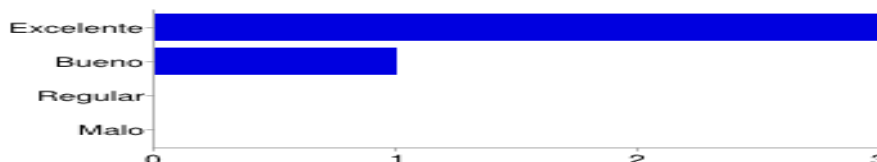
Conclusión: De acuerdo a los datos obtenidos podemos determinar que es de necesario un cambio de metodología e implementación de la TICs dentro de las aulas de clase en la institución.

4.1.2. Encuesta de caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos media comunicación

Objetivo: el presente instrumento tiene como finalidad identificar las competencias comunicativas a través de los distintos media comunicación implementada dentro de la temática del aula virtual Producción de Medios de Comunicación en los estudiantes del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo quienes realizaron la prueba piloto.

1. ¿Cómo considera el desarrollo de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología en la capacidad para la producción, recepción e interpretación a través de diferentes medios comunicación en las actividades propuestas del curso?

Excelente	3	75%
Bueno	1	25%
Regular	0	0%
Malo	0	0%



*Ilustración 7. Resultados de encuesta 2 Pregunta 1 El desarrollo de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología
Fuente: elaboración propia*

Interpretación: Los datos de la gráfica de la categoría 1 nos demuestra que el 75% de los estudiantes consideran Excelente el desarrollo de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología en la capacidad para la producción, recepción e interpretación a través de diferentes medios comunicación en las actividades propuestas del curso, 25% correspondiente considera que fue bueno.

Conclusión: La apreciación considerable de los encuestados refleja un óptimo al desarrollo de las competencias comunicativas y la apropiación tecnológica para los procesos de producción, recepción e interpretación por medio de los diferentes medios de comunicación vistos dentro del aula virtual.

2. ¿Considera que obtuvo un dominio de las habilidades como un buen emisor a través de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación?

Dominio Elevado	1	25%
Dominio Suficiente	3	75%
Dominio Insuficiente	0	0%

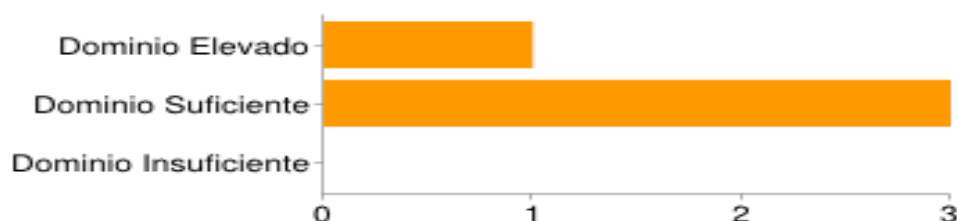


Ilustración 8. Resultados de encuesta 2 Pregunta 2 dominio de las habilidades como un buen emisor

Fuente: elaboración propia

Interpretación: Como se puede Observar en la gráfica de la categoría 2 el 25% de los estudiantes consideraron que obtuvieron un dominio Elevado con referencia a las habilidades como un buen emisor atreves de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación, lo cual refuerza la necesidad presente de la investigación y un 75% de los estudiantes consideraron obtener un dominio suficiente en las habilidades como un buen emisor.

Conclusión: Los datos obtenidos son de gran importancia para comprender el resultado obtenido durante el desarrollo e implementación del aula virtual reflejando el dominio de habilidades comunicativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje adquiridas por los estudiantes.

3. ¿Considera que Obtuvo un dominio de las habilidades como un buen receptor atreves de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación?

Dominio Elevado	1	25%
Dominio Suficiente	3	75%
Dominio Insuficiente	0	0%

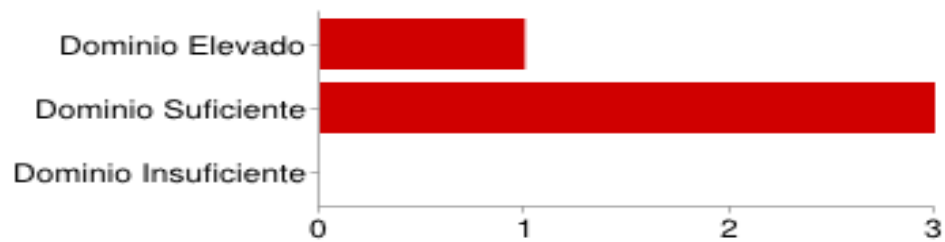


Ilustración 9. Resultados de encuesta 2 Pregunta 3 dominio de las habilidades como un buen receptor

Fuente: elaboración propia

Interpretación: Según la gráfica de la categoría 3 se puede Observar que el 75% de los estudiantes consideraron que obtuvieron un dominio Suficiente con referencia a las habilidades como un buen receptor a través de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación, lo cual refuerza la necesidad presente de la investigación y un 25% de los estudiantes consideraron obtener un dominio Elevado en las habilidades como un buen emisor.

Conclusión: Estos resultados complementan los procesos de obtención de las habilidades adquiridas por los estudiantes según su concepto acerca del experimento de la prueba piloto y apropiación de los temas vistos en el aula virtual.

4. ¿Los contenidos temáticos le permitieron referenciar los distintos medios y formas de comunicación articuladas con las nuevas tecnologías de la comunicación?

Si	4	100%
No	0	0%

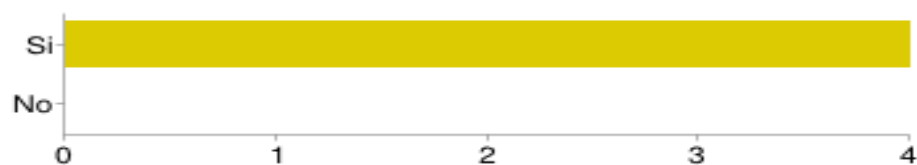


Ilustración 10. Resultados de encuesta 2 Pregunta 4 Distinción de los distintos medios de comunicación.

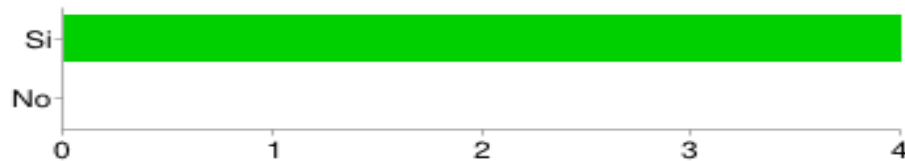
Fuente: elaboración propia

Interpretación: En la gráfica de la categoría 4 sobre si los contenidos temáticos le permitieron referenciar los distintos medios y formas de comunicación articuladas con las nuevas tecnologías de la comunicación entre los estudiantes encuestados el 100% consideraron que Sí.

Conclusión: En base a los datos obtenidos podemos determinar la importancia de la estructura y manejo de las temáticas dentro del aula virtual en la optimización de los recursos tecnológicos y herramientas web.

5. ¿Considera que las distintas actividades permitieron integrar las competencias comunicativas en los diferentes medios de comunicación?

Si	4	100%
No	0	0%



*Ilustración 11 Resultados de encuesta 2 Pregunta 5 Integración de las competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación
Fuente: elaboración propia*

Interpretación: Los datos grafica de la categoría 5 el 100% de los estudiantes encuestados Consideran que las distintas actividades permitieron integrar las competencias comunicativas en los diferentes medios de comunicación dentro del aula virtual.

Conclusión: Se determina la importancia que tuvieron las actividades propuestas por las diferentes temáticas, representadas el aula virtual las cuales les permitieron integrar sus competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación cumpliendo los objetivos de la investigación .

4.2. Entrevistas

4.2.1. Entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

Objetivo: Conocer la percepción del estudiante al interactuar con un ambiente virtual. la entrevista se realizó a dos estudiantes los cuales realizaron la prueba piloto del aula virtual producción de medios de comunicación para obtener una percepción distinta dentro del grupo se escogieron a dos estudiantes de diferentes edades.

Entrevistados:

- Andrea Moreno 20 años de edad
- David Correa 32 años de edad

4.2.2. Matriz de análisis categorial entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

Objetivo de la Entrevista: Conocer la percepción del estudiante al interactuar con un ambiente virtual.

Nombre del Entrevistado: Andrea valencia

Tabla 1. Matriz de análisis categorial de repuestas textuales para la entrevista realizada a los estudiantes de la prueba piloto sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

CATEGORIAS	INSTRUMENTOS : ENTREVISTA ESTRUCTURADA			
	ENTREVISTA	OBSERVACION PARTICIPANTE	REFERENTES TEORICOS	POSTURA DEL INVESTIGADOR
1. ¿Fue fácil ingresar al aula virtual con la inducción del docente?	El estudiante identifique la importancia de ingresar e interactuar en el aula virtual	Andrea moreno se mostró un poco nerviosa por la entrevista, pero de igual manera le comente el objetivo y la importancia del ejercicio.	Esta Categoría hace referencia a los primeros pasos del estudiante frente a un ambiente virtual de aprendizaje. Identificando el papel de guía y acompañamiento del docente en esta etapa	La estudiante identifico que el proceso de inducción por medio del docente fue claro, guiándolos en manejo e interacción frente al ambiente virtual.
2. ¿Cómo percibió el ambiente del aula virtual?	Percepción del entorno dentro del aula virtual		La Categoría hace énfasis a la importancia de conocer la percepción del entorno visual y grafico estructural del aula virtual.	La estudiante manifestó una clara percepción sobre la estructura del AVA la cual es muy ordena y de fácil comprensión para interactuar con cada tema, recursos y actividades propuestas.
3. ¿Fueron claros los contenidos y recursos didácticos?	Claridad de los contenidos y recursos académicos dentro del aula virtual		Esta Categoría está referida a la claridad de los contenidos y recursos previstos dentro del aula virtual para el estudiante.	La estudiante resalto la estructura en las unidades de aprendizaje donde resalto el orden de los contenidos y recursos los cuales son los apropiados para el desarrollo de la temática trabaja en cada unidad.
4. ¿Las actividades han facilitado el aprendizaje colaborativo entre los compañeros de la asignatura?	Trabajo colaborativo en las actividades y foros del aula virtual		La Categoría identifica la importancia del trabajo colaborativo entre los estudiantes del curso.	La estudiante determina la importancia del trabajo de las actividades para el desarrollo de colaborativo entre los participantes del curso, en cada una de las actividades propuestas por el docente.
5. ¿Cómo fue la interacción con el profesor en los foros de debate?	La comunicación por medio de foros de debate		Esta categoría identifica la interacción del profesor en los foros de comunicación dentro de aula virtual	La estudiante caracteriza el papel que tuvo el profesor en la permanente comunicación establecida por los foros de dudas y foros de actividades.

Tabla 1 Matriz de análisis entrevista
Elaboración propia

4.2.3. Matriz de análisis categorial entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

Objetivo de la Entrevista: Conocer la percepción del estudiante al interactuar con un ambiente virtual.

Nombre del Entrevistado: David Correa

Tabla 2. Matriz de análisis categorial de repuestas textuales para la entrevista realizada a los estudiantes de la prueba piloto sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

CATEGORIAS	INSTRUMENTOS : ENTREVISTA ESTRUCTURADA			
	ENTREVISTA	OBSERVACION PARTICIPANTE	REFERENTES TEORICOS	POSTURA DEL INVESTIGADOR
1. ¿Fue fácil ingresar al aula virtual con la inducción del docente?	El estudiante identifique la importancia de ingresar e interactuar en el aula virtual	David Correa se mostró muy sereno y acoplado dispuesto a colaborar con el ejercicio de igual manera se explicó el objetivo y la importancia de la entrevista.	Esta Categoría hace referencia a los primeros pasos del estudiante frente a un ambiente virtual de aprendizaje. Identificando el papel de guía y acompañamiento del docente en esta etapa	El estudiante resalto el papel del docente durante la inducción sobre el ingreso y manejo del aula virtual.
2. ¿Cómo percibió el ambiente del aula virtual?	Percepción del entorno dentro del aula virtual		La Categoría hace énfasis a la importancia de conocer la percepción del entorno visual y grafico estructural del aula virtual.	El estudiante manifestó que el ambiente y entorno son muy amigables para la interacción dentro del mismo.
3. ¿Fueron claros los contenidos y recursos didácticos?	Claridad de los contenidos y recursos académicos dentro del aula virtual		Esta Categoría está referida a la claridad de los contenidos y recursos previstos dentro del aula virtual para el estudiante.	El estudiante juzga de manera positiva la claridad de los contenidos y los recursos gracias a la estructura del tema dentro del aula virtual.
4. ¿Las actividades han facilitado el aprendizaje colaborativo entre los compañeros de la asignatura?	Trabajo colaborativo en las actividades y foros del aula virtual		La Categoría identifica la importancia del trabajo colaborativo entre los estudiantes del curso.	El estudiante reconoce el valor agregado de las actividades en la importancia del trabajo colaborativo entre los estudiantes del curso.

5. ¿Cómo fue la interacción con el profesor en los foros de debate?	La comunicación por medio de foros de debate		Esta Categoría identifica la interacción del profesor en los foros de comunicación dentro de aula virtual	El estudiante describe que el papel del profesor en los foros propuestos fue importante para la aclaración de dudas o inquietudes por las actividades y temas.
---	--	--	---	--

*Tabla 2 Matriz de análisis
Fuente: Elaboración Propia*

Después de haber realizado la observación directa y analizado las respuestas a las interrogantes de las encuestas y entrevistas, dirigidas a los estudiantes en la prueba piloto del aula virtual Producción de Medios de Comunicación podemos analizar:

En primer lugar que las Tecnologías de Información y comunicación, en lo Pedagógico influyen como instrumentos eficaces para el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas relacionadas al fomentando de aprendizaje mediado por la utilización de herramientas de tipo comunicativo, tecnológicas, apoyadas en los recursos didácticos y actividades inmersas en las practicas pedagógicas del curso.

En segundo lugar la implementación de las aulas virtuales como apoyo académico fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje mediado por un material educativo y una estrategia metodológica basada en la implementación de las Tics permite un aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo correspondiente al tema y área de investigación.

En tercer lugar las herramientas TIC, como Podcast, videos, revistas digitales, blogs, le permitieron a los estudiantes integrar las competencias comunicativas y las habilidades lingüísticas, gramaticales, textuales, pragmáticas y estilísticas en cada uno de los contenidos temáticos del curso virtual.

En cuarto lugar deben reforzar los procesos académicos en la institución y el empalme de los programas hacia la utilización de las distintas herramientas tecnológicas y pedagógicas dentro del aula.

