

*En Red-U: Tejiendo conocimientos*

CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA LA ELABORACIÓN DE NUEVOS  
GRUPOS DE INVESTIGACIÓN. EN RED-U: TEJIENDO CONOCIMIENTOS

MARTÍN ANDRÉS SÁNCHEZ ACEVEDO

347026

2018

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO

*En Red-U: Tejiendo conocimientos*

CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL PARA LA ELABORACIÓN DE NUEVOS  
GRUPOS DE INVESTIGACIÓN. EN RED-U: TEJIENDO CONOCIMIENTOS

MARTÍN ANDRÉS SÁNCHEZ ACEVEDO

Trabajo de grado presentado para optar el título de profesional de Comunicador Social y  
Periodista

Asesor

ALEXANDER DÍAZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN SOCIAL-PERIODISMO

SOACHA, CUNDINAMARCA

2018

## **Dedicatoria**

Es inevitable no seguir las ideas como la fuente que puede cambiar al mundo, esa locura rica en conocimientos, la tormenta que pocos se atreven a enfrentar. El presente proyecto es el fruto de una semilla que pocos creían en él, pero que gracias a cada gota de esfuerzo y creatividad fue creciendo hasta convertirse en la flor que todos quieren apreciar. Quiero dedicar la investigación a todas las personas que desean cumplir sus sueños y a la vez, fundir sus ideas para un cambio social bien elaborado.

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mi familia por el apoyo que me han brindado y a la comunidad Uniminuto por acogerme en sus brazos y darme la posibilidad de crecer profesionalmente, también dar gracias al docente Alexander Díaz y a cada uno de los integrantes del proyecto de investigación (Televisión digital interactiva) por ser partícipes de En Red-U.

Con cariño recordar a Marcela Ardila y a Gabir Leoburnet por hacer realidad este sueño, un proyecto que nació como una idea que poco a poco se consolidó y ahora buscará ser una comunidad virtual académica para todas las personas que ven en la investigación un cambio social.

## **Contenido**

Resumen.....	6
Justificación .....	7
Introducción .....	9
Diseño y formulación del problema.....	11
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos .....	15
Estado del arte.....	16
La utilización de las Tic .....	16
Las Tic en la educación.....	16
Trabajo colaborativo .....	18
Un vistazo a las redes sociales .....	19
En conclusión.....	22
Marco teórico .....	23
Las tic como herramientas en las aulas de clase .....	23
La cibercultura y redes sociales en el aprendizaje autónomo del estudiante .....	23
Fortaleciendo las aulas virtuales a partir de la comunicación sincrónica y asincrónica	25
Trabajo colaborativo mediado por las tic.....	27

Primer vistazo al trabajo colaborativo .....	27
La utilización del AVA (Ambiente virtual de aprendizaje) para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes .....	28
Una aproximación a la teoría de comunicación .....	29
La comunicación digital interactiva.....	29
Metodología .....	31
Tipo de investigación: Cualitativa .....	31
Diseño Metodológico: Investigación-Acción .....	33
Instrumentos de investigación.....	35
La entrevista.....	35
La encuesta.....	36
La observación .....	37
Fases de la metodología .....	38
Población y muestra.....	39
Campo de ciencias de la comunicación: diseño y desarrollo del producto comunicativo	40
Primeros pasos: La utilización de las herramientas Tic.....	40
Diseño del prototipo “En Red-U” .....	43
Presentación e implementación de la plataforma virtual .....	46
Retroalimentación y observaciones finales.....	52
Análisis de los resultados.....	53

Conclusiones .....	56
Bibliografía .....	58

**Lista de figuras**

Figura 1. Modelo de Comunicación digital interactiva propuesta por Scolari. .... 30

**Lista de tablas**

Tabla 1 ..... 39

### **Lista de gráficos**

Gráfica 1. Encuesta: Primer vistazo de la plataforma En Red-U.....	47
Gráfica 2. Encuesta: La página es dinámica e intuitiva. ....	47
Gráfica 3. Encuesta: Facilidad de creación de grupos. ....	48
Gráfica 4. Encuesta: Estructura de los grupos. ....	48
Gráfica 5. Encuesta: Herramientas de estudio. ....	49
Gráfica 6. Encuesta: La librería. ....	49
Gráfica 7. Encuesta: Problemas técnicos. ....	50

## **Resumen**

La presente investigación tiene por objetivo desarrollar un prototipo de red social académica que fortalezca el trabajo colaborativo y ofrezca herramientas de estudio como guías en el proceso del investigador, lo anterior, crea un canal de comunicación entre el docente-estudiante y fomenta nuevas estrategias pedagógicas utilizando las herramientas Tic. A partir de la investigación cualitativa y el diseño metodológico Investigación-Acción, se identificó la falta de uso de las tecnologías ofrecidas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha y por tanto se elaboró la plataforma En Red-U, un espacio que permite crear comunidades virtuales y a la vez visibilizar los productos comunicativos alojados allí, siendo el proyecto de investigación Televisión digital interactiva el grupo con el cual se logró establecer una comunicación asincrónica y promover, a través de la página, sus trabajos.

## **Justificación**

La plataforma virtual busca fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo ofreciendo herramientas de estudio que faciliten proyectos de investigación y de paso visibilizar los productos comunicativos de los estudiantes. Asimismo, se identificó que la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha no tiene red social académica que fortalezca la comunicación e interacción entre docentes y alumnos, a pesar de contar con aulas virtuales que emplean foros, chats y wikis, su uso no es masivo entre las personas de la modalidad presencial.

Lo anterior responde que es importante incentivar las herramientas Tic como una oportunidad para fortalecer la investigación y de paso mostrar los contenidos producidos por los mismos estudiantes, identificando las habilidades de cada uno de ellos. Lo cual, la plataforma es una alternativa para la universidad porque registra cada uno de los trabajos alojados allí y al utilizar una interfaz de red social, la página sería intuitiva y dinámica.