Capítulo 5. Ambiente Virtual de Aprendizaje

5.1. Título del AVA: PRODUCCION DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

5.2. Modalidad

Los contenidos de este curso se desarrollarán por medio de aprendizaje semipresencial B-learning mediante la plataforma de Moodle. Se estructura en temas, los cuales se desarrollarán en varios temas y subtemas. La planificación de cada clase se conforma básicamente tres componentes: el desarrollo de la clase, actividades y evaluación. Es fundamental que los estudiantes conozcan y manejen el aula virtual, la plataforma electrónica Moodle, comprendan su función y asuman que es el espacio en donde interactúan tutor y estudiante, para el logro de objetivos de formación propuestos, que facilitan el proceso cognitivo para alcanzar los aprendizajes significativos.

El modelo pedagógico de aprendizaje basado en problemas (ABP) nos permite caracterizar las capacidades y habilidades en las cuales deseamos que el estudiante desarrolle por medio de una serie de estrategias para dar soluciones a un problema medio. Previo a unos conocimientos adquiridos dentro de una estructuración pedagógica.

Los estudiantes adquieren un compromiso en donde deben revisar periódicamente cada sección del curso, desarrollen, investiguen y cumplan con las tareas y actividades asignadas previamente, para la socialización de temas y formulación de inquietudes, análisis, argumentos, preguntas al tutor, quien las resolverá teniendo en cuenta la contextualización en la formulación de problemas, la solución epistemológica mediante la interpretación histórica acorde al planteamiento pregunta, para facilitar la formación y el aprendizaje, motivándolos a la participación activa, favorecer el intercambio, interacción de información a través de la tecnología, incorporando actividades de discusión y socialización que conduzcan a favorecer la reflexión individual y la interacción social.

5.3. Perfil del estudiante

Este curso está dirigido principalmente a estudiantes de primer semestre del programa de Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo dentro de los 17 hasta los 35 años de edad, personas que manejen el tiempo de aprendizaje de manera disciplinada y autónoma, así mismo retroalimentación para el cumplimiento de las actividades y objetivos del curso dentro de las fechas establecidas en el cronograma. De igual manera es necesario que estén en permanente comunicación con el tutor y compañeros a través de medios sincrónicos y asincrónicos de comunicación.

Rol del estudiante dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje:

- Debe ser una persona capaz de dirigir su propio aprendizaje, ser muy autónomo.
- Desarrollar destrezas en la formación de conocimiento.
- Experimenta y aplica los conocimientos adquiridos.
- Tener una alta disciplina en el manejo del tiempo para garantizar así el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos y dar cumplimiento al cronograma de actividades.
- Mantener una comunicación continua con su profesor y con sus compañeros a través de medios sincrónicos y asincrónicos de comunicación

5.4. Ámbito de aplicación

El Ambiente virtual de Aprendizaje se implementara en la Institución educativa Técnica Nazaret que inicialmente ofrece espacios para capacitaciones no formales. En el 2010 fue aprobado por la Secretaria de Educación y se acredita para la formación para el trabajo y desarrollo humano, desde allí capacita aproximadamente cerca de 400 personas en cursos complementarios y en el 2012 alrededor de 300 en programas de formación técnica, estos programas son ofrecidos a jóvenes y adultos, mujeres y hombres que buscan mejorar su competitividad en el ámbito laboral.

5.5. Área de conocimiento a impactar

Dentro del programa de Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo que ofrece la Institución Técnica Nazaret el Ambiente Virtual de Aprendizaje se realizara dentro del área de informática articulada bajo la temática Producción de Medios de Comunicación.

5.6. Objetivo del Ambiente

Orientar a los estudiantes en el uso adecuado a las TIC (Nuevas tecnologías de información y de la comunicación) presentes en su entorno; de tal manera que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en relación a las competencias comunicativas; a través de la apropiación de diversas herramientas informáticas de forma interesante y creativa.

Específicos

- Desarrollar y optimizar en el estudiante características propias del ser humano como lo es la creatividad, imaginación y fomentar habilidades comunicativas utilizando las TIC en su entorno.
- Familiarización con el entorno físico el software disponible en la institución.
- Manejo y uso de Audacity y creación de Podcasts sobre las partes de un computador y mantenimiento de computadores.
- Uso de herramientas de Internet como los blogs para compartir sus creaciones y producciones.
- Creación y presentación de proyectos audiovisuales cuyos ejes temáticos giran en torno a mantenimiento de computadores.
- Manejo de la herramienta Dreamweaver para la creación de un proyecto de la institución.
- Sensibilización sobre el uso responsable y adecuado del internet y de las redes sociales en la actualidad.

5.7. Descripción de la propuesta

La asignatura de producción de medios de comunicación pretende motivar e incentivar en los estudiante el uso adecuado de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como la utilización y apropiación de las herramientas multimedia (para la captura, edición y presentación de imagen, video y sonido) como instrumentos con los cuales pueden desarrollar tanto la creatividad, como la capacidad de análisis y de autocrítica, a la vez que se desarrollan competencias en comunicación y lenguaje e informática acordes al semestre y contexto.

Por medio de la Web 2.0 se busca que los estudiantes exploren diversos campos de conocimiento a través de consultas, búsquedas y utilización de ambientes de aprendizaje virtuales, igualmente se les facilita el trabajo en grupo, el cual permite la creación de nuevos conocimientos y el avance en diferentes competencias como la comunicación comunicativa y argumentativa.

El uso adecuado de las TIC's (Nuevas tecnologías de la información y la comunicación), presentes en su entorno de tal manera que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en la relación a competencias comunicativas, a través de la apropiación de diversas herramientas informáticas de forma creativa.

La estructura del aula virtual se compone de cinco unidades temáticas, cada unidad es construida con una serie de contenidos y materiales multimedia complementado con actividades de investigación, además la utilización de foros como medio de comunicación y socialización de los resultados del aprendizaje en cada actividad, con la finalidad de favorecer las experiencias y conocimientos del tema y desarrollo de las actividades.

- **UNIDAD 1 MEDIOS RADIOFÓNICOS:** Se inicia con la contextualización de la historia de los medios de la comunicación y énfasis de los medios radiofónicos desde sus inicios, se abordara el tema de creación de Podcats,

para ello deben conocer que ¿es un guion?, estructura y la utilización de la herramienta Audacity para crear el Podcasts.

- **UNIDAD 2 MEDIOS AUDIOVISUALES:** Una vez comprendido el inicio de los medios de la comunicación y de haber trabajado con los medios Radiofónicos y el guion pasamos a los medios audiovisuales en cual profundizaremos en su historia características, y tipos de medios publicitarios, dentro de la unidad el estudiante aprenderá a manejar las herramientas Movie Maker y Camtasia.
- **UNIDAD 3 MEDIOS IMPRESOS:** Teniendo claro los conceptos y la utilización de las diferentes herramientas para la producción de medios como la radio y los medios audiovisuales el estudiante comprenderá uno de los principales inicios de los medios de la comunicación como son los medios impresos, conocerá las características e importancia de este medio. En sus competencias aprenderá a manejar la Herramienta Dreamweaver, para la creación de medios digitales como revistas, periódicos etc.
- **UNIDAD 4 MEDIOS DIGITALES:** Después de conocer e interactuar con los medios de comunicación tradicionales comprenderá la importancia de los medios de comunicación de la nueva era contextualizados en su entorno y diario vivir.
- **UNIDAD 5 PROYECTO FINAL:** En esta unidad el estudiante propondrá una solución a una problemática que enfrentara en su entorno con la capacidad y las competencias adquiridas para generar una solución a partir de sus conocimientos, destrezas en el manejo y utilización de herramientas para generar un producto que satisfaga la necesidad

El curso está diseñado para ser implementado en un tiempo de 80 horas correspondiente a un mes donde se desarrollaran en dos horas presenciales los días lunes y viernes y dos horas virtuales los días miércoles y sábados.

PRESENCIALES	VIRTUALES
4 HORAS PRESENCIALES ASISTIDAS POR EL TUTOR EN EL AULA CLASE.	4 HORAS VIRTUALES EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE ACTIVIDADES DENTRO DEL AULA VIRTUAL.
DANDO UN TOTAL DE 8 HORAS POR SEMANA LO CORRESPONDIENTE A UN MES DE ESTUDIO.	

Tabla 3Cronograma del AVA

Dentro del aula virtual se estableció un calendario para el desarrollo de actividades en los tiempos establecidos por la prueba piloto.

Implementación de temas:

- semana Unidad 1: Medios Radiofónicos: recursos, foros, actividad Podcats “cuña publicitaria”, se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- semana Unidad 2: Medios audiovisuales: recursos, foros, actividad “medio publicitario” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- semana Unidad 3: Medios impresos: recursos, foros, actividad “revista” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- semana Unidad 4: Medios digitales: recursos, foros, actividad “blog” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- semana Unidad 5: Proyecto final: exposición del proyecto y entrega producto final.

5.8. Muestra

La prueba piloto se realizó a cuatro estudiantes del programa Técnico en Mantenimiento de Equipos de Cómputo de primer semestre.

Interacción del Estudiante David Correa.

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ FORO DE BIENVENIDA ▶ Mi Presentacion

Mostrar respuestas anidadas Mover este tema a... Mover

Mi Presentacion
de DAVID CORREA - lunes, 19 de mayo de 2014, 16:42

Buenas tardes compañeros y Tutor.

Mi nombre es david correa estudiante mi expectativa es cumplir con el curso como requisito y de paso aprovechar para recordar y aclarar conceptos básicos y de manejo de las TICs, medio fundamentales para la aplicación en nuestro diario vivir.

Editar | Borrar | Responder

Usted se ha autenticado como César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. (Salir)

Ministerio de Educación Regional República de Colombia UNIMINUTO Biblioteca RED UPTIS renata rumbo RVT uniersia

Ilustración 12 Participación en el Foro de Bienvenida

Ver todas las calificaciones del curso

Nombre : Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Apellido : Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Nombre / Apellido	Calificación	Comentario	Última modificación (Estudiante)	Última modificación (Profesor)	Estado	Calificación final
DAVID CORREA	50 / 50	muy bien el guion esta muy bien	Borrador: Guion_de_Cuna.doc viernes, 23 de mayo de 2014, 12:36	miércoles, 28 de mayo de 2014, 08:34	Actualizar	50,00

Ilustración 13 Presentación de la actividad 1.

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Foro: Mi Publicacion ▶ PUBLICACION DIGITAL

Mostrar respuestas anidadas Mover este tema a... Mover

PUBLICACION DIGITAL
de DAVID CORREA - jueves, 29 de mayo de 2014, 16:56

BUENAS TARDES PROFE EL GRUPO DE TRABAJO REALIZAMOS UNA PUBLICACION DIGITAL ACERCA DE LA INSTITUCION .

LINK DE LA PUBLICACION:
<http://www.joomag.com/magazine/institucion-tecnica-nazaret/0362710001401376567>

Editar | Borrar | Responder

Promedio de calificaciones: 50 / 50 50 / 50

Re: PUBLICACION DIGITAL
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - viernes, 30 de mayo de 2014, 08:49

Estimados estudiantes los felicito por el manejo de la informacion en la revista digital . solo una pequeña observacion los titulos deben siempre resaltar mas que el contenido

Mostrar mensaje anterior | Editar | Partir | Borrar | Responder

Enviar mis últimas calificaciones

Usted se ha autenticado como César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. (Salir)

Ilustración 14 Presentación de la actividad 3.

Interacción del Estudiante Alejandro Moreno

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Foro Dudas e Inquietudes Unidad 1 ▶ Duda

Mostrar respuestas anidadas ▼ Mover este tema a... ▼ Mover

Duda
de ALEJANDRO MORENO - miércoles, 21 de mayo de 2014, 09:31

Buen dia Profe.

el grupo tenemos una inquietud revisando los contenidos debemos realizar la cuña , pero en que lugar subimos el audio. no entendemos bien si nos toca alojarlo en un espacio para audio en internet. y cual nos recomendaria.
 Editar | Borrar | Responder

Re: Duda
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - miércoles, 21 de mayo de 2014, 09:33

Buenos dias alejandro .

Dando respuesta a la pregunta deben alojar el audio o **podcast** en un espacio virtual , dentro de los contenidos hay un recurso llamado "Diez servicios de alojamiento gratuitos para podcasts" ahí se recomiendan unos espacios de alojamiento gratuitos en los cuales pueden subir el audio.
 Mostrar mensaje anterior | Editar | Partir | Borrar | Responder

Usted se ha autenticado como César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. (Salir)

Ilustración 15 Participación Foro de inquietudes Unidad 1

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Compartiendo mi Video ▶ Video

Mostrar respuestas anidadas ▼ Mover este tema a... ▼ Mover

Video
de ALEJANDRO MORENO - lunes, 26 de mayo de 2014, 19:57

Buenas noche profesor,

Compartimos el link del video institucional realizado por el grupo y esperamos sus comentarios:

<http://youtu.be/ZkTU59tHIAA> Link del video
 Editar | Borrar | Responder

Promedio de calificaciones: 50 / 50 ▼

Re: Video
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - miércoles, 28 de mayo de 2014, 08:39

Buen dia excelente trabajo estimados estudiantes los felicito por el buen trabajo realizado en la institucion .

el video presenta una estructutacion coherente y ordenada, la edicion es limpia y manejan los distintos planos muy bien. nota: 5.0
 Mostrar mensaje anterior | Editar | Partir | Borrar | Responder

Ilustración 16 Participación del Foro Actividad 2

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Foro Dudas e Inquietudes Unidad 1 ▶ Duda

Mostrar respuestas anidadas ▼ Mover este tema a... ▼ Mover

Duda
de ALEJANDRO MORENO - miércoles, 21 de mayo de 2014, 09:31

Buen día Profe.

el grupo tenemos una inquietud revisando los contenidos debemos realizar la cuña , pero en que lugar subimos el audio. no entendemos bien si nos toca alojarlo en un espacio para audio en internet. y cual nos recomendaria.
[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Duda
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - miércoles, 21 de mayo de 2014, 09:33


Buenos días alejandro .


Dando respuesta a la pregunta deben alojar el audio o **podcast** en un espacio virtual , dentro de los contenidos hay un recurso llamado :**"Diez servicios de alojamiento gratuitos para podcasts"** ahí se recomiendan unos espacios de alojamiento gratuitos en los cuales pueden subir el audio.
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Usted se ha autenticado como César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. ([Salir](#))


Ilustración 17 Participación del foro de dudas e inquietudes.


Interacción de la estudiante Andrea Valencia

	ANDREA VALENCIA	50 / 50 ▼	muy bien el guion esta muy bien	miércoles, 28 de mayo de 2014, 08:34	Actualizar	50,00
---	-----------------	-----------	------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------	-------

Enviar emails de notificación 

[Guardar todos mis comentarios](#)

Envíos mostrados por página 


Permitir calificación rápida 

[Guardar preferencias](#)

Usted se ha autenticado como César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. ([Salir](#))

Ilustración 18 Presentación actividad 1.