El impacto del proyecto radica en mejorar los trabajos de los estudiantes, siendo una “vitrina” para mostrar el desarrollo de los productos ya sea para presentarla en una materia de la universidad o empresa. Adicionalmente, el estudiante se sentirá motivado por su gran logro a lo largo de la carrera, una oportunidad que da la plataforma virtual.

Asimismo, se proyecta como una academia virtual donde se puede elaborar distintas investigaciones de forma colaborativa entre los estudiantes, haciendo que el alumno a partir de los productos comunicativos muestre sus avances para visibilizar el proceso por medio de una

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

plataforma virtual, es una oportunidad para mejorar la calidad de los trabajos, ofreciendo un apoyo pedagógico a la universidad logrando una mayor interacción entre docentes y estudiantes.

Mostrar el recorrido del estudiante que ha tenido en la universidad es una oportunidad para dar a conocer sus saberes, además de que los profesores implementen nuevas estrategias para enriquecer la materia. Incentivar sus trabajos no solo dentro de la universidad, sino también fuera de ella, contribuyendo a que la gente vea la labor social que realizan los estudiantes

Incluso, la plataforma virtual sería un espacio para visibilizar, entre profesores y alumnos, los productos comunicativos, en identificar los procesos y buscar alternativas de mejoramiento para las clases con la previa revisión de los trabajos de cada estudiante.

Teniendo en cuenta las líneas de investigación que ofrece la Corporación Universitaria Minuto de Dios, el trabajo se centrará en la comunicación-educación, ya que se aprovechará las herramientas Tic para fortalecer el proceso del estudiante, transformando el ambiente que hay entre el docente y el alumno. Un enfoque social que incorpora la plataforma virtual como una alternativa de aprendizaje y participación, siendo la línea de apoyo la “Educación, transformación social e innovación” que, al impulsar el uso de las Tic, se podrá mejorar la calidad de los trabajos a partir de la investigación y el asesoramiento de los docentes, compartiendo conocimientos a partir de las experiencias, respaldando así la responsabilidad social que promueve la Universidad.

## **Introducción**

Las herramientas Tic son la puerta hacia el conocimiento, es la creatividad e innovación al alcance de un clic, es un libro abierto que no discrimina a nadie y facilita la comunicación con tan solo desearlo. Aprovechar sus múltiples herramientas (Blogs, wikis, redes sociales) ya no es una opción en la educación tradicional, es una oportunidad para mejorar el desarrollo humano, es por ello que la plataforma En Red-U es una alternativa para ver el progreso de los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo que visibiliza los productos comunicativos y ayuda a formar parte de un grupo de investigación. No es una idea del montón, es el crecimiento profesional de la persona.

Teniendo en cuenta el trabajo y compromiso de los grupos de investigación ofrecidas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios, se realizó la idea de crear una comunidad virtual académica que incentive el trabajo colaborativo, donde cada usuario teje nuevos conocimientos.

Cabe destacar que no es una competencia con las aulas virtuales, de hecho, es una alternativa que evidencia el trabajo de los estudiantes y ofrece la opción de compartir libros para el desarrollo de nuevos proyectos. No obstante, la plataforma es un prototipo y junto con el proyecto de Televisión digital interactiva, busca mejorar su diseño para ser más intuitiva y dinámica, sin olvidar el compromiso de crear un canal de comunicación efectiva para la creación de proyectos de investigación.

Para conocer la eficacia de la plataforma, esta se enfocará hacia un diseño cualitativo, donde la Investigación-Acción será fundamental para conocer los alcances de los grupos de trabajo, de tal forma, que la observación, la encuesta y la entrevista serán los engranajes para

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

mejorar el prototipo. En consecuencia, al utilizar En Red-U la comunicación sincrónica y asincrónica se hace latente y se promueve la alfabetización digital al momento de subir y compartir archivos.

Lo anterior evidencia que el trabajo colaborativo estará latente en cada uno de los proyectos, debido a la repartición de roles (especialmente aquel líder que publique el trabajo final). Además el docente encargado del grupo de investigación verá el progreso del estudiante y su participación en cada una de las investigaciones, lo que supone un mayor control y tutoría dentro de la plataforma.

En Red-U es una comunidad académica virtual que a su vez crea grupos de trabajos enfocados a la investigación, además de compartir librería para el desarrollo de nuevos proyectos. Una idea que se fortalece cada día gracias a sus usuarios y que muestra que la innovación es la puerta hacia nuevos conocimientos.

## **Diseño y formulación del problema**

Las tecnologías han permitido construir en conjunto nuevos conocimientos, aprender de nuevas culturas e historias y simplificar trabajos que anteriormente llevaba más tiempo. Términos como la web ha llevado que la interacción entre personas sea eficiente. Dentro de la academia, la implementación de estas herramientas ha hecho que la educación llegue a nuevas generaciones y como ejemplo de ello podemos observar las aulas virtuales, que facilitan la comunicación entre docentes y alumnos, en este último aspecto, la investigación pretende encontrar nuevos métodos comunicativos que apoye y fomente el trabajo colaborativo a partir de las herramientas Tic.

Asimismo, es importante mostrar los trabajos realizados por el estudiante, ya que evidencia sus fortalezas y debilidades a partir de la investigación, sin embargo, este progreso no se puede mostrar debido a que no existe dentro de las aulas virtuales un repositorio de trabajos. Es por ello que es necesario un canal de comunicación que fomente el trabajo colaborativo, los productos audiovisuales y ofrezca herramientas de estudio como guía en su proceso formativo.

Lo anterior, hizo que se identificara que la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha no cuenta con una plataforma virtual que facilite la reunión de trabajos realizados por los estudiantes, específicamente los productos realizados por la carrera de Comunicación Social-Periodismo. Por tanto, para que los trabajos no estén dispersos por los diferentes canales web como YouTube (o ni siquiera estén subidos a la red) es esencial ofrecer una plataforma que evidencie las habilidades del alumno y a su vez represente un componente social de aprendizaje.

No obstante, es necesario analizar el uso frecuente de las Tic especialmente las aulas virtuales dadas por la universidad, ya que son herramientas que tienen la posibilidad de subir archivos, emplear foros y chats, pero no son dinámicas ni intuitivas, lo que hace difícil que los estudiantes de la modalidad presencial las utilicen. Tampoco sigue el proceso de un grupo de investigación ni guarda los textos que se proporciona cada semestre, lo que ocasiona que se olviden o se pierdan los archivos.

Igualmente, es esencial que se exponga de manera clara y concisa los beneficios de la Tic, ya que se pueden crear estrategias para dinamizar las clases. A pesar de que los profesores no tienen la obligación de utilizar estas herramientas, es importante que conozcan otras plataformas académicas que permitan realizar aprendizaje colaborativo.

Por tal motivo, en la universidad hace falta una plataforma que promueva visibilizar los productos comunicativos, realizar grupos de investigación, crear una comunidad académica que facilite la interacción entre compañeros y ofrezca herramientas de estudio como guía en su proceso formativo. Si la plataforma virtual cumple con las anteriores características, la innovación y emprendimiento se verán reflejados en los estudiantes, ya que promueve la investigación.

Al no haber una plataforma virtual que fomente el trabajo colaborativo, los mismos estudiantes no tendrían la posibilidad de conocer el trabajo de sus compañeros, de hecho, se perdería la oportunidad de integrarse a los diversos proyectos realizados por la universidad, además de no interactuar con aquellas personas que puedan incluirse a nuevos proyectos. Lo anterior responde a que los estudiantes al recibir una educación de calidad pueden realizar grupos de debate, crear contenido o responder necesidades de su entorno, lo cual, promover la investigación hace que se produzca nuevo conocimiento.

## *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

Igualmente, las herramientas de estudio facilitan el aprendizaje del estudiante, una guía práctica para fortalecer las habilidades de la persona. En el caso de las aulas virtuales, los archivos no permanecen en la plataforma y los trabajos son borrados cada semestre, en consecuencia, no se puede consultar otra vez las herramientas dadas por la universidad y tampoco actualizarlas. Por tanto, es necesario otorgar el material al estudiante para realizar sus productos comunicativos.

Falta en la universidad una comunidad académica que fomente el trabajo en equipo y a la vez comparta y divulgue contenido, es decir, una red social para estudiantes y docentes que promuevan diversos proyectos, una idea innovadora que busca fortalecer la investigación y comunicación. Por tal motivo, se pueden implementar nuevas estrategias para fortalecer las clases.

Las plataformas virtuales deben ser intuitivas y dinámicas para que su uso sea mayor dentro de la academia, sin embargo, dentro de la institución universitaria estos parámetros no se cumplen, puesto que los profesores y estudiantes de la modalidad presencial no las utilizan frecuentemente, ya sea por desconocimiento de la página o falta de interés, por tanto, el uso de las Tic son de vital importancia para crear nuevos proyectos que sean emprendedores y produzcan conocimientos.

Al proporcionar una plataforma virtual capaz de visibilizar los trabajos de los estudiantes, crear grupos de investigación y otorgar herramientas de estudio que facilite la realización de productos comunicativos, se podrá establecer como una comunidad académica enfocada en la investigación, proyectándose como una alternativa para crear nuevos proyectos de emprendimiento. Por tanto es una red que demuestra la calidad de los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo. Los docentes pueden crear nuevas estrategias comunicativas para dinamizar las clases.

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

La plataforma es una oportunidad para que estudiantes y docentes de otras instituciones vean el trabajo realizado por sus compañeros de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, a la vez, se animen a trabajar en conjunto para enriquecer sus conocimientos, actualizar las herramientas de estudio y compartir diferentes documentos o textos para sus proyectos. A pesar de ser una meta a largo plazo, es importante saber que la plataforma virtual busca complementar las clases a través de las Tic. Esta red social académica es un canal de comunicación que fortalece las habilidades del alumno y motivación para realizar investigaciones.

En comparación con las aulas virtuales de la universidad, la plataforma es una oportunidad para corregir los trabajos de los estudiantes a través de los grupos de investigación, también se incentiva el uso de las Tic para desarrollar competencias que fomente el trabajo colaborativo. Al tener un registro de los trabajos, los docentes pueden identificar fortalezas y habilidades del estudiante, incluso, crear alternativas para de mejoramiento para las clases con la previa revisión de la plataforma.

Teniendo en cuenta que la universidad al no tener una comunidad académica, no se podrá compartir saberes y experiencias de otros estudiantes y se perdería la posibilidad de ofrecer herramientas que faciliten guiar los proyectos de investigación. Es por ello que la labor social de la investigación es otorgar un canal comunicativo que logre el trabajo colaborativo y a la vez crear grupos de trabajo.

Siendo la pregunta problema: ¿Cómo fortalecer proyectos de investigación a partir de una red social académica que facilite herramientas de estudio a estudiantes de Comunicación Social-Periodismo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Centro Regional Soacha?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Implementar un prototipo de red social académica que facilite herramientas de estudio y fomente el trabajo colaborativo a partir de la creación de grupos de trabajo para el proyecto de investigación Televisión digital interactiva de la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha.

### **Objetivos específicos**

1. Diagnosticar el uso de las herramientas Tic ofrecidas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha con el fin de conocer el uso constante de las tecnologías.
2. Diseñar el prototipo de plataforma virtual para fomentar grupos de investigación y fortalecer a partir de herramientas de estudio el trabajo colaborativo proporcionando una red social académica.
3. Ejecutar y evaluar la efectividad de la plataforma virtual en el proyecto de investigación Televisión digital interactiva y a partir de las experiencias de los estudiantes conocer el funcionamiento de la misma.

## **Estado del arte**

El proyecto tiene como objetivo visibilizar los productos comunicativos de los estudiantes de Comunicación Social y Periodismo a partir de un prototipo de plataforma virtual que fomente el trabajo colaborativo y ofrezca herramientas de estudio. Además de incentivar los trabajos de los alumnos y fortalecer una comunicación efectiva entre el profesor y alumno a partir de una red social académica. Es por ello que durante la recolección de datos de diferentes investigaciones, se reconoce que las herramientas Tic son esenciales en la búsqueda y aprendizaje del alumno, además de facilitar la comunicación, sin embargo, debe tener un uso adecuado para aprovechar sus diferentes funciones.