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Foro Dudas e Inquietudes Unidad 2 ▶ FORO DE INQUETUD

 **FORO DE INQUETUD**
de ANDREA VALENCIA - lunes, 26 de mayo de 2014, 14:15

Buenas tardes profe. el grupo hemos realizado el video y lo estamos editando gracias a los recursos y el programa de **movie maker**. profe la inquietud que nosotros tenemos es acerca si el video debemos subirlo en un espacio en youtube pero en la cuenta de uno de nosotros o creamos una con el nombre de la institucion . gracias
[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

 **Re: FORO DE INQUETUD**
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - lunes, 26 de mayo de 2014, 17:09

hola andrea y grupo de trabajo dando respeusta a tu pregunta les recomiendo que habran una cuenta aparte y suben el video ahi , no lo hagan con el nombre de l instituto.

Feliz tarde
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Ilustración 19 Participación foro de inquietudes actividad 2.

ESPECIALES ▶ Equipo 8 - 2013-71 ▶ Foros ▶ Foro: Compartiendo mi Blog ▶ Mi Blog

 **Mi Blog**
de ANDREA VALENCIA - jueves, 29 de mayo de 2014, 17:05

Buenas tardes profesor Cesar.

En el siguiente link comparto el Blog que realice junto con mis compañeros acerca del Instituto Técnico Nazareth.

Un saludo

http://instituciontecnicazanaretalejodavan.blogspot.com/p/inicio_1140.html
[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Promedio de calificaciones: 50 / 50

 **Re: Mi Blog**
de César Hernando Guzmán Valencia - Diplo. - viernes, 30 de mayo de 2014, 08:58

Estimados estudiantes revisando el blog esta muy bien y corresponde a la matriz es interesante que hicieran los trabajos relacionados a la institucion . les recomiendo que cuando utilizen un fondo oscuro la letra debe resaltar ya que se pierde un poco dentro del blog.
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Partir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Ilustración 20 Participación del Foro: Compartiendo mi Blog

5.9. Diseño del AVA

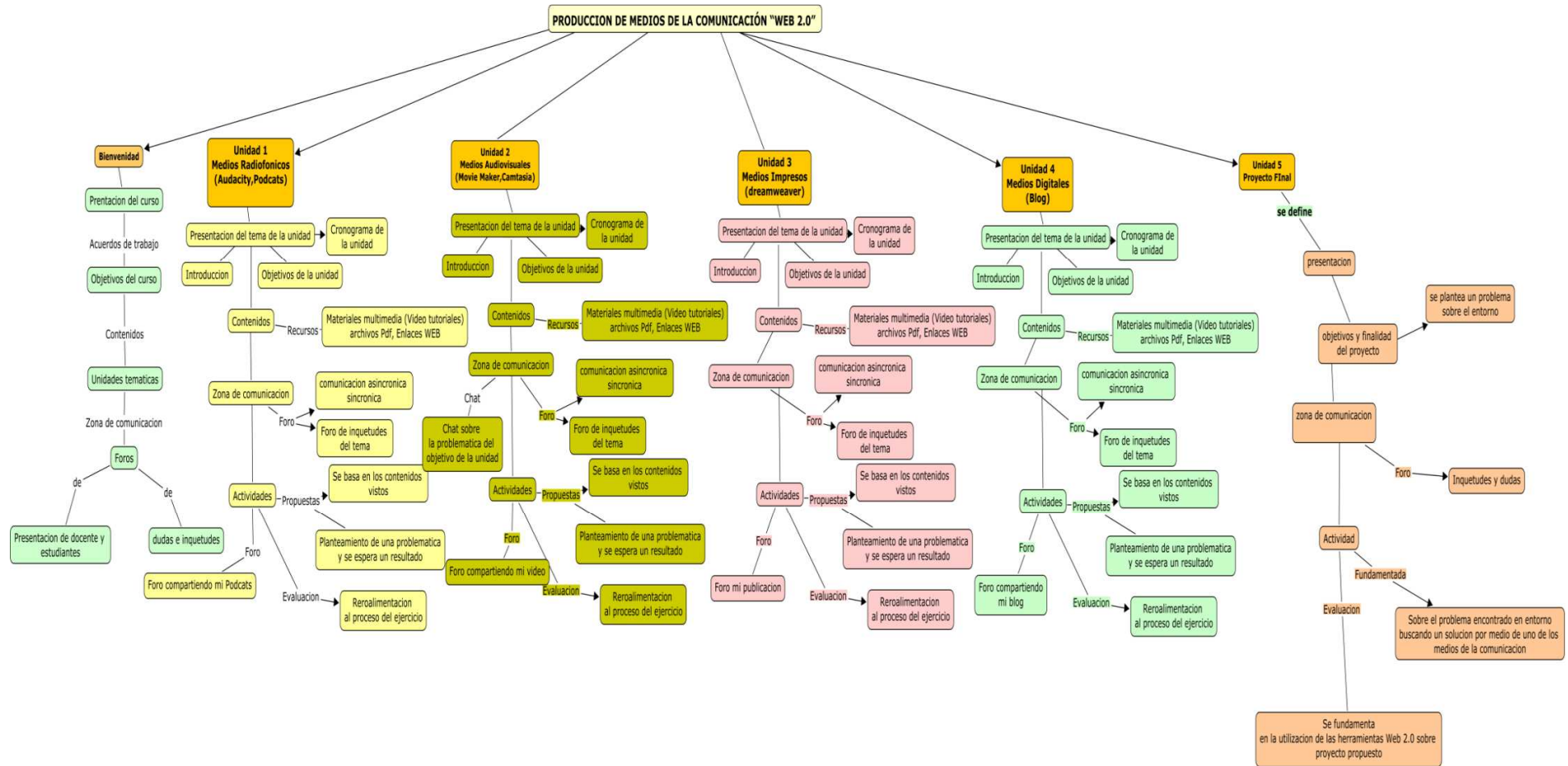


Ilustración 21 Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje
Fuente: elaboración propia

5.9.1. Modelo del Diseño Instruccional

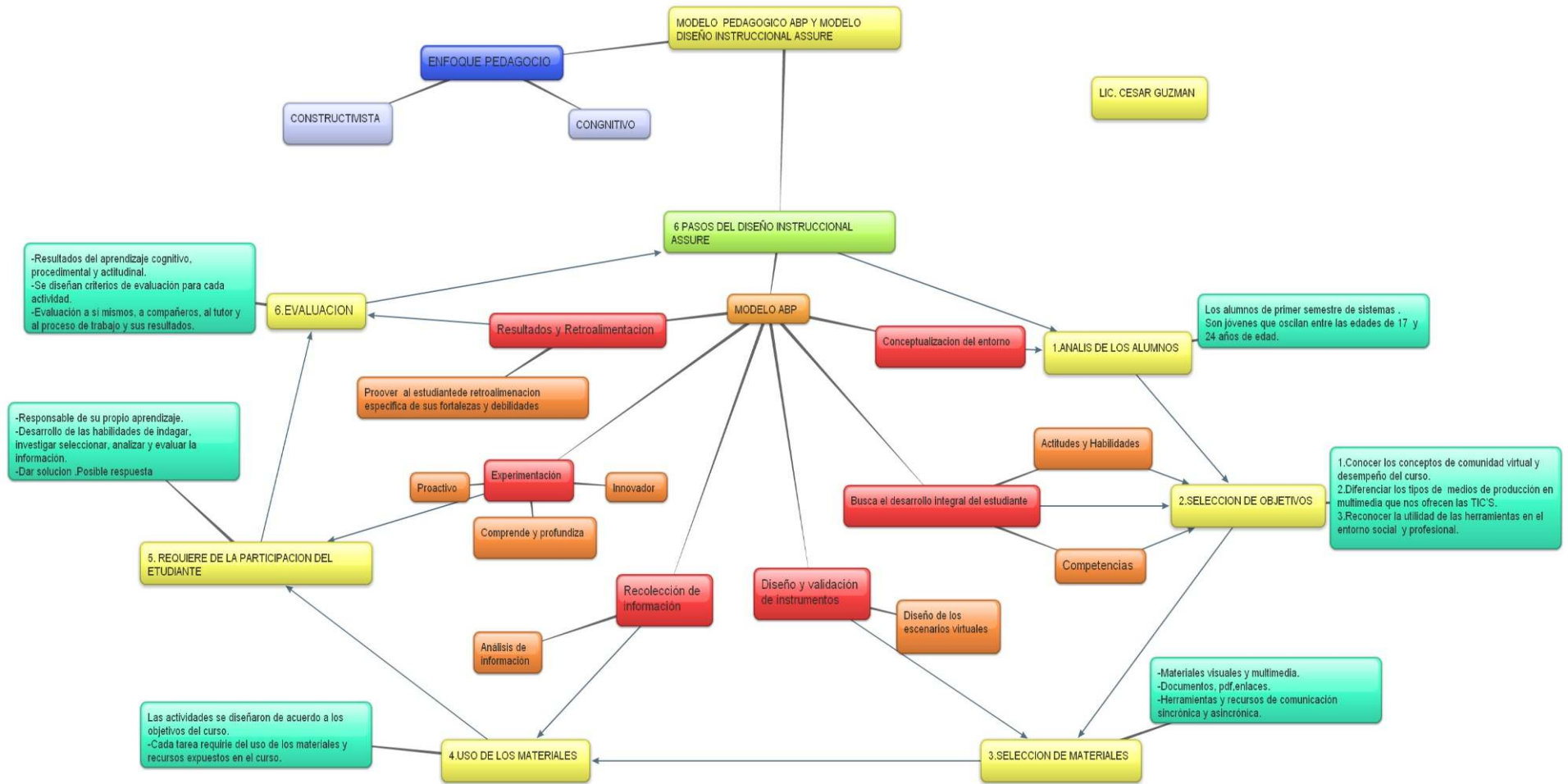


Ilustración 22 Diseño del Modelo Instruccional dentro del AVA
 Fuente: elaboración propia

5.9.2. Modelo Pedagógico

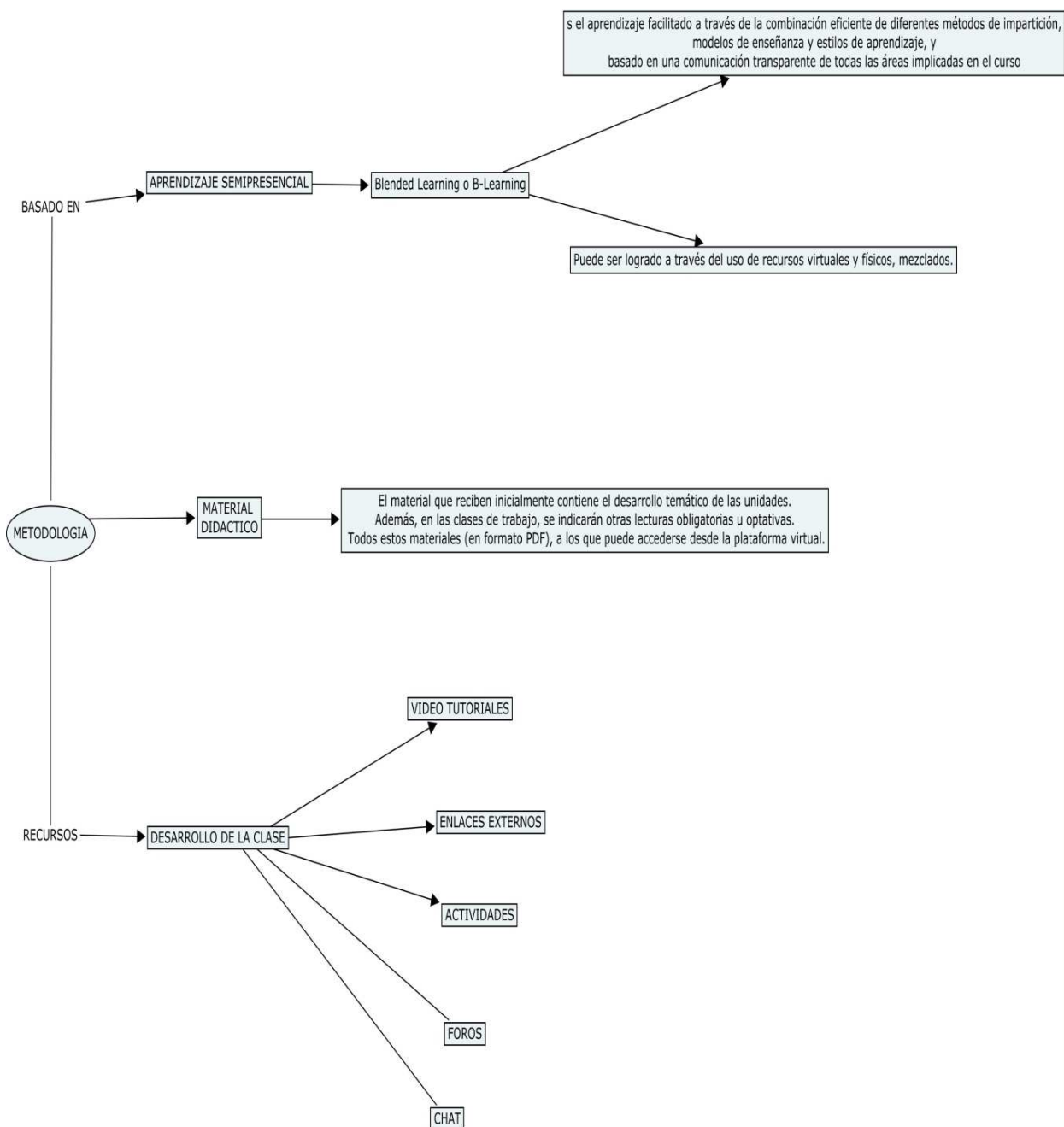


Ilustración 23 Esquema del Modelo pedagógico del AVA
Fuente: elaboración propia

5.9.3. Aula Virtual Producción de Medios de Comunicación

El aula virtual está conformada por 6 pestañas las cuales abarcan una temática diferente en cada una, de la siguiente manera:

The screenshot shows a web-based virtual classroom interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for '- INICIO', '- UNIDAD 1', '- UNIDAD 2', '- UNIDAD 3', '- UNIDAD 4', and '- UNIDAD 5 PROYECTO FINAL'. The main content area features a header for 'INSTITUCIÓN TÉCNICA NAZARETH' and the course title 'PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN'. Below the title is a video player showing a man speaking. The interface includes several sidebars: 'Personas' with 'Participantes', 'Actividades' with 'Chats', 'Foros', 'Recursos', and 'Tareas', 'Administración' with 'Calificaciones' and 'Perfil', and 'Mis cursos'. On the right, there are sections for 'Eventos próximos' (No hay eventos próximos) and 'Calendario' (junio 2014) with a calendar grid. The main content area contains descriptive text about the course, a list of objectives and competencies, and a table of contents with sections like 'OBJETIVOS', 'COMPETENCIAS', 'METODOLOGIA', 'PRESENTACION EQUIPO DOCENTE', 'GUÍA DEL CURSO', 'CONTENIDOS', 'PERFIL ESTUDIANTIL', 'FOROS', and 'CRONOGRAMA'. The 'CONTENIDOS' section lists five units: UNIDAD 1 MEDIOS RADIOFÓNICOS, UNIDAD 2 MEDIOS AUDIVISUALES, UNIDAD 3 MEDIOS IMPRESOS, UNIDAD 4 MEDIOS DIGITALES, and UNIDAD 5 PROYECTO FINAL. The 'FOROS' section includes 'FORO DE BIENVENIDA'. The 'CRONOGRAMA' section includes 'CRONOGRAMA'. At the bottom, there is a 'Ir a' dropdown menu.