### **La utilización de las Tic**

En investigaciones de la Universidad de Los Andes, La Corporación Universitaria Minuto de Dios y la Universidad de la Sábana, sobresalen temas como; plataformas virtuales, wikis, cursos virtuales, vídeos tutoriales y foros, cómo uso obligado para promover el trabajo colaborativo y a la vez, enseñar las ventajas de las Tic. Lo anterior supone que, sin el interés o participación necesaria de las estas herramientas, se perdería un canal de comunicación que fortalecería las aulas de clase. Por otro lado, se deben tener en cuenta que las Tic tienen información rápida y concisa, además de poder realizar diversos productos multimedia conectándose con el público, sin olvidar la comunicación sincrónica y asincrónica como aprendizaje.

### **Las Tic en la educación**

En la mayoría de las investigaciones se destaca el área de pedagogía, ya que busca que las Tic se utilicen frecuentemente en las aulas de clase, incluso, se capacitaron algunos de los profesores para que sean partícipes e innovadores en la utilización de las herramientas

tecnológicas, tal es el caso de la tesis de grado: “Propuesta pedagógica para la apropiación de herramientas Tic y web 3.0 en las didácticas de aula de los formadores de la facultad de educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios” (Ramírez y Valdés, 2016) del cual, se diseñó una estrategia pedagógica para la apropiación de la web 3.0. Sin embargo, se evidenció la falta de compromiso por parte de los profesores para manejar y utilizar las Tic, ya que nunca vieron la necesidad de implementarla en clase. Asimismo, se evidenció que los profesores y alumnos no utilizarían las herramientas sin alguien que las controle o incentive, generando una desventaja en el uso de las tecnologías.

Artículos de investigación como “Reflexiones educativas sobre tecnologías de la información Tic” (Cabero, 2015) y “Luego de las Tic las Tac” (Enríquez, s.f) exponen que las herramientas ofrecidas por las tecnologías deben estar enfocadas hacia una pedagogía innovadora, donde los estudiantes estén guiados por los docentes y fortalezcan sus conocimientos a partir del uso adecuado de las mismas. Además, se plantea el concepto de “empoderar las tecnologías” a partir de la creación y consumo de contenidos, por tanto, el estudiante debe ser activo en su aprendizaje.

Lo anterior responde que las tecnologías no deben ser excluyentes, por el contrario, busca innovar dentro de las aulas de clase y para conseguirlo es necesario la capacitación hacia los profesores, con el objetivo de emplear material didáctico y educativo que promueva el uso de las Tic.

Sin embargo, el problema va mucho más allá, según el artículo de investigación de Severin (2014) “Tecnologías de la información y la comunicación Tic para el aprendizaje” plantea que las políticas públicas tienen el deber de llevar el acceso a internet a diferentes comunidades, desarrollar estrategias comunicativas para aprovechar el potencial de las tecnologías y de paso

fortalecer la educación de calidad, por tal razón, sin un sistema de acción que intervenga en la formación docente sobre el uso de las Tic, es difícil innovar dentro de las instituciones.

Lastimosamente la mayoría de los trabajos no han trascendido, una falencia si se quiere dejar un cambio en las universidades, incluso el proyecto de grado “Diseño de un software educativo multimedia y un aula virtual como apoyo a la asignatura de modelos pedagógicos” (Cabas, Salas y Ruiz, 2010) presentó el inconveniente de no poder contar con el apoyo de la mayoría de los profesores para complementar la materia de modelos pedagógicos, ya sea por la falta de tiempo o de interés por la plataforma virtual, lo que ocasionó que no se siguiera el proceso durante un tiempo.

### **Trabajo colaborativo**

Las Tic son una posibilidad para mejorar no solo las aulas de clase, también en crear un espacio de comunicación, tal como se muestra en el proyecto del Instituto de profesores Artigas en Uruguay “Tic en formación docente: Una experiencia multiplicadora” (Rodríguez, 2016) que hace énfasis en la utilización de las wikis para publicar, editar, comentar experiencias y todo con el fin de conocer el trabajo que hace los estudiantes en sus lugares de práctica, fomentando el trabajo colaborativo.

En el artículo de investigación realizada en la “Revista Lasallista de Investigación” en “Tecnologías de la información y comunicación (Tic) escenarios formativos y teorías de aprendizaje” (Cabero, Llorente, 2015), se expone la importancia de construir el conocimiento a partir del trabajo colaborativo, siendo las Tic un recurso para el desarrollo de nuevas competencias. Adicionalmente, las tecnologías forman parte de una comunicación más activa, un escenario de formación donde los profesores y alumnos crean estrategias pedagógicas efectivas para mejorar

las aulas de clase, ya sea a través de wikis, foros o chats, por tanto, estas herramientas tecnológicas construyen un nuevo conocimiento, no obstante, debe ser de forma controlada.

El artículo de investigación “Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación” (Calzadilla, 2002) presentada para la Universidad Pedagógica Experimental Libertador en Venezuela, resalta la importancia del trabajo colaborativo como la búsqueda de los objetivos y soluciones de problemas a partir de la repartición del trabajo, siendo el alumno aquél que asume una responsabilidad, obtiene una relación interpersonal con sus compañeros, aporta lo mejor de sí y asume su propio ritmo, por tanto, el profesor realiza la función de mediador del conocimiento. Es importante tener en cuenta que la internet ofrece mucho contenido, lo que hace más difícil la búsqueda de información, por ello el docente al tener un conocimiento amplio de su materia, puede guiar al alumno en su aprendizaje y a la vez fortalecer el trabajo colaborativo.