Ilustración 24Aula Virtual Producción de Medios de Comunicación

- INICIO - UNIDAD 1 - UNIDAD 2 - UNIDAD 3 - UNIDAD 4 - UNIDAD 5 PROYECTO FINAL

Novedades

INSTITUCIÓN TÉCNICA NAZARETH

PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN



La asignatura de producción de medios de comunicación pretende motivar e incentivar en los estudiantes el uso adecuado de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), así como la utilización y apropiación de las herramientas multimedia (para la captura, edición y presentación de imagen, video y sonido) como instrumentos con los cuales pueden desarrollar tanto la creatividad, como la capacidad de análisis y de autocrítica, a la vez que se desarrollan competencias en comunicación y lenguaje e informática acorde al espacio y contexto.

Por medio de la web2.0 se busca que los estudiantes exploren diversos campos del conocimiento a través de consultas, búsquedas y utilización de ambientes de aprendizaje virtuales, igualmente se les facilita el trabajo en grupo, el cual permite la creación de nuevos conocimientos y el avance en diferentes competencias como la comunicativa y la argumentativa.

El uso adecuado a las NTICs (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), presentes en su entorno de tal manera que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en la relación a las competencias comunicativas, a través de la apropiación de diversas herramientas informáticas de forma creativa.

- OBJETIVOS
- COMPETENCIAS
- METODOLOGIA
- PRESENTACIÓN EQUIPO DOCENTE
- GUÍA DEL CURSO

CONTENIDOS

Este módulo está constituido en cinco unidades temáticas, cada unidad es construida con una serie de contenidos y materiales multimedia complementado con actividades de investigación, además la utilización de foros como medio de comunicación y socialización de los resultados del aprendizaje en cada actividad, con la finalidad de favorecer las experiencias y conocimientos del tema y desarrollo de las actividades.

- UNIDAD 1 MEDIOS RADIOFÓNICOS
- UNIDAD 2 MEDIOS AUDIVISUALES
- UNIDAD 3 MEDIOS IMPRESOS
- UNIDAD 4 MEDIOS DIGITALES
- UNIDAD 5 PROYECTO FINAL

- ESTRUCTURA DEL CURSO PRODUCCION DE MEDIOS DE COMUNICACION

PERFIL ESTUDIANTIL

- PERFIL DEL ESTUDIANTE

FOROS

- FORO DE BIENVENIDA

CRONOGRAMA

- CRONOGRAMA

Ilustración 25 Pestaña de inicio

La Pantalla Inicial del aula virtual en esta pestaña se hace referencia al tema general del curso, los objetivos, competencias, metodologías, la presentación del equipo docente, la guía del curso, los contenidos temáticos para el desarrollo del aula virtual, el perfil del estudiante, un foro de bienvenida y cronograma de actividades, situando al estudiante en contexto del AVA.

Las Pestañas referenciadas como Unidades (1, 2, 3, 4) del aula virtual, está la estructura de los temas correspondientes a la guía producción de medios de comunicación, el estudiante encontrara la presentación y una imagen alusiva al tema, luego encontraran los contenidos y materiales didácticos, podrá tener una comunicación con el docente por medio de los foros y por ultimo están las acordes a los contenidos vistos durante el desarrollo del tema.

- INICIO - UNIDAD 1 - UNIDAD 2 - UNIDAD 3 - UNIDAD 4
- UNIDAD 5 PROYECTO FINAL

MEDIOS RADIOFÓNICOS



RADIO ON LINE

Los Medios de comunicación son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

Los medios radiofónicos representados en la radio presenta un forma comunicativa muy especial y característica, el emisor expresa una idea o realidad al oyente sin el apoyo gestual ni visual, de hecho ha de saber crear aquellas imágenes sólo con la palabra.

- El lenguaje radiofónico es extensamente rico y ha de ser capaz de crear imágenes mentales en el receptor.
- El medio radiofónico sólo es sonoro por lo que requiere una rigurosa precisión y conocimiento del lenguaje.
- Uno de los grandes retos a los que se enfrenta un locutor, es justamente la capacidad de transmitir sólo con esta herramienta que es la voz.

CONTENIDOS



CONTENIDOS TEMATICOS
MEDIOS RADIOFONICOS

CREATED WITH
REWI.DCN

0:03

Medios de comunicación

- ☰ Historia de los medios de comunicacion
- ☰ Medios Radiofonicos
- ☑ Guión

Introducción de Podcasts

- ☰ Podcast
- ☑ Diez servicios de alojamiento gratuitos para podcasts

Audacity

- ☰ Audacity
- ☰ Manual audacity - 1
- ☰ Podcast: Empezando con Audacity
- ☰ Video tutorial Audacity

FOROS

- ☑ Foro Dudas e Inquietudes Unidad 1
- ☑ Chat de la unidad 1

ACTIVIDADES

- ☑ Compartiendo mi Cuña.
- ☑ Actividad 1 Cuña Publicitaria

Ilustración 26 Pestaña Unidad 1 Medios Radiofónicos

MEDIOS AUDIOVISUALES

Medios Audiovisuales



Los medios audiovisuales son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.

Los medios audiovisuales son un canal, pues permiten transportar los contenidos deseados. En la construcción de los mensajes audiovisuales intervienen signos de distinta naturaleza: signos icónicos (imágenes), signos verbales o lingüísticos (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido, ruidos).

La combinación de estos sistemas de signos en los medios audiovisuales, permite que la comunicación por medio de ellos represente canales y códigos especiales para el intercambio de mensajes.

CONTENIDOS



Medios de comunicación

- ☰ Historia Medios Audiovisuales
- ☰ Características de los Medios Audiovisuales

Herramientas y funciones de Movie Maker

- ☰ Movie Maker
- ☑ Manual Movie Maker
- ☑ Manual Windows Live Movie Maker
- ☰ Video Movie Maker
- ☰ Video Windows Live Movie Maker
- ☰ Instalar Movie Maker
- ☰ Como subir un video a Youtube

Herramientas y funciones de Camtasia

- ☰ Camtasia
- ☑ Guia Camtasia
- ☰ Video tutorial Camtasia
- ☰ Descarga e instalacion Camtasia

FOROS

- ☰ Foro Dudas e Inquietudes Unidad 2
- ☰ Chat de la unidad 2

ACTIVIDADES

- ☰ Compartiendo mi Video
- ☰ Actividad 2. Mi Video

Ilustración 27 Pestaña Unidad 2 Medios Audiovisuales

MEDIOS IMPRESOS

MEDIOS IMPRESOS



Los Medios Impresos se basan en las revistas, los periódicos, los magazines, los folletos y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar, hacen parte del grupo de los medios impresos.

Para comienzos del siglo XXI, los medios impresos más influyentes del mundo siguen siendo los periódicos, pues a través de ellos se transmite la

información más compleja y elaborada, en cuanto a investigación, contenidos y escritura.

El análisis brindado por un periódico establece un diálogo entre el mundo de la opinión pública y los personajes más influyentes de los sistemas políticos o económicos. Así también, el efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla y para compararla con nuevas publicaciones.

CONTENIDOS



Medios de comunicación

- Los medios de comunicación impresos
- Medios Impresos

Herramientas y funciones de Dreamweaver

- Dreamweaver .Características , ventajas y desventajas
- Tutorial de dreamweaver-8
- Mis Primeros pasos DREAMWEAVER
- Descarga e Instalacion de dreamweaver 8
- Convirtiendo Publicacion en Issuu
- Convirtiendo Publicacion en JOOMAG

FOROS



- Foro Dudas e Inquetudes Unidad 3
- Chat de la unidad 3

ACTIVIDADES



- Foro: Mi Publicacion
- Actividad 3. mi Publicacion

Ilustración 28Pestaña Unidad 3 Medios Impresos

MEDIOS DIGITALES



Los Medios Digitales desde finales de la década de 1980, las llamadas "nuevas tecnologías" comenzaron un proceso de masificación que definió el camino a seguir de los medios de comunicación. A partir de los medios digitales se construyeron nuevas plataformas informativas, alojadas en Internet y constituidas por herramientas audiovisuales, formatos de interacción y contenidos de carácter virtual.

Entre los medios digitales sobresalen los blogs, las revistas virtuales, las versiones digitales y audiovisuales de los medios impresos, páginas web de divulgación y difusión artística, emisoras de radio virtuales, entre otros. La rapidez, la creatividad y la variedad de recursos que utilizan los medios digitales para comunicar hacen de ellos una herramienta muy atractiva.

CONTENIDOS



Medios de comunicación

[Medios Digitales](#)

[Características de los Medios Digitales](#)

Herramientas y funciones Blog

[¿Qué es un Blog?](#)

[Blogger](#)

[Manual Guía Creando mi Blog](#)

[Blogger Entradas Creación, edición y borrado](#)

[Cómo insertar texto imágenes y video en un blogger](#)

FOROS



[Foro Dudas e Inquietudes Unidad 4](#)

[Chat de la unidad 4](#)

ACTIVIDADES



[Foro: Compartiendo mi Blog](#)

[Actividad 4. Mi Blog](#)

Ilustración 29Pestaña Unidad 4 Medios Digitales

La Pestaña de la Unidad 5 Proyecto final el estudiante propondrá una solución a una problemática que enfrentara en su entorno con la capacidad y las competencias adquiridas para generar una solución a partir de sus conocimientos, destrezas en el manejo y utilización de herramientas para generar un producto que satisfaga la necesidad.

- INICIO

- UNIDAD 1

- UNIDAD 2

- UNIDAD 3

- UNIDAD 4

- UNIDAD 5 PROYECTO FINAL

PROYECTO FINAL DEL CURSO



En esta última unidad se busca implementar todas las herramientas vistas durante el curso para la elaboración de un Blog, Podcast, Video o Revista Digital apoyándose en el uso de otras herramientas web 2.0.

El contenido estará determinado por ciertos criterios específicos con lo que se pretende dar cierre a este proceso de Producción de medios de Comunicación


ACTIVIDADES



Para esta actividad deben organizarse por grupos de 4 integrantes de presentar una propuesta con una problemática sobre un entorno (educación o laboral) y la solución al mismo. Esta solución deben realizar bajo las siguientes herramientas:

- Podcast (Cuña Publicitaria)
- Video(video tutorial o video publicitario)
- Revista digital Blog

Deben subir la propuesta al aula virtual y deben compartir el link en Foro "Proyecto Final"

 Entrega Proyecto Final Propuesta

 FORO : PROYECTO FINAL

Ilustración 30Pestaña Unidad 5 Medios Digitales

5.10. Análisis de los resultados

El análisis apoyado en matrices de evaluación los criterios y los productos que debe tener en el aula virtual de desde tres enfoques fundamentales; cognitivo, evaluativo y de usabilidad permitirá identificar la intencionalidad pedagógica y tecnológica del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

- El eje de Aprendizaje Visual busca evidenciar cómo impacta el uso de estrategias visuales a partir de cursos virtuales aplicados a estudiantes.
- El eje Cognitivo permite evidenciar la evolución del proceso de pensamiento a partir de la implementación de estrategias cognitivas.
- El eje de Evaluación evidencia la aplicabilidad de las prácticas evaluativas en ambientes virtuales.
- El eje de usabilidad: evidenciar que el diseño de AVA favorece al aprendizaje virtual en los estudiantes

5.10.1. Matriz Uno: Taller De Evaluación.

Nombre equipo Proyecto de Investigación:	Equipo 8 - 2013-71	CESAR GUZMAN VALENCIA	
URL AVA:	http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=5400&topic=0		
Nombre del AVA:	PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN		
CRITERIO	PRODUCTO	AUTO-EVALUE EL AVA	PLAN DE MEJORA.
	Se entiende por producto la propuesta de aplicación y evaluación para los criterios.	Auto-evalué cada criterio de su AVA en escala de Cero (0) a cinco (50). Donde 0 es el menor y 50 el mayor.	Si el aspecto no existe u obtuvo un puntaje insatisfactorio. Describe las acciones que va a realizar.
1. Propósito educativo del aula virtual. Hace referencia a la intención y la finalidad del aula virtual, es decir, los objetivos de aprendizaje y de formación personal que busca el docente a través del diseño del AVA o apoyado en TIC.	El AVA, hace referencia a los temas vistos en clase presencial reforzando lo visto en el aula virtual. Cumpliendo los objetivos propuestos por AVA.	50	Se considera que el objetivo y el propósito del AVA es claro y coherente con los temas incluidos en la temática del curso.
1.2. Enuncie cuáles de los instrumentos de evaluación son aplicables para verificar el aprendizaje y desempeño de sus estudiantes en su aula virtual.	Actividades, Foros, material multimedia, producto final en cada una de las actividades, Proyecto Final	50	Cada uno de los instrumentos de evaluación permite al estudiante mostrar sus capacidades y habilidades desarrolladas durante la ejecución del curso. De igual manera brindan al docente una manera práctica y objetiva de evaluar el avance de sus estudiantes.
1.3. En la plataforma Moodle, del menú “Agregar actividad”. De las opciones entre otras son: WebQuest, Chat, consulta, cuestionario, encuesta, foro, glosario, Hotpotatoes Quiz, indique cuáles de ellas usó en su AVA, como herramienta de evaluación.	El AVA propone actividades para entregar en la plataforma como archivos y la utilización de la actividad como FORO, donde habrá un proceso de coevaluación a los trabajos expuestos por el grupo de estudiantes. También implementa el chat como una herramienta de participación y evaluación.	50	La plataforma Moodle permite que los estudiantes estén en permanente contacto con el docente, ya sea para consulta, entrega y presentación de documentos. De esta manera facilitando el proceso de evaluación por parte del docente.

Tabla 4Matriz uno: Taller evaluativo

5.10.2. Matriz Dos: Taller Cognitivo.

Nombre equipo Proyecto de Investigación:	Equipo 8 - 2013-71	CESAR GUZMAN VALENCIA	
URL AVA:	http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=5400&topic=0		
Nombre del AVA:	PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN		
CRITERIO	PRODUCTO	AUTO-EVALUE EL AVA	PLAN DE MEJORA.
Apropiación de los criterios	Se entiende por producto la propuesta de Aplicación y evaluación para los criterios. En este sentido explique cómo lo está implementando	Auto-evalué su AVA. En escala de Cero (0) a cinco (50) donde 0 es el menor y 50 el mayor.	Si el aspecto no existe u obtuvo un puntaje insatisfactorio. ¿Cómo lo mejoras?
2.1. Su AVA propicia los procesos de activación asimilación y acomodación. (Propicia el desequilibrio cognitivo)	El AVA propicia en cada unidad temática la activación, asimilación y acomodación según tema trabajado en la clase. Hace la confrontación de lo aprendido en la clase presencial reforzando con los contenidos del aula virtual.	50	Se considera que el AVA es adecuado teniendo en cuenta los procesos de activación, asimilación y acomodación; permitiendo que el estudiante tenga una confrontación con los conocimientos adquiridos anteriormente, generando en ellos un alto nivel de retroalimentación e investigación.
Confronta conocimiento previo o de sentido común, ejemplo: técnica del debate, fuentes informativas con enfoques opuestos, etc. Según nivel del usuario.			
2.2 HABILIDADES COGNITIVAS.	Adquiere e integra el conocimiento, extiende y refina el conocimiento, usa significativamente el conocimiento. El estudiante conoce el medio de comunicación y su importancia, conoce la herramienta comprende su manejo, analiza la actividad, aplica sus conocimientos con la herramienta y el medio de comunicación, analiza su viabilidad, evalúa su proyecto y lo crea bajo este criterio según la actividad y problemática del entorno	50	El estudiante tiene clara la importancia de los medios de comunicación en cualquiera que sea el entorno en que se aplique, usa de manera objetiva cada herramienta al realizar las actividades propuestas por el docente.
Una vez aplicada la prueba piloto con los estudiantes usted van a describir en la casilla de producto las habilidades cognitivas alcanzadas, el procedimiento desarrollado, el registro de información obtenida y cualquier otra información que considera importante.			
2.3 HABILIDADES METACOGNITIVAS	Saber,hacer,utilizar las herramientas tecnologías y Educativas, Aptitudes y capacidades: Feedback Procesos de grupo y trabajo en equipo. Relación interpersonal (saber hacer social y comportamental) el saber relacionarse y colaborar con otras personas de forma comunicativa y constructiva. Analiza, comprende, interpreta, integrando el	50	Las actividades que el docente propone, son actividades que se realizan en equipos de trabajo, esto permite que cada estudiante tenga buenas relaciones interpersonales mediante la comunicación constructiva con sus compañeros. En la realización de las actividades los estudiantes desarrollan destrezas en el manejo de las
Describe en la casilla de producto las habilidades meta cognitivas alcanzadas por los dos estudiantes una vez aplicada la prueba piloto. Debe describir en la casilla de productos, las estrategias de aprendizaje implementadas para que los estudiantes dieran cuenta de aquellas habilidades meta			

<p>cognitivas, el registro que usted realizó de la información y el uso de estrategias para obtener información.</p>	<p>saber (conocimientos) relativos a la profesión conocimientos del contexto general e institucional en la adquisición de destrezas o habilidades relacionadas con las actividades de un proceso.</p> <p>saber aplicar el conocimiento y procedimiento adecuado a la situación concreta integrando el saber y el saber hacer (procedimientos, destrezas, habilidades). Implicando en ello diferentes medios y recursos didácticos.</p>		<p>herramientas que brindó el docente, implicando recursos didácticos en cada actividad.</p>
<p>2.4 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Describa en la casilla de productos aquellas estrategias de aprendizaje (distintas a las ya presentadas) que podrían favorecer de mejor manera el desarrollo de aquellas habilidades cognitivas y meta cognitivas.</p>	<p>Desarrollo de actitudes que se relacionan con la predisposición y motivación para el autoaprendizaje.</p> <p>Valores, actitudes y normas. “Tiene como base la autonomía de la persona, sus valores, su autoestima”</p>	<p>50</p>	<p>La prueba piloto permitió identificar que los estudiantes desarrollaron su capacidad de creatividad e innovación a medida que se realizaban las actividades con apoyo de los recursos dados por el docente, generando una retroalimentación constante mediante el aula virtual.</p>
<p>2.5 Su AVA propicia el procesamiento de la información por parte del estudiante</p> <p>Algunas de las actividades propuestas permiten, analizar, sintetizar, comparar la información y elaborar una opinión personal sustentada.</p>	<p>Las actividades dentro del AVA le permiten al estudiante proponer y sustentar su trabajo bajo su perspectiva y conocimiento.</p>	<p>50</p>	<p>Los estudiantes desarrollan actividades las cuales les brindan la posibilidad de dar sus propios argumentos y propuestas.</p>
<p>2.6 Propone retos superables para los estudiantes. Es decir desarrolla actividades acordes al conocimiento previo y a las condiciones de tiempo, recursos y posibilidades.</p>	<p>El AVA propone actividades acordes a los conocimientos adquiridos acordes a un tiempo para la ejecución de las actividades.</p>	<p>50</p>	<p>Las actividades que se proponen son coherentes con el tiempo de entrega y ejecución de las mismas. Esto permite que los estudiantes tengan un tiempo prudente para realizar la retroalimentación necesaria.</p>

2.7 interacción dinámica.	Las actividades se proponen ser publicadas dentro de un foro para su propia retroalimentación. Esperando la sustentación del trabajo grupal. Y la participación de todos los estudiantes hacia los trabajos realizados por sus compañeros	50	Mediante los foros y sustentaciones grupales, los estudiantes pueden tener opiniones y observaciones de los demás compañeros de tal manera que puedan interactuar de forma objetiva en el desarrollo de sus actividades.
El AVA Plantea actividades que comprometan opiniones, personales y sustentadas. Ofrecer retroalimentación oportuna.			
(Propiciar la interacción de alto nivel cognitivo)			
2.8 El AVA promueve, el desarrollo de habilidades para pensar y aprender.	Las actividades permiten al estudiante primero pensar luego, aprender a manejar la herramienta y luego a desarrollar un producto correspondiente a la necesidad del contexto y actividad.	50	Los recursos compartidos por el docente brindan al estudiante un guía de los contenidos de la temática y de cómo realizar cada actividad, para que en la ejecución de la misma el estudiante desarrolle un producto estructurado y coherente.
Cuenta con el diseño de actividades de observación, relación, comparación, razonamiento deductivo-inductivo, etc.			
2.9 Estimula el auto-aprendizaje.	El AVA estimula al estudiante al auto-aprendizaje. Según el tema visto correspondiendo a cada uno de los temas y actividades propuestas por las unidades temáticas.	50	Teniendo en cuenta que día a día surgen varias herramientas y estrategias. El docente brinda técnicas y herramientas didácticas que facilitan y estimulan el aprendizaje de las unidades temáticas.
Proporciona conocimiento sobre procesamiento humano de la información, técnicas didácticas.			

Tabla 5 Matriz Dos: Taller Cognitivo

5.10.3. Matriz Tres: Taller de Usabilidad.

Nombre equipo Proyecto de Investigación:	Equipo 8 - 2013-71	CESAR GUZMAN VALENCIA	
URL AVA:	http://especiales.uniminuto.edu/course/view.php?id=5400&topic=0		
Nombre del AVA:	PRODUCCIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN		
CRITERIO	PRODUCTO	AUTO-EVALUE EL AVA	PLAN DE MEJORA.
Apropiación de los criterios	Se entiende por producto la propuesta de aplicación y evaluación para los criterios. En este sentido explique cómo lo está implementando	Auto-evalué su AVA. En escala de Cero (0) a cinco (50) donde 0 es el menor y 50 el mayor.	Si el aspecto no existe u obtuvo un puntaje insatisfactorio. ¿Cómo lo mejoras?
LINEAMIENTOS PARA EL DISEÑO DE LA INTERFAZ	ELEMENTOS REQUERIDOS		

<p>3.1 Promueve la interacción a través de foros de discusión, correos electrónicos, video-enlaces, etc.</p>	<p>El AVA, promueve foros en cada una de las unidades llamado foro de inquietudes, en cual se propone para aclarar dudas respecto a las actividades según la unidad. Se plantea un chat todos los días el cual tendrá apertura a las 6:00 de la tarde para dudas e inquietudes acerca del tema visto en la semana y unidad.</p>	<p>50</p>	<p>El curso posee varias herramientas para que los estudiantes interactúen con sus compañeros y docente para hacer más fácil el proceso de aprendizaje. Para garantizar la eficiencia del proceso se debe disminuir el tiempo de respuesta en las herramientas de interacción.</p>
<p>3.2 El AVA incluye: Imágenes, animaciones, simuladores, realidad virtual</p>	<p>El AVA, incluye imágenes en todas las pestañas correspondientes al aula virtual, se disponen imágenes alusivas al tema relacionado, y presentaciones dinámicas acerca de los contenidos temáticos, incluye un avatar el cual da la bienvenida al tema.</p>	<p>50</p>	<p>Se pueden implementar más imágenes para que el estudiante pueda realizar un mapa mental de la presentación de cada unidad mejorando su aprendizaje.</p>
<p>3.3 Provisión de acceso al entorno documental como: Bases de información, hipertexto, lecturas, etc.</p>	<p>El AVA, permite al estudiante tener acceso a documentos PDF, presentaciones digitales y videos tutoriales de fácil interacción y comprensión.separados por temas.</p>	<p>50</p>	<p>Cada uno de los documentos expuestos, permiten que el estudiante profundice en cada tema y así tener información complementaria que pueda ser de su interés.</p>
<p>3.4 Administración de los recursos atencionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfatiza en los aspectos relevantes. <p>Dosifica la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elimina información innecesaria o superflua 	<p>EL AVA, se administraron los recursos para que los estudiantes tengan a mano la información que solo van a necesitar para el concepto y manejo del tema visto en cada una de las unidades.</p>	<p>50</p>	<p>Las unidades temáticas están compuestas por temas de manera clara. Lo cual permite que cada una enfatice uno de los temas relevantes del AVA,</p>
<p>3.5 •Administra los recursos motivacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los recursos didácticos motiva a los estudiantes • Diversificación de canales perceptivos. • Uso intencionado de animaciones. • Evita elementos innecesarios o decorativos (ejemplo banner). •Manejo discreto y planificado de elementos visuales. • Los elementos motivacionales no deben convertirse en distractores. 	<p>El AVA, maneja una interfaz en la cual permite al estudiante tener una clara visión del manejo de los recursos de una forma ordenada. Sin confundir el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del AVA. Se manejaron unos colores suaves para no tener una distracción del estudiante.</p>	<p>50</p>	<p>Las actividades que se proponen son didácticas que buscan motivar al estudiante sin dejar a un lado los procesos de análisis y aprendizaje.</p>

Tabla 6Matriz Dos: Taller Usabilidad

5.11. Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones son resultado de la experiencia e implementación del aula virtual en la institución por medio del trabajo desarrollado por los estudiantes.

- Se debe proponer y realizar investigaciones que permitan plantear el diseño de aulas virtuales en los diferentes programas académicos de la institución.
- Tener una mayor profundización de teorías y modelos pedagógicos dentro del desarrollo, diseño, elaboración y realización de las unidades didácticas para el aprendizaje dentro del ambiente virtual, lo cual es primordial para optimizar los contenidos y recursos dentro del curso.
- Incluir y optimizar la investigación del uso de otras herramientas web para el desarrollo de los temas trabajados dentro del aula, para buenas prácticas en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.
- Optimizar las competencias comunicativas a través de las temáticas e implementación de las actividades propuestas por AVA.
- Se debe mejorar las actividades y procesos de evaluación de tal modo que los estudiantes puedan optimizar sus procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por las prácticas generadas del aprendizaje cognitivo y significativo de cada actividad y medio comunicativo.
- Fomentar una cultura hacia el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información dentro y fuera de la institución en cada estudiante.
- Mejorar la metodología de enseñanza implementando el uso responsable de las TICs en las diferentes áreas.
- Se recomienda que los estudiantes sigan interactuando con este tipo de tecnologías en construcción de conocimiento y formación académica.

5.12. Conclusiones

Los resultados de la experiencia e implementación del aula virtual en la institución por medio del trabajo desarrollado por los estudiantes permiten establecer las siguientes conclusiones.

- Se afirma que las Tecnologías de Información y Comunicación influyen como instrumentos eficaces para el fortalecimiento de las distintas competencias comunicativas en los estudiantes.
- La representación de los contenidos y recursos fueron altamente valorados en cuanto a su claridad y calidad en las distintas unidades temáticas del aula virtual.
- La estructura de las actividades permitieron la articulación del manejo e implementación de las distintas herramientas TIC relacionándolas al dominio de las diferentes competencias comunicativas.
- El diseño del aula virtual consiguió ofrecer un apoyo significativo en el proceso de aprendizaje en la asignatura de informática por medio del tema Producción de medios de comunicación.

Capítulo 6. Conclusiones

La investigación permitió establecer las siguientes conclusiones:

- Se Diseñó un material instruccional enfatizando en la utilización de las TICs enfocadas en fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los estudiantes, para el área de informática llamada Producción de medios de comunicación. el cual permitió al docente integrar estrategias didácticas nuevas en el aula y en los estudiantes las competencias respectivas al área de informática.
- El Diseño e implementación del Aula virtual para el área de informática articulada bajo la temática Producción de Medios de Comunicación , utilizando la plataforma Moodle dando cumplimiento a los objetivos específicos de la investigación. Que fueron la utilización de las herramientas TIC en las prácticas pedagógicas de los estudiantes fortaleciendo las competencias comunicativas.
- Se fomentó el uso de las diferentes herramientas web por medio de inclusión de las actividades propuestas en las unidades de aprendizaje.
- El aula virtual fue implementada de forma práctica al acceso del material didáctico para el estudiante fortaleciendo su proceso de aprendizaje por medio de las diferentes herramientas y recursos tecnológicos.
- La estructura de del aula virtual, le permitió al estudiante desarrollar competencias de autoaprendizaje y de trabajo colaborativo con sus compañeros acompañó del papel de guía y facilitador del docente.
- Por medio de las actividades propuestas los estudiantes adquirieron habilidades y destrezas en el manejo de herramientas web y tecnológicas reflejadas e interpretadas por los distintos medios de comunicación llevándolos a trabajar de forma colaborativa participando activamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- La estructura de la actividad dentro del aula virtual en relación al tema medios radiofónica permitió que los estudiantes desarrollaran las

competencias de habilidades lingüísticas y gramaticales por medio de la elaboración de un Podcast y su guion, produciendo textos y frases estructuras por el hablante y oyente.

- El fomento de las competencias comunicativas pragmáticas y estilísticas permitieron el desarrollo del tema de medios audiovisuales donde los estudiantes realizaron una entrevista y un video de la institución utilizando las diferentes herramientas TIC para el desarrollo.
- La inclusión de la competencia textual desde los cognitivo y semántico permito al estudiante a desarrollar cada una de las actividades propuestas por un modelo pedagógico ABP dentro del aula.