### **Un vistazo a las redes sociales**

No hay que dejar de lado la importancia de las redes sociales, ya que son un recurso que cumplen la función de entretener, pero qué gracias a su diseño dinámico e intuitivo, la comunicación por este medio se vuelve mucho más efectiva que cualquier otro, además permite la reproducción de diferentes contenidos multimedia, por tal motivo, es mucho más efectiva que un aula virtual institucional, a pesar que este último también permite la creación de nuevos contenidos, las redes sociales son las más utilizadas por los usuarios de internet, esta conclusión se puede evidenciar en el artículo de investigación “Visión de las plataformas virtuales de enseñanza y las redes sociales por los usuarios estudiantes universitarios. Un estudio descriptivo” (Traver, Vegas, 2015).

Sin embargo ¿Se puede pensar las redes sociales cómo una comunidad? ¡Claro! Tal como se muestra en “Redes sociales, poder y participación ciudadana” de Teresa Ayala (2014), las redes

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

se componen de una trama, organización y relación que conlleva a que varias personas en su afán de estar conectados, busquen o crean comunidades con sus mismos intereses, lo que ocasiona que el usuario (para encajar) tenga siempre algo que decir, además, el autor hace referencia a los “nativos digitales” cómo los jóvenes encargados de concientizar el uso de las tecnologías. Ahora bien, el artículo expone que la satisfacción está en encontrar personas con los mismos gustos que el usuario y sin ese ingrediente las redes no funcionarían, rescatando la influencia y la viralidad que estas puedan llegar a ocasionar, donde el surgimiento de los movimientos sociales son el resultado de la conectividad e interés del usuario.

Lo anterior se confirma en el artículo de investigación de Aguirre (2013) “Nuevos alcances de la participación ciudadana a través de las redes sociales” realizada en la Universidad Autónoma de Baja California, donde los intereses si son primordiales para realizar un cambio en la ciudadanía, no obstante, al no existir censura en su contenido, pueden ser perjudiciales para la comunidad debido a que se presentan mal entendidos, burla e intolerancia, pero al mismo tiempo, sí se limitan las redes se perdería esa libertad de expresión. Teniendo en cuenta que la tecnología condiciona al ser humano en su afán de facilitar trabajos (Realizar compras por internet, buscar un sitio en específico o pedir comidas a domicilio, etc.) las redes sociales por su parte logran entablar una cercanía con personas que se cree inalcanzables y los contenidos alojados allí mejoran o cambian dependiendo de la participación de los usuarios. Si se observa desde una postura política, las redes son un mecanismo de participación ciudadana donde el voto o la encuesta pueden ser efectivas para conocer la opinión pública, igualmente el usuario se vuelve receptor activo de las propuestas realizadas por un candidato.

En consecuencia, las redes sociales son una rica fuente de información, pero ¿Cuáles son sus beneficios? ¿Qué debe consumir el usuario? El artículo de investigación presentado por Valerio

y Valenzuela (2011) “Redes sociales y estudiantes universitarios: Del Nativo digital al informívoro saludable” considera que las redes sociales busca la competencia ciudadana, permite la interacción constante y logra que los usuarios sean “potenciales repositorios” de información, es decir, cada persona tiene un conocimiento que puede ser aprovechado por otra. Además, los autores hacen referencia al Informívoro como la persona que “devora” la información sin importar sus fuentes. Esto último demuestra que en las redes caer en el engaño está a solo un clic de distancia.

Teniendo en cuenta de que la información en las redes sociales no es fiable, entonces ¿Cómo reconocer una buena investigación dentro de la misma? En este punto se remite a los periodistas, tal como se expone en “El periodismo en el siglo de las redes sociales” de Eva Herrero (2011), el usuario tiene que desconfiar de los contenidos ofrecidos y comprobarlos en las páginas o redes oficiales, con ello, la persona puede asegurar su veracidad dentro de las redes, igualmente, la plataforma facilita la recopilación de testimonios para realizar un trabajo informativo. Sin embargo, los periodistas en la nueva era digital lastimosamente se apropian de una información ofrecida por otro usuario, lo que conlleva que la desinformación sea latente.

Por otra parte, la innovación a través de las Tic es esencial para transformar cualquier ambiente, se requiere de personas creativas y emprendedoras que sean actores sociales, tal como se expone en el artículo de investigación “Bibliotecas y bibliotecarios en búsqueda de la información” de Roser Lozano (2010), que plantea la necesidad de identificar aquellas personas que quieran cambiar su entorno y el de los demás, ya que pueden hacer un gran cambio significativo en el ambiente laboral o educativo.

## **En conclusión**

Las investigaciones encontradas apuntan a desarrollar nuevas plataformas virtuales para mejorar el ambiente de las aulas de clase y de paso entender e implementar las diversas herramientas Tic en el ámbito académico, fortaleciendo el trabajo colaborativo. Aunque las más utilizadas son las wikis, ya que por su gran variedad de funciones permite desarrollar competencias y líderes a la hora de trabajar en conjunto.

El uso debido de las herramientas Tic son esenciales para generar un impacto dentro de las aulas de clase, fortaleciendo el trabajo colaborativo entre los jóvenes con el fin de generar líderes a partir de la repartición de trabajos. Sin embargo, es necesario el compromiso entre los alumnos y docentes para crear nuevas estrategias pedagógicas que fortalezcan las habilidades de cada persona. También, replantear las aulas virtuales de las instituciones, ya que, en la mayoría de las investigaciones encontradas, se evidenció la poca participación de estas herramientas en los estudiantes, de hecho, las redes sociales a pesar de ser un medio de entretenimiento, tiene más efectividad comunicativa que cualquier otro, no obstante, para que estas redes tengan una efectividad deben ser intuitivas y dinámicas, además de contener una rica de fuente de información, pero sin un uso adecuado pueden ser a su vez un arma con doble filo debido a su “libertad” de expresión.

## **Marco teórico**

Las herramientas Tic son fundamentales en el ámbito académico para crear nuevas estrategias pedagógicas dentro de las aulas de clase y mantener una comunicación activa entre docentes y estudiantes, por tal motivo, es esencial conocer las ventajas y tipos de comunicación que allí se establece. Asimismo, resaltar conceptos como AVA (Ambiente virtual de aprendizaje), trabajo colaborativo y redes sociales como alternativas para el aprendizaje autónomo de la persona.

Se encontrarán categorías como “Las Tic como herramientas en las aulas de clase”, instrumentos tecnológicos para el seguimiento y control de los trabajos presentados por los estudiantes, “Trabajo colaborativo mediado por las Tic” que expone las competencias y repartición de roles dentro de una grupo de trabajo, “La utilización del AVA para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes”, como herramienta que almacena información y da alternativas para seguir el proceso del estudiante y “Una aproximación a la teoría de comunicación”, donde se adopta un modelo comunicativo que apoya y sustenta la base teórica de la investigación.

### **Las Tic como herramientas en las aulas de clase**

#### **La cibercultura y redes sociales en el aprendizaje autónomo del estudiante**

La Tecnología de la información y comunicación (Tic) ha logrado cambiar la interacción e integración de las personas, adoptando nuevas herramientas que facilitan la educación en las aulas de clases, tales como; las wikis, blogs y redes sociales, además fomenta las competencias interdisciplinarias de los estudiantes. No obstante, las Tic son una oportunidad para que las comunidades académicas fortalezcan sus habilidades críticas y analíticas (Cabero, 2007).

Las Tics en la educación, se puede aplicar de forma libre, con el objetivo de enriquecer los conocimientos y de paso actualizarse de forma continua en el aprendizaje. Tal como lo afirma Ana Vega (2016):

“El uso de la Tecnología de la Información y Comunicación es una herramienta indispensable para el desarrollo del conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje. Convirtiéndose el profesor en guía para el estudiante, quien se convierte en el eje principal del proceso”. (p. 29)

Lo anterior, se explica que la educación tiene que ser de forma compartida entre el docente y el alumno, siendo las Tic la alternativa de poder impartir un aprendizaje de calidad al alcance de todos. Claro está, que para el ámbito profesional, las herramientas Tic también son un recurso de desarrollo personal y profesional, logrando nuevas competencias. Fortalecer los procesos de aprendizaje de forma libre y rápida es una ventaja que proporcionan las Tic.

Sin embargo, para que exista el uso adecuado de las herramientas tecnológicas es necesario que la persona sea activa dentro de la red, es decir, se convierta en un “Nativo Digital”, aquella persona que consume información, produce contenidos y tenga dominio completo de las mismas (Noguera, Polo y Pérez. 2011). Lo que obliga que los docentes y estudiantes tengan conocimientos específicos sobre las Tic.

En consecuencia, se deben aprovechar los ciberespacios (entornos virtuales) para que nuevos usuarios generen ciberculturas, del cual Pierre Levy (2007) lo define como “Valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”, por tanto, estas culturas son el resultado de una participación y socialización activa que generan un cambio, lo que conlleva que

surjan nuevos movimientos sociales, de tal modo que es una alternativa para que los docentes y estudiantes produzcan nuevos conocimientos.

Ahora bien ¿Las redes sociales se pueden considerar ciberculturas? No exactamente, son redes que facilitan la interacción y su efectividad nace en que el usuario encuentre personas o contenidos con sus mismos intereses (González, Amozurrutia y Mass, 2011), pero no necesariamente generen un cambio, de hecho, son herramientas que se caracterizan por su inmediatez y viralidad (Noguera, Polo y Pérez, 2011) lo que ocasiona que se puedan crear pequeñas ciberculturas. Por otra parte, es un error callar o censurar las redes, puesto que pueden influir (De peor o mejor manera) en el comportamiento de una comunidad.

Gracias a la web 2.0 que define Javier Celaya como “Una web más colaborativa que permite a sus usuarios acceder y participar en la creación de un conocimiento limitado y como consecuencia de esa interacción se generan nuevas oportunidades” (p. 30), se facilita la interacción entre personas y lleva a cabo el trabajo colaborativo, lo que permite que los profesores tengan la oportunidad de crear contenidos y fomenten entre los estudiantes la investigación, encontrando en las wikis, blogs o redes sociales instrumentos en la formación académica.

### **Fortaleciendo las aulas virtuales a partir de la comunicación sincrónica y asincrónica**

Las aulas virtuales son un apoyo pedagógico para los profesores, donde la información está contenida en un solo lugar, además de utilizar diversas herramientas Tic para mejorar las aulas de clase. Sin embargo, es importante conocer que tipos de comunicación se crean en los ambientes virtuales con el fin de generar una mayor interacción con los estudiantes. Por ello, centrarse en la comunicación sincrónica y asincrónica es esencial para tener un primer acercamiento a las herramientas Tic.

La comunicación sincrónica tiene por objetivo una interacción directa en tiempo real, es decir simultánea (Yaguas, 2013). Su funcionalidad se puede ver, especialmente, en los chats o videoconferencias, no tiene una mayor complicación. Su uso puede verse especialmente en las transmisiones en vivo, donde el público puede compartir sus experiencias, opiniones y comentarios obteniendo una respuesta inmediata.

Claro está, que la comunicación sincrónica requiere de tiempo y planeación, de lo contrario, la retroalimentación no se podrá ver a primera vista. Tal como lo afirma Mariano L. Bernárdez (2007), esta comunicación crea un pensamiento crítico:

“Sirven para responder a la necesidad de interacción afectiva y emocional, de espontaneidad y apoyo espiritual que experimentan los estudiantes virtuales. La interacción de un mismo tiempo, con respuestas inmediatas, permite expresar la parte afectiva, emocional, así como el pensamiento creativo y sintético”. (p. 58)

Por otro lado, la comunicación asincrónica es aquella donde los usuarios tienen la posibilidad de interactuar de forma diferida, los mensajes o trabajos son respondidos en algún momento (Yaguas, 2013). Tiene la ventaja de que el individuo puede manejar su tiempo, manteniendo un ritmo de aprendizaje más pausado y organizado (Bernárdez, 2007). Su uso se puede ver reflejado en las wikis, blogs o bases de datos. Es importante resaltar que la comunicación asincrónica permite en el estudiante obtener una mayor responsabilidad en cuanto a la entrega de sus trabajos.