Referencias Bibliográficas

- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista. *Sinéctica*, 25, 2004, 1-24.
- Longoria, J. (2005). *La educación en línea: El uso de la tecnología de informática y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 4 de noviembre de 2009, de Universidad Autónoma de Ciudad del Carmen: <http://www.fiu.edu/~longoria/publications/enlinea.pdf>
- Bencomo, T. (2004). Las innovaciones tecnológicas y su repercusión en el trabajo de los comunicadores sociales. *Revista Visión Gerencial Año 3 - N° 2 - Vol. 3. (En línea)* Disponible en: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/25071/2/articulo1.pdf>
- Dillenbourg, P. (2000), Baker, M. Blaye, A & O Malley, C (1996). The evolution of research on collaborative learning. En E. Spada & P Reiman (Eds) *Learning in Humans Machine: Towards an interdisciplinary learning science*, 189 – 211. Oxford: Elsevier.
- Hymes, D. (1972). Models of the interaction of language and social In J. Gumperz & D. Hymes (Eds.), *Directions in Social: he Ethnography of Communication*. New York: Hot, Rinerart, Wynston
- GIRÓN, María Stella y VALLEJO, Marco Antonio. *Producción e interpretación textual*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 1992.
- COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS. *Comunicación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo. Tecnologías de la información y de la comunicación en el ámbito del desarrollo. El papel de las TIC en la política comunitaria de desarrollo*. Bruselas. 2001.
- Cabero, J. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- [Díaz, S. \(2009\). Plataformas Educativas, un Entorno para Profesores y Alumnos. Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza.](#)
- CHAN NUÑEZ, E. (2000) *Entre la tecnofobia y la tecnofilia: el desafío de una comunicación educativa*. *Revista La Tarea: Nuevas tecnologías en educación*. Nro. 12.
- Santoveña, S. (2002). *Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje*.

- Tecnologías de Información y comunicación. Recuperado el 1 de marzo 2014 de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87580.html>
- Educación virtual o educación en línea. Recuperado el 1 de marzo 2014 de: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-196492.html>
- Katusca Peña (mayo de 2009). “Evolución del diseño instruccional”. Recuperado el 5 de marzo 2014 de: <http://evoluciondi.blogspot.com/>
- Benitez, MG (2010). “El modelo de diseño instruccional” .Recuperado el 5 de marzo 2014 de: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Nieto, M. (2010).”Diseño instruccional: elementos básicos del diseño” Recuperado el 4 de marzo 2014 de: <http://es.scribd.com/doc/33372131/DISENO-INSTRUCCIONAL-TEORIAS-Y-MODELOS>
- Azucena del Carmen Martínez Rodríguez (2009) .” El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos” Recuperado el 5 de marzo 2014 de: <http://www.redalyc.org/pdf/688/68812679010.pdf>
- María Gregoria Benítez Lima.”El modelo de diseño instruccional assure aplicado a la educación a distancia” Recuperado el 6 de marzo 2014 de: http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm?em_x=22
- Mergel, B. (1998). “*Diseño Instruccional y Teoría del Aprendizaje*”. CANADÁ: Universidad de Saskatchewan. Recuperado el 6 de marzo de 2104 de :<http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.pdf>
- Alirio Antonio Dávila, Judith Francisco Pérez .” Diseño instruccional de la educación en línea usando el modelo ASSURE” Vol 11, N° 3 Extraordinario (2007). Recuperado el 6 de marzo 2014 de : <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/educare/article/view/22/21>
- Hamidian, B. y otros (2006). Plataformas Virtuales de Aprendizaje: Una Estrategia Innovadora en Procesos Educativos de Recursos Humanos. Universidad de Carabobo
- Carlos Alberto Rincón Castellanos ,Competencias comunicativas recuperado el 20 junio2014 de:<http://aprendeonlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cb10887d80142488399661377b684b60/511/1/contenido/capitulos/Unidad11CompetenciaComunicativa.PDF>
- ventajas y desventajas de las plataformas virtuales Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <https://sites.google.com/site/plataformaseducativasvirtuales/home/plataformas-virtuales/ventajasdesventajas>

- Los medios de comunicación Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>
- (ABP) Aprendizaje Basado en Problemas Recuperado el 7 de marzo 2014 de: http://campus.usal.es/~ofees/NUEVAS_METODOLOGIAS/ABP/molina.pdf
- Moodle Documentación Junio 2005, Recuperado el 7 de marzo 2014 de: http://www.ired.org/archivos/Grupo_Vultur/Proyecto_eMoodle/2005-06-27_acerca-de-moodle_v1.pdf

Anexos

Anexo 1. Encuesta 1 caracterización de datos sobre el ambiente virtual de aprendizaje "Producción de Medios de Comunicación"

Encuesta de caracterización de datos sobre el Ambiente Virtual de Aprendizaje "Producción de Medios de Comunicación"

*Obligatorio

¿Con que frecuencia navega en internet? *

Una vez a la semana

Dos hasta Tres veces a la semana

Sólo el fin de semana

Otro:

¿Cree usted que ha sido de gran beneficio la información que recibe dentro del aula virtual? *

Si

No

¿Considera que los contenidos académicos y recursos dentro del aula virtual fueron? *

Excelente

Sobresaliente

Bueno

Regular

Malo

¿Cree importante el uso de la tecnología para la formación profesional y académica? *

Si

No

¿Considera importante el aula virtual para comunicarse con sus tutores? *

Si

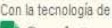
No

¿Cree que el implemento del aula virtual en la institución sería necesario? *

Si

No

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de  Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Anexo 2. Encuesta 2. Caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación

Encuesta de caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación

Encuesta de caracterización de datos sobre la identificación de competencias comunicativas en los distintos medios de comunicación

¿Cómo considera el desarrollo de competencias comunicativas a través de la apropiación de la tecnología en la capacidad para la producción, recepción e interpretación a través de diferentes medios de comunicación en las actividades propuestas del curso?

Excelente

Bueno

Regular

Malo

¿Considera que obtuvo un dominio de las habilidades como un buen emisor a través de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación?

Dominio Elevado

Dominio Suficiente

Dominio Insuficiente

¿Considera que obtuvo un dominio de las habilidades como un buen receptor a través de las distintas actividades y diferentes medios de comunicación?

Dominio Elevado

Dominio Suficiente

Dominio Insuficiente

¿Los contenidos temáticos le permitieron referenciar los distintos medios y formas de comunicación articuladas con las nuevas tecnologías de la comunicación?

Si


No

¿Considera que las distintas actividades permitieron integrar las competencias comunicativas en los diferentes medios de comunicación?

Si

No

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Con la tecnología de  Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Informar sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)

Anexo 3. Entrevista Estructurada sobre la percepción del uso AVA dentro del programa e institución

Entrevista

Objetivo de la Entrevista: Conocer la percepción del estudiante al interactuar con un ambiente virtual.

Nombre del Entrevistado:

Preguntas

1. Fue fácil ingresar al aula virtual con la inducción del docente?
2. Como percibió el ambiente del aula virtual?
3. Fueron claros los contenidos y recursos didácticos?
4. las actividades han facilitado el aprendizaje colaborativo entre los compañeros de la asignatura?
5. Como fue la interacción con el profesor en los foros de debate?



Creación de AVA apoyado en TIC

especialización en
Diseño de
Ambientes
de aprendizaje



GUIA DE APRENDIZAJE PRODUCCION DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Ciclo: Técnicos en sistemas

Curso o semestre: 1 semestre

Estudiantes (Edades): 17 a 35 años de edad

Bienvenida

La asignatura Producción De Medios de Comunicación les da una sincera y cordial bienvenida. Para ustedes es el inicio de un proceso de formación que culminara con la obtención de conocimientos y destrezas. Desde esta asignatura buscamos fórmalos en los pilares básicos del manejo de herramientas informáticas y herramientas Web 2.0 a partir de unas metodologías y la apropiación de competencias interdisciplinarias en dentro de nuestro entorno.

Introducción

La asignatura de producción de medios de comunicación pretende motivar e incentivar en los estudiantes el uso adecuado de las **Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC)**, así como la utilización y apropiación de las herramientas multimedia (para la captura, edición y presentación de imagen, video y sonido) como instrumentos con los cuales pueden desarrollar tanto la creatividad, como la capacidad de análisis y de autocrítica, a la vez que se desarrollan competencias en comunicación y lenguaje e informática acordes al semestre y contexto.

Por medio de la web2.0 se busca que los estudiantes exploren diversos campos del conocimiento a través de consultas, búsquedas y utilización de ambientes de aprendizaje virtuales, igualmente se les facilita el trabajo en grupo, el cual permite la creación de nuevos conocimientos y el avance en diferentes competencias como la comunicativa y la argumentativa.

El uso adecuado a las NTICs (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), presentes en su entorno de tal manera que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en la relación a las competencias comunicativas, a través de la apropiación de diversas herramientas informáticas de forma creativa.

Objetivos

General del Módulo:

Orientar a los estudiantes en el uso adecuado a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), presentes en su entorno; de tal manera, que se favorezca el desarrollo de procesos de aprendizaje en relación a las competencias comunicativas, a través de la apropiación de diversas herramientas informáticas de forma interesante y creativa.

Específicos:

Desarrollar y optimizar en el estudiante características propias del ser humano como lo es la creatividad, la imaginación y promover nuevas formas de pensamiento y habilidades comunicativas utilizando NTIC en su entorno.

- Familiarización con el entorno físico y el software disponible en la institución.
- Manejo y uso de Audacity creación de Podcasts sobre las partes de un computador y mantenimiento de computadores.
- Uso de herramientas de internet como los blogs para compartir sus creaciones y producciones.
- Creación y presentación de proyectos audiovisuales cuyos ejes temáticos giran en torno a mantenimiento de computadores.
- Manejo de la herramienta Dreamweaver para la creación de un periódico de la institución.
- Sensibilización sobre el uso responsable y adecuado de la Internet y las redes sociales en la actualidad

Temario del Módulo

Este módulo está constituido en cinco unidades temáticas, cada unidad es construida con una serie de contenidos y materiales multimedia complementado con actividades de investigación, además la utilización de foros como medio de comunicación y socialización de los resultados del aprendizaje en cada actividad, con la finalidad de favorecer las experiencias y conocimientos del tema y desarrollo de las actividades.

UNIDAD 1 MEDIOS RADIOFÓNICOS: Se inicia con la contextualización de la historia de los medios de la comunicación y énfasis de los medios radiofónicos desde sus inicios, se abordará el tema de creación de Podcasts, para ello deben conocer que ¿es un guion?, estructura y la utilización de la herramienta Audacity para crear el Podcasts.

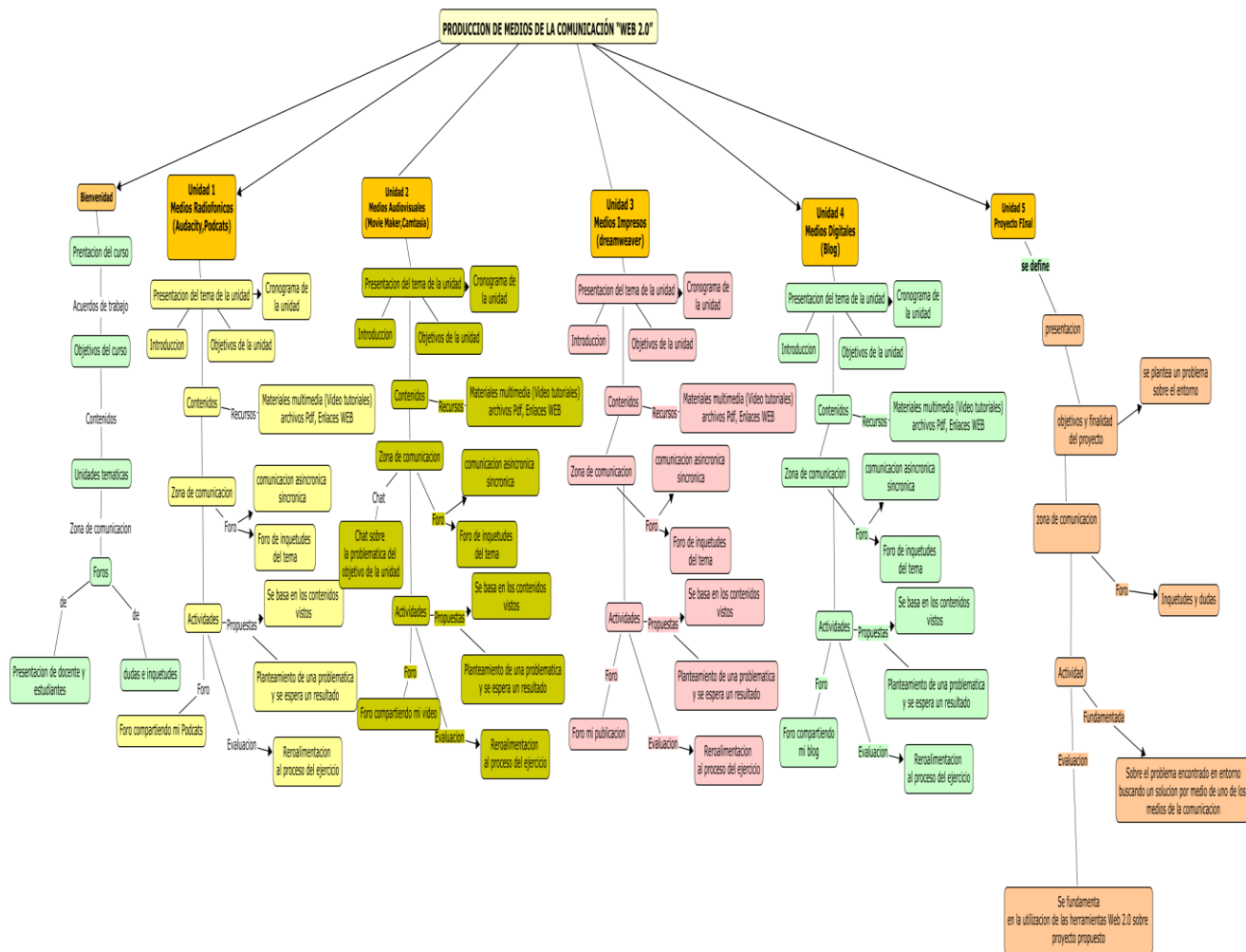
UNIDAD 2 MEDIOS AUDIVISUALES: Una vez comprendido el inicio de los medios de la comunicación y de haber trabajado con los medios Radiofónicos y el guion pasamos a los medios audiovisuales en cual profundizaremos en su historia características, y tipos de medios publicitarios, dentro de la unidad el estudiante aprenderá a manejar las herramientas Movie Maker y Camtasia.

UNIDAD 3 MEDIOS IMPRESOS: Teniendo claro los conceptos y la utilización de las diferentes herramientas para la producción de medios como la radio y los medios audiovisuales el estudiante comprenderá uno de los principales inicios de los medios de la comunicación como son los medios impresos, conocerá las características e importancia de este medio. En sus competencias aprenderá a manejar la Herramienta Dreamweaver, para la creación de medios digitales como revistas, periódicos etc.

UNIDAD 4 MEDIOS DIGITALES: Después de conocer e interactuar con los medios de comunicación tradicionales comprenderá la importancia de los medios de comunicación de la nueva era contextualizados en su entorno y diario vivir.