Estos ambientes virtuales pueden ser aprovechados para mejorar las aulas de clase, acomodándose a una comunicación; sincrónica o asincrónica. Sin embargo, no se puede garantizar la efectividad de estas herramientas, ya que el profesor debe tener una estrecha relación con las

Tic, donde comparta sus conocimientos y facilite su metodología de aprendizaje (Cunha y González, 2013).

### **Trabajo colaborativo mediado por las tic**

#### **Primer vistazo al trabajo colaborativo**

El trabajo colaborativo es parte esencial dentro de las Tic, ya que fomentan la participación y la competencia de los alumnos, cabe destacar que el termino se refiere a la distribución de los roles, donde hay una división de tareas y un diálogo constante del grupo para llegar a una meta (Rincón, 2015). Es importante en el ambiente académico para contribuir en su desarrollo de aprendizaje, donde relucen las habilidades y fortalezas de cada alumno.

Además, dentro del trabajo colaborativo, siempre hay una responsabilidad, donde el profesor solo es un guía en el proceso de aprendizaje del estudiante, exige una comunicación mucho más acertada, compartiendo y apoyando el trabajo de su compañero. Tal como lo afirma Norma Scagnoli (2005) esta metodología desarrolla un pensamiento crítico en el estudiante:

“Los estudiantes tienen que seguir el hilo de un debate o discusión en foros o blogs, o del documento en un wiki o diario de aportes. Esto alienta a desarrollar el pensamiento crítico por que el participante debe seguir el desarrollo de una idea y un debate, para que su contribución sea significativa”. (p.11)

Igualmente, la interactividad se ve reflejada dentro del trabajo colaborativo, donde cada participante encuentra falencias y las mejora evaluando su proceso (Rincón, 2015). Sin obviar su relación con las herramientas Tic, ya que aportan de forma significativa su aprendizaje, un ejemplo de ello se evidencia en las wikis, donde el conocimiento es compartido y a la vez mejorado, creando un ambiente de liderazgo y compromiso con las clases.

Desarrollar nuevas estrategias pedagógicas a partir de las Tic fomenta en el alumno la participación, ya que pueden crear su propio contenido y publicarlos, evaluando el proceso y aprendizaje (Echazarreta, Prados, Poch y Soler, 2009). Una alternativa para mejorar las aulas de clase a partir del trabajo colaborativo.

### **La utilización del AVA (Ambiente virtual de aprendizaje) para fomentar el trabajo en grupo de los estudiantes**

El AVA se entiende como un espacio que almacena información, fortalece la comunicación y aprendizaje a través de las herramientas Tic, ayudando a la interacción, producción o publicación de contenidos multimediales (Suarez y Salinas, 2009). Contiene un seguimiento y evaluación hacia el estudiante.

Esta plataforma es una alternativa para dar una educación de calidad al alcance de todos, permite que los trabajos de los estudiantes sean examinados y contribuye en la participación activa, ofreciendo distintas herramientas Tic para que el aprendizaje sea mucho más constructivo. Malaver (2014) afirma que la importancia de las nuevas tecnologías, radica en la inmediatez de la información y el espíritu de búsqueda investigativa, motivando al estudiante en el desarrollo de sus competencias.

Barbosa (2004) pone en manifiesto que el AVA, es una participación entre profesores y estudiantes, donde la orientación, organización y seguimiento es primordial para ver el proceso del alumno, buscando nuevas estrategias pedagógicas de mejorar y fortalecer el aprendizaje. Cabe aclarar que esta plataforma permite manejar el tiempo de entrega de los trabajos, ayudando así en el aprendizaje autónomo del individuo.

El AVA de por sí, ayuda a fomentar el trabajo en grupo a través de sus diversas herramientas multimediales, sin embargo, su uso puede verse truncado si no hay una participación activa entre los actores, contiene la ventaja de manejar el tiempo, utilizando una comunicación asincrónica, pero debe haber una motivación entre profesores y estudiantes en utilizar la plataforma.

## **Una aproximación a la teoría de comunicación**

### **La comunicación digital interactiva**

Esta teoría surge como respuesta al gran crecimiento y auge de las nuevas eras tecnológicas donde la comunicación se traslada a un ambiente virtual, Scolari (2008) plantea el concepto de hipermediaciones como “el intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (p. 113).

Esta teoría abarca características como; a) La digital, donde la información se distancia de la condición analógica, b) Hipertextual, donde permite que el lector lea en una pantalla interactiva, dando la posibilidad de elegir el texto c) Reticular, siempre hay un diálogo múltiple, interacción constante d) Interactiva, siendo el receptor activo, logrando producir, emitir y recibir contenidos comunicativos e) Multimedial, permite la participación de diferentes informaciones (textos, sonidos, vídeos) f) Transversal, es la línea de comunicación alterna (Figuerola, 2013).

Este modelo tiene como fin presentar una estructura básica sobre la nueva era digital, propiciando herramientas para crear contenidos multimediales. Donde la comunicación es mucho más efectiva e integral. Cabe aclarar que, gracias a los avances tecnológicos, la información y el contenido es más directa e inmediata, por tanto, el modelo de “Comunicación digital interactiva”

da a conocer que la estructura de comunicación tradicional (emisor y receptor) va cambiando, siendo las mismas personas, aquellas que pueden procesar información, producir contenidos y a la vez entablar una conversación con otras personas.