UNIDAD 5 PROYECTO FINAL: En esta unidad el estudiante propondrá una solución a una problemática que enfrentará en su entorno con la capacidad y las competencias adquiridas para generar una solución a partir de sus conocimientos, destrezas en el manejo y utilización de herramientas para generar un producto que satisfaga la necesidad.

Esquema del Módulo



Calendario del Módulo

El módulo está construido en 5 Unidades temáticas distribuido en 5 semanas de aprendizaje para el desarrollo e implementación de los temas:

- 1 semana Unidad 1: Medios Radiofónicos: recursos, foros, actividad Podcasts “cuña publicitaria”, se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- 2 semana Unidad 2: Medios audiovisuales: recursos, foros, actividad “medio publicitario” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- 3 semana Unidad 3: Medios impresos: recursos, foros, actividad “revista” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- 4 semana Unidad 4: Medios digitales: recursos, foros, actividad “blog” se entregara producto cada sábado finalizando la unidad.
- 5 semana Unidad 5: Proyecto final: exposición del proyecto y entrega producto final.

Metodología

Los contenidos del curso se desarrollarán por medio de aprendizaje semipresencial B-Learning mediante la plataforma de Moodle. Se estructuran en temas, los cuales se desarrollaran varios temas y subtemas. La planificación de cada clase se conforma básicamente tres componentes: el desarrollo de la clase, actividades y evaluación. Es fundamental que los estudiantes conozcan y manejen el aula virtual, la plataforma tecnológica Moodle, comprendan su función y asuman, que es el espacio en donde interactúan tutor y estudiantes, para el logro de los objetivos de formación propuestos, que facilitan el proceso cognitivo para alcanzar los aprendizajes significativos.

El modelo pedagógico del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) nos permite caracterizar las capacidades y habilidades en las cuales deseamos que el estudiante desarrolle por medio de una serie de estrategias para dar solución a un problema. Previo a unos conocimientos adquiridos dentro de una estructuración pedagógica.

Los estudiantes adquieren un compromiso en donde deben revisar periódicamente cada sección del curso, desarrollen, investiguen y cumplan con las tareas y actividades asignadas previamente, para la socialización de temas y formulación de inquietudes, análisis, argumentos, preguntas al tutor, quien las resolverá, teniendo en cuenta la contextualización en la formulación de problemas, la solución epistemológica mediante la interpretación histórica acorde al planteamiento de la pregunta, para facilitar la formación y el aprendizaje, motivándolos a la participación activa, favorecer el intercambio y la interacción de información a través de la tecnología, incorporando actividades de discusión y socialización, que conduzcan a favorecer la reflexión individual y la interacción social

Evaluación

Para realizar el proceso de la evaluación, se desarrollarán varias estrategias de evaluación:

- Autoevaluación: Fomenta el aprendizaje autónomo en el estudiante. La responsabilidad académica consiste en verificar, los logros y objetivos de aprendizaje establecidos por el profesor y desarrollados por el estudiante.
- Coevaluación: Se realiza mediante el aprendizaje colaborativo o entre pares. Las actividades desarrolladas entre compañeros, mediante la conformación de equipos de trabajo académico.
- Evaluación parcial: Desarrolla el aprendizaje por proyectos. El tutor acompaña, observa y cualifica el avance de los trabajos o proyectos con respecto al trabajo final.
- Evaluación final: Refuerza el aprendizaje por proyectos. No es una evaluación de conocimiento al final del proceso formativo, sino una medición de los resultados de aprendizaje, mediante la presentación final del trabajo o proyecto emprendido.

Al finalizar cada unidad se evaluará el desempeño del estudiante mediante el desarrollo de una actividad relacionada con la temática correspondiente.

También se evaluara la participación en los foros de dudas e inquietudes, foros correspondientes a las entregas de los productos donde se evaluara la participación y la redacción e importancia de lo expuesto.

Políticas

El modulo tiene una serie de políticas las cuales el estudiante de cumplir para el desarrollo del tema y las unidades

1. Debe ingresar al aula virtual de forma constante e interactiva a cada uno de los temas y recursos propuestos por la unidad.
2. Debe participar de forma activa, constante y colaborativa en los foros propuestos.
3. Debe enviar o subir los trabajos al aula virtual o a los foros propuestos para el desarrollo de cada actividad.

Rol del Estudiante

- Debe ser una persona capaz de dirigir su propio aprendizaje, ser muy autónomo.
- Desarrollar destrezas en la formación de conocimiento.
- Experimenta y aplica los conocimientos adquiridos.
- Tener una alta disciplina en el manejo del tiempo para garantizar así el cumplimiento de los objetivos educativos propuestos y dar cumplimiento al cronograma.
- Mantener una comunicación continua con su profesor y con sus compañeros a través de medios sincrónicos o asincrónicos de comunicación.

Bibliografía

Por temas

UNIDAD DIDACTICA

Unidad 1 Medios Radiofónicos

Introducción

Los **Medios de comunicación**¹ son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

Los **medios radiofónicos**² representados en la radio presenta un forma comunicativa muy especial y característica, el emisor expresa una idea o realidad al oyente sin el apoyo gestual ni visual, de hecho ha de saber crear aquellas imágenes sólo con la palabra. El lenguaje radiofónico es extensamente rico y ha de ser capaz de crear imágenes mentales en el receptor. El medio radiofónico sólo es sonoro por lo que requiere una rigurosa precisión y conocimiento del lenguaje. Uno de los grandes retos a los que se enfrenta un locutor, es justamente la capacidad de transmitir sólo con esta herramienta que es la voz.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

¹ ¿Qué son los medios de comunicación? Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

² Medios radiofónicos. Recuperado el 25 de marzo de marzo del 2014 de : http://ayudaescolaresparatodos.blogspot.com/2012/03/normal-0-21-false-false-false-es-sv-x_16.html

- Identificar las herramientas y funciones que poseen los programas de Audacity, podcasts, y aprender sobre su funcionamiento para una correcta manipulación.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para grabar con las herramientas propuestas propias de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS:

SABER

- Conocer los conceptos de comunidad virtual y desempeño del curso.
- Diferenciar los tipos de medios de producción en multimedia que nos ofrecen las TIC'S.
- Reconocer la utilidad de las herramientas en el entorno social y profesional.

HACER

- Desarrollar estrategias en las cuales se pongan en uso lo desarrollado con cada herramienta.
- Proporcionar entornos agradables en los cuales se pueda compartir lo realizado en el curso
- Promover el uso de las herramientas en diferentes entornos de comunicación virtual.

SER

- Reconocer el papel que juega el estudiante en la actual sociedad y como sus aportes cambian diferentes procesos que se llevan en la vida cotidiana.
- Identificar varias herramientas tecnológicas que están a disposición para hacer un buen uso de ellas.

Contenidos

Medios de comunicación

- Historia de los medios de la comunicación
- Los medios radifónicos.
- El guion (¿Qué es?, características , estructura)

Introducción de Podcasts

- Definición
- Introducción
- Características
- Definición de easypodcasts
- Cómo hacer un podcasts?
- Cómo alojar un podcasts?

Herramientas y funciones de Audacity

- Definición de Audacity
- Descarga e instalación del programa
- Pasos para trabajar con el programa
- Definición de Edición de Audio
- Herramientas para trabajar con audacity
- Edición de audio.
- Formatos de audio
- Funciones
- Grabar
- Importar y exportar
- Edición
- Efectos
- Calidad de sonido

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

En grupos de dos personas deben elaborar un Podcasts sobre una **Cuñía Publicitaria**, deben compartir el link del Podcasts con su respectivo guion , **El en foro “compartiendo mi cuñía”**

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

El estudiante tiene apertura para desarrollar la actividad en 144 horas se inicia desde el comienzo de la unidad y termino de ella. Una semana para el desarrollo de la actividad.

Recursos Bibliográfico

Audacity: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

Podcasts: http://www.poderato.com/ what_podcast

Fecha de Inicio

1 ABRIL 2014

Fecha de Cierre

5 ABRIL 2014

Forma de Entrega

AULA VIRTUAL . “FORO COMPARTIENDO MI CUÑA”

Criterios de Evaluación

Rubrica:

1. Criterios de evaluación: Organización y clasificación de las tareas o trabajos. Se considera óptimo si el estudiante ha efectuado una clasificación y archivo de tareas o trabajos de un mismo tipo al interior del portafolio.

EXCELENTE 5 puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 2 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Clasifica y archiva todas las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Clasifica y archiva algunas de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Las tareas o trabajos no parecen estar organizadas ni clasificadas

2. Criterio de evaluación: Observación de los avances en el aprendizaje. Se considera aceptable si el alumno evidencia logros sucesivos en el proceso de construcción de significados sobre los contenidos, demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.

EXCELENTE 5 Puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 3 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento integrándolo en mapas conceptuales, Esquemas ,foros,y trabajos finales.	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas en los foros, y trabajos	Demuestra la adquisición del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas ,foros y trabajos	No demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento

Rol del Tutor

Para el desarrollo de las actividades en sus etapas de introducción, desarrollo e implementación de las herramientas y producto final, dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje el tutor debe cumplir 4 roles fundamentales para el desarrollo de la unidad.

- Debe ser un facilitador que proporciona conocimiento relacionado con los operadores mecánicos, diseña las actividades que deben motivar a los estudiantes y dar solución a las problemáticas que ellos enfrentan dentro del aula.
- Debe ser un moderador que fomente la interacción entre los estudiantes y promueva el trabajo colaborativo para que los estudiantes aprendan y den soluciones a problemas trabajando en equipo
- Debe ser un coordinador que domina y articula todas las herramientas tecnológicas que son utilizadas dentro del Ambiente Virtual.
- Debe ser un guía que oriente a los estudiantes durante el desarrollo del proceso educativo sobre el manejo de la información, la relación con los demás participantes y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Fecha de Retroalimentación

La retroalimentación de cada actividad se realizara el 1 primer día semana después de la entrega de la actividad. Además se cuentan con los foros de dudas e inquietudes acerca del tema de la unidad.

UNIDAD DIDACTICA

Unidad 2 Medios Audiovisuales

Introducción

Los **Medios de comunicación**³ son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

Los **medios audiovisuales**⁴ son aquellos materiales y equipos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. También actúan como elementos contextualizadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje y, al mismo tiempo permiten desarrollar una dinámica participativa.

Los medios audiovisuales son un canal, pues permiten transportar los contenidos deseados. En la construcción de los mensajes audiovisuales intervienen signos de distinta naturaleza: signos icónicos (imágenes), signos verbales o lingüísticos (lenguaje), signos sonoros no verbales (música, sonido, ruidos). La combinación de estos sistemas de signos en los medios audiovisuales, permite que la comunicación por medio de ellos represente canales y códigos especiales para el intercambio de mensajes.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

³ ¿Qué son los medios de comunicación? Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

⁴ Medios audiovisuales. Recuperado el 11 de marzo del 2014 de : <http://mediosaudiovisualeseneduc.blogspot.com/>

- Identificar las herramientas y funciones que poseen los programas de Movie Maker, Camtasia, y aprender sobre su funcionamiento para una correcta manipulación.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para grabar con las herramientas propuestas propias de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS:

SABER

- Conocer los conceptos de comunidad virtual y desempeño del curso.
- Diferenciar los tipos de medios de producción en multimedia que nos ofrecen las TIC'S.
- Reconocer la utilidad de las herramientas en el entorno social y profesional.

HACER

- Desarrollar estrategias en las cuales se pongan en uso lo desarrollado con cada herramienta.
- Proporcionar entornos agradables en los cuales se pueda compartir lo realizado en el curso
- Promover el uso de las herramientas en diferentes entornos de comunicación virtual.

SER

- Reconocer el papel que juega el estudiante en la actual sociedad y como sus aportes cambian diferentes procesos que se llevan en la vida cotidiana.
- Identificar varias herramientas tecnológicas que están a disposición para hacer un buen uso de ellas.

Contenidos

Medios de comunicación

- Los medios Audiovisuales.

Herramientas y funciones de Movie maker

- Definición
- Características
- Utilización de herramientas
- Descarga e instalación del programa
- Uso del programa
- Edición de video
- Edición de audio
- Exportar en AVi
- Subir a Youtube

Herramientas y funciones de Camtasia

- Definición
- Características
- Utilización de herramientas
- Descarga e instalación del programa
- Grabación con Camtasia
- Captura de ventana
- Captura de audio
- Uso del programa
- Exportar en AVi
- Subir a Youtube

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

En grupos de tres personas deben elaborar un Video Clic sobre “las partes del computador”, deben compartir el link del Video Clic con su respectivo guion , **El en foro “compartiendo mi Video”**

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

El estudiante tiene apertura para desarrollar la actividad en 144 horas se inicia desde el comienzo de la unidad y termino de ella. Una semana para el desarrollo de la actividad.

Recursos Bibliográfico

Movie Maker: <http://moviemaker11-01.blogspot.com/2012/04/caracteristicas-de-movie-maker.html>

Camtasia: <http://www.youtube.com/watch?v=QpR3RuXjkss>

Fecha de Inicio

7 ABRIL 2014

Fecha de Cierre

14 ABRIL 2014

Forma de Entrega

AULA VIRTUAL . “FORO COMPARTIENDO MI VIDEO”

Criterios de Evaluación

Rubrica:

1. Criterios de evaluación: Organización y clasificación de las tareas o trabajos. Se considera óptimo si el estudiante ha efectuado una clasificación y archivo de tareas o trabajos de un mismo tipo al interior del portafolio.

EXCELENTE 5 puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 2 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Clasifica y archiva todas las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Clasifica y archiva algunas de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Las tareas o trabajos no parecen estar organizadas ni clasificadas

2. Criterio de evaluación: Observación de los avances en el aprendizaje. Se considera aceptable si el alumno evidencia logros sucesivos en el proceso de construcción de significados sobre los contenidos, demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.

EXCELENTE 5 Puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 3 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento integrándolo en mapas conceptuales, Esquemas ,foros,y trabajos finales.	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas en los foros, y trabajos	Demuestra la adquisición del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas ,foros y trabajos	No demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento

Rol del Tutor

Para el desarrollo de las actividades en sus etapas de introducción, desarrollo e implementación de las herramientas y producto final, dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje el tutor debe cumplir 4 roles fundamentales para el desarrollo de la unidad.

- Debe ser un facilitador que proporciona conocimiento relacionado con los operadores mecánicos, diseña las actividades que deben motivar a los estudiantes y dar solución a las problemáticas que ellos enfrentan dentro del aula.
- Debe ser un moderador que fomente la interacción entre los estudiantes y promueva el trabajo colaborativo para que los estudiantes aprendan y den soluciones a problemas trabajando en equipo
- Debe ser un coordinador que domina y articula todas las herramientas tecnológicas que son utilizadas dentro del Ambiente Virtual.
- Debe ser un guía que oriente a los estudiantes durante el desarrollo del proceso educativo sobre el manejo de la información, la relación con los demás participantes y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Fecha de Retroalimentación

La retroalimentación de cada actividad se realizara el 1 primer día semana después de la entrega de la actividad. Además se cuentan con los foros de dudas e inquietudes acerca del tema de la unidad.

UNIDAD DIDACTICA

Unidad 3 Medios Impresos

Introducción

Los **Medios de comunicación**⁵ son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

Los **medios impresos**⁶ se basan en las revistas, los periódicos, los magazines, los folletos y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar, hacen parte del grupo de los medios impresos.

Para comienzos del siglo XXI, los medios impresos más influyentes siguen siendo los periódicos, pues a través de ellos se transmite la información más compleja y elaborada, en cuanto a investigación, contenidos y escritura. El análisis brindado por un periódico establece un diálogo entre el mundo de la opinión pública y los personajes más influyentes de los sistemas políticos o económicos. Así también, el efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla y para compararla con nuevas publicaciones.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

⁵ ¿Qué son los medios de comunicación? Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

⁶ Medios Impresos. Recuperado el 12 de marzo del 2014 de : <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

- Identificar las herramientas y funciones que poseen los programas de Dreamwaver, y aprender sobre su funcionamiento para una correcta manipulación.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para grabar con las herramientas propuestas propias de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS:

SABER

- Conocer los conceptos de comunidad virtual y desempeño del curso.
- Diferenciar los tipos de medios de producción en multimedia que nos ofrecen las TIC'S.
- Reconocer la utilidad de las herramientas en el entorno social y profesional.

HACER

- Desarrollar estrategias en las cuales se pongan en uso lo desarrollado con cada herramienta.
- Proporcionar entornos agradables en los cuales se pueda compartir lo realizado en el curso
- Promover el uso de las herramientas en diferentes entornos de comunicación virtual.

SER

- Reconocer el papel que juega el estudiante en la actual sociedad y como sus aportes cambian diferentes procesos que se llevan en la vida cotidiana.
- Identificar varias herramientas tecnológicas que están a disposición para hacer un buen uso de ellas.

Contenidos

Medios de comunicación

- Los medios Impresos
- Características
- Tipos

Herramientas y funciones de Dreamweaver

- Definición
- Características
- Utilización de herramientas
- Descarga e instalación del programa
- Uso del programa
- Edición revista
- Exportar en formato portable.

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

En grupos de tres personas deben elaborar una Revista sobre “**la institución técnica Nazaret**”, deben subir el documento y publicar el link de la revista electrónica en foro “**COMPARTIENDO MI PUBLICACION**”

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

El estudiante tiene apertura para desarrollar la actividad en 144 horas se inicia desde el comienzo de la unidad y termino de ella. Una semana para el desarrollo de la actividad.

Recursos Bibliográfico

Dreamweaver: http://www.aulaclie.es/dreamweaver-cs6/t_1_1.htm

Fecha de Inicio

16 ABRIL 2014

Fecha de Cierre

22 ABRIL 2014

Forma de Entrega

AULA VIRTUAL . **“FORO COMPARTIENDO MI PUBLICACION”** y deben subir el documento portable al aula virtual.

Criterios de Evaluación

Rubrica:

1. Criterios de evaluación: Organización y clasificación de las tareas o trabajos. Se considera óptimo si el estudiante ha efectuado una clasificación y archivo de tareas o trabajos de un mismo tipo al interior del portafolio.

EXCELENTE 5 puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 2 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Clasifica y archiva todas las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Clasifica y archiva algunas de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Las tareas o trabajos no parecen estar organizadas ni clasificadas

2. Criterio de evaluación: Observación de los avances en el aprendizaje. Se considera aceptable si el alumno evidencia logros sucesivos en el proceso de construcción de significados sobre los contenidos, demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.

EXCELENTE 5 Puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 3 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento integrándolo en mapas conceptuales, Esquemas ,foros,y trabajos finales.	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas en los foros, y trabajos	Demuestra la adquisición del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas ,foros y trabajos	No demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento

Rol del Tutor

Para el desarrollo de las actividades en sus etapas de introducción, desarrollo e implementación de las herramientas y producto final, dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje el tutor debe cumplir 4 roles fundamentales para el desarrollo de la unidad.

- Debe ser un facilitador que proporciona conocimiento relacionado con los operadores mecánicos, diseña las actividades que deben motivar a los estudiantes y dar solución a las problemáticas que ellos enfrentan dentro del aula.
- Debe ser un moderador que fomente la interacción entre los estudiantes y promueva el trabajo colaborativo para que los estudiantes aprendan y den soluciones a problemas trabajando en equipo
- Debe ser un coordinador que domina y articula todas las herramientas tecnológicas que son utilizadas dentro del Ambiente Virtual.
- Debe ser un guía que oriente a los estudiantes durante el desarrollo del proceso educativo sobre el manejo de la información, la relación con los demás participantes y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Fecha de Retroalimentación

La retroalimentación de cada actividad se realizara el 1 primer día semana después de la entrega de la actividad. Además se cuentan con los foros de dudas e inquietudes acerca del tema de la unidad.

UNIDAD DIDACTICA

Unidad 4 Medios Digitales

Introducción

Los **Medios de comunicación**⁷ son instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar y comunicar de manera masiva. Día a día, los individuos y las comunidades acceden a material informativo que describe, explica y analiza datos y acontecimientos políticos, sociales, económicos y culturales, tanto a nivel local como en el contexto global, las cuales deben caminar y desarrollarse al tiempo que aparecen las nuevas tecnologías en nuestro entorno.

Los medios digitales⁸ desde finales de la década de 1980, las llamadas “nuevas tecnologías” comenzaron un proceso de masificación que definió el camino a seguir de los medios de comunicación. A partir de los medios digitales se construyeron nuevas plataformas informativas, alojadas en Internet y constituidas por herramientas audiovisuales, formatos de interacción y contenidos de carácter virtual. Con el desarrollo de nuevos modelos de computadores, desde la década de 1990, el público tuvo acceso a una forma novedosa de entender la transmisión de la información; no sólo los jóvenes o los amantes de la tecnología podían tener un computador y explorar en el infinito mundo de internet, ahora todos los individuos de la sociedad podrían leer, complementar y hasta crear sus propios medios de comunicación. En ese sentido, actualmente, los medios digitales se encuentran en un proceso de expansión hacia todos los sectores de la sociedad.

Entre los medios digitales sobresalen los blogs, las revistas virtuales, las versiones digitales y audiovisuales de los medios impresos, páginas web de divulgación y difusión artística, emisoras de radio virtuales, entre otros. La rapidez, la creatividad y la variedad de recursos que utilizan los medios digitales para comunicar hacen de ellos una herramienta muy atractiva.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

⁷ ¿Qué son los medios de comunicación? Recuperado el 7 de marzo 2014 de: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

⁸ Medios digitales. Recuperado el 12 de marzo del 2014 de : <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/losmediosdecomunicacion.htm>

- Identificar las herramientas y funciones que poseen los programas de Blog y aprender sobre su funcionamiento para una correcta manipulación.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para grabar con las herramientas propuestas propias de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS:

SABER

- Conocer los conceptos de comunidad virtual y desempeño del curso.
- Diferenciar los tipos de medios de producción en multimedia que nos ofrecen las TIC'S.
- Reconocer la utilidad de las herramientas en el entorno social y profesional.

HACER

- Desarrollar estrategias en las cuales se pongan en uso lo desarrollado con cada herramienta.
- Proporcionar entornos agradables en los cuales se pueda compartir lo realizado en el curso
- Promover el uso de las herramientas en diferentes entornos de comunicación virtual.

SER

- Reconocer el papel que juega el estudiante en la actual sociedad y como sus aportes cambian diferentes procesos que se llevan en la vida cotidiana.
- Identificar varias herramientas tecnológicas que están a disposición para hacer un buen uso de ellas.

Contenidos

Medios de comunicación

- Los medios Digitales
- Características
- Tipos

Herramientas y funciones de Blog

- Definición
- Características
- Utilización de herramientas
- Uso del programa
- Edición
- Compartir mi link.

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

En grupos de tres personas deben elaborar un Blog sobre “**la institución técnica Nazaret**”, deben publicar el link del Blog en el foro “**COMPARTIENDO MI BLOG**”

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

El estudiante tiene apertura para desarrollar la actividad en 144 horas se inicia desde el comienzo de la unidad y termino de ella. Una semana para el desarrollo de la actividad.

Recursos Bibliográfico

BLOG: http://red.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/voces_abuelos_pri13/manual_blogger.pdf

Fecha de Inicio

22 ABRIL 2014

Fecha de Cierre

28 ABRIL 2014

Forma de Entrega

AULA VIRTUAL . “FORO COMPARTIENDO MI BLOG”

Criterios de Evaluación

Rubrica:

1. Criterios de evaluación: Organización y clasificación de las tareas o trabajos. Se considera óptimo si el estudiante ha efectuado una clasificación y archivo de tareas o trabajos de un mismo tipo al interior del portafolio.

EXCELENTE 5 puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 2 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Clasifica y archiva todas las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Clasifica y archiva algunas de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Las tareas o trabajos no parecen estar organizadas ni clasificadas

2. Criterio de evaluación: Observación de los avances en el aprendizaje. Se considera aceptable si el alumno evidencia logros sucesivos en el proceso de construcción de significados sobre los contenidos, demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.

EXCELENTE 5 Puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 3 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento integrándolo en mapas conceptuales, Esquemas ,foros,y trabajos finales.	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas en los foros, y trabajos	Demuestra la adquisición del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas ,foros y trabajos	No demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento

Rol del Tutor

Para el desarrollo de las actividades en sus etapas de introducción, desarrollo e implementación de las herramientas y producto final, dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje el tutor debe cumplir 4 roles fundamentales para el desarrollo de la unidad.

- Debe ser un facilitador que proporciona conocimiento relacionado con los operadores mecánicos, diseña las actividades que deben motivar a los estudiantes y dar solución a las problemáticas que ellos enfrentan dentro del aula.
- Debe ser un moderador que fomente la interacción entre los estudiantes y promueva el trabajo colaborativo para que los estudiantes aprendan y den soluciones a problemas trabajando en equipo
- Debe ser un coordinador que domina y articula todas las herramientas tecnológicas que son utilizadas dentro del Ambiente Virtual.
- Debe ser un guía que oriente a los estudiantes durante el desarrollo del proceso educativo sobre el manejo de la información, la relación con los demás participantes y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Fecha de Retroalimentación

La retroalimentación de cada actividad se realizara el 1 primer día semana después de la entrega de la actividad. Además se cuentan con los foros de dudas e inquietudes acerca del tema de la unidad.

UNIDAD DIDACTICA

Unidad 5 PROYECTO FINAL

El Proyecto Final consiste en la aplicación de los diferentes conocimientos adquiridos a lo largo del Curso. Se planteará una problemática donde ellos tendrán que estudiar e investigar sobre la posible solución por a través de cualquier medio de comunicación visto durante el módulo.

Metas de Aprendizaje y/o Competencias

- Identificar las herramientas y funciones que poseen los programas de Blog y aprender sobre su funcionamiento para una correcta manipulación.
- Desarrollar las habilidades y destrezas para grabar con las herramientas propuestas propias de las nuevas tecnologías.

COMPETENCIAS:

SABER

- Conocer los conceptos de comunidad virtual y desempeño del curso.
- Diferenciar los tipos de medios de producción en multimedia que nos ofrecen las TIC'S.
- Reconocer la utilidad de las herramientas en el entorno social y profesional.

HACER

- Desarrollar estrategias en las cuales se pongan en uso lo desarrollado con cada herramienta.
- Proporcionar entornos agradables en los cuales se pueda compartir lo realizado en el curso
- Promover el uso de las herramientas en diferentes entornos de comunicación virtual.

SER

- Reconocer el papel que juega el estudiante en la actual sociedad y como sus aportes cambian diferentes procesos que se llevan en la vida cotidiana.
- Identificar varias herramientas tecnológicas que están a disposición para hacer un buen uso de ellas.

Contenidos

Actividades de aprendizaje y Producto a Entregar

Según la propuesta por el estudiante. podrá ser : Cuña , Video, Revista, Blog.

Tiempo Estimado para el desarrollo de la actividad

El estudiante tiene apertura para desarrollar la actividad en 144 horas se inicia desde el comienzo de la unidad y termina de ella. Una semana para el desarrollo de la actividad.

Recursos Bibliográfico**Fecha de Inicio**

28 ABRIL 2014

Fecha de Cierre

10 MAYO 2014

Forma de Entrega

AULA VIRTUAL :FORO MI PROYECTO

Criterios de Evaluación

Rubrica:

1. Criterios de evaluación: Organización y clasificación de las tareas o trabajos. Se considera óptimo si el estudiante ha efectuado una clasificación y archivo de tareas o trabajos de un mismo tipo al interior del portafolio.

EXCELENTE 5 puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 2 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Clasifica y archiva todas las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular.	Clasifica y archiva la mayoría de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Clasifica y archiva algunas de las tareas o trabajos relacionados con los contenidos y objetivos planteados en el bloque curricular	Las tareas o trabajos no parecen estar organizadas ni clasificadas

2. Criterio de evaluación: Observación de los avances en el aprendizaje. Se considera aceptable si el alumno evidencia logros sucesivos en el proceso de construcción de significados sobre los contenidos, demostrando esfuerzo, calidad y variedad en el desarrollo de los trabajos.

EXCELENTE 5 Puntos	SATISFACTORIO 4 puntos	REGULAR CON RECOMENDACIONES 3 puntos	NECESITA MEJORAR 0 punto
Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento integrándolo en mapas conceptuales, Esquemas ,foros,y trabajos finales.	Demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas en los foros, y trabajos	Demuestra la adquisición del conocimiento utilizando mapas conceptuales, esquemas ,foros y trabajos	No demuestra la adquisición profunda y significativa del conocimiento

Rol del Tutor

Para el desarrollo de las actividades en sus etapas de introducción, desarrollo e implementación de las herramientas y producto final, dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje el tutor debe cumplir 4 roles fundamentales para el desarrollo de la unidad.

- Debe ser un facilitador que proporciona conocimiento relacionado con los operadores mecánicos, diseña las actividades que deben motivar a los estudiantes y dar solución a las problemáticas que ellos enfrentan dentro del aula.
- Debe ser un moderador que fomente la interacción entre los estudiantes y promueva el trabajo colaborativo para que los estudiantes aprendan y den soluciones a problemas trabajando en equipo
- Debe ser un coordinador que domina y articula todas las herramientas tecnológicas que son utilizadas dentro del Ambiente Virtual.
- Debe ser un guía que oriente a los estudiantes durante el desarrollo del proceso educativo sobre el manejo de la información, la relación con los demás participantes y el manejo de las herramientas tecnológicas disponibles dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Fecha de Retroalimentación

La retroalimentación de cada actividad se realizara en las dos semanas para realizar el proyecto solventando las dudas e inquietudes del mismo.