**Figura 1.** Modelo de Comunicación digital interactiva propuesta por Scolari.

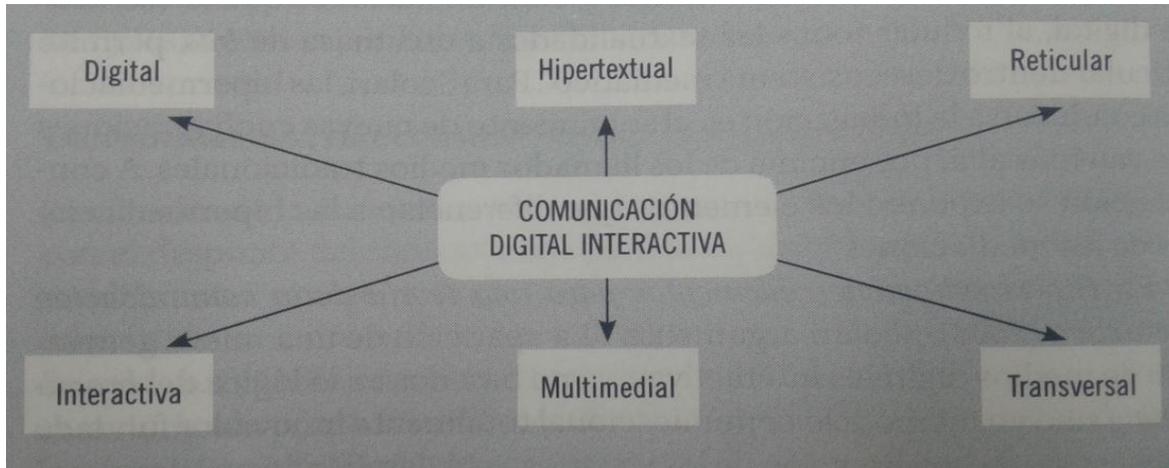


Figura 1. Estructura básica sobre la nueva era digital, donde la comunicación es transversal, es decir, la interacción y publicación de contenidos ocurren al mismo tiempo. Modelo de Comunicación Digital Interactiva. Romeo Figueroa, 2013, “Introducción a las teorías de comunicación”, p.77. Editorial Addison Wesley.

Por lo anterior, la investigación adopta el modelo de Comunicación digital interactiva, con el objetivo de que la plataforma virtual sirva como un mediador entre el profesor y estudiante al momento de visibilizar los productos comunicativos a partir de las herramientas Tic, compartiendo información y a la vez creando contenido, desarrollado competencias y trabajo colaborativo entre los estudiantes universitarios.

## **Metodología**

### **Tipo de investigación: Cualitativa**

La investigación busca que los estudiantes tengan la posibilidad de crear grupos de investigación a través de una plataforma virtual ofreciendo herramientas de estudio, sin embargo, es necesario conocer el uso de las herramientas Tic ofrecidas por la universidad y acompañar al estudiante en su proceso de investigación, por tanto, la plataforma se enfoca en compartir saberes, experiencias y literatura para crear nuevo conocimiento, lo anterior, se encamina a una metodología cualitativa porque expone, a partir de diversos puntos de vista, las habilidades de los estudiantes mostrando su trabajo comunicativo.

Es importante señalar que la plataforma se construye a partir del uso dado por los estudiantes, que quieren mostrar y registrar su trabajo investigativo, inclusive se puede dar una retroalimentación entre los usuarios. Teniendo en cuenta que la metodología cualitativa busca captar la realidad social a través de la observación (Castro y Seht, 1997), es una buena manera para identificar las falencias de la plataforma y mejorarlas.

Asimismo, el método cualitativo tiene como base la exploración y la interpretación, además de comprender el comportamiento de las personas sobre un objeto de estudio (Castro y Seht, 1997) es decir, que se construye un nuevo conocimiento a partir del apoyo de la comunidad. Cabe resaltar que para poder visibilizar los productos comunicativos creados por los proyectos de investigación, es esencial que exista una constante comunicación entre los usuarios de la página y a la vez un uso adecuado de las Tic.

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

El método no se fundamenta en la estadística, sino que examina el contexto social, desarrollando varias hipótesis y recolección de datos que ayudan a entender y comprender las situaciones, vivencias o experiencias de las personas, características que enfocan hacia una investigación más sistemática y empírica (Sampieri, Collado y Lucio, 2006), lo anterior supone que la plataforma virtual es una alternativa para exponer trabajos realizados por los usuarios y a la vez exista diversos puntos de vista que complementen sus investigaciones. El estudiante se encuentra en un entorno virtual donde la comunicación es abierta y comparte sus saberes

El investigador tiene un previo conocimiento del tema y al momento de abordar la investigación, formula hipótesis para entender la realidad social (Castro y Seht, 1997) Por tanto, la base primordial para entender qué tan efectivo son las herramientas Tic es realizar un estudio a los estudiantes y profesores sobre la utilización de las mismas, es decir, qué tan frecuente y oportuno se emplean las aulas virtuales de la universidad y presentar la plataforma como una alternativa para fomentar el trabajo colaborativo.

El método cualitativo al suponer una inmersión dentro de un contexto social donde interviene el investigador y los participantes (Vasilachis, 2006) la investigación se enfocaría en una red académica donde se expone los diversos trabajos comunicativos, siendo esencial la retroalimentación de trabajos y de paso incentive el uso de las Tic, es por ello que es importante escuchar las experiencias y saberes de los estudiantes utilizando la plataforma, ya que se puede agregar nuevas funciones que complementen el trabajo colaborativo, por tanto, la observación hacia los participantes es primordial para ofrecer nuevas herramientas de estudio que complementen su investigación.

### **Diseño Metodológico: Investigación-Acción**

El proyecto se centrará en la Investigación - Acción con el fin de abordar el uso de las Tic como una alternativa para generar un cambio social a partir de una plataforma virtual. Además de fomentar el trabajo colaborativo para desarrollar trabajos de investigación, ofreciendo herramientas de estudio que faciliten la elaboración de productos comunicativos, por tanto, es esencial identificar las necesidades o problemas sobre el uso de las herramientas Tic.

Tal como lo afirma Torrecilla (2011), “La investigación acción, se considera como un instrumento que genera un cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social” (p.3), por tanto, la investigación pretende encontrar un nuevo conocimiento transformando hechos, necesidades o problemas, siendo la plataforma virtual una alternativa para evidenciar el trabajo investigativo de los estudiantes.

Por otro lado, la investigación acción se vincula en la práctica, siendo la observación y la participación de varios actores aquellos que complementan el trabajo de investigación. No solo genera un cambio en los individuos, también en un entorno social (Torrecilla, 2011). Un ejemplo de ello se evidencia en las aulas virtuales que generan un cambio en el aprendizaje de los estudiantes e inclusive es un instrumento que utilizan las universidades para dar clases de calidad, sin embargo, la investigación-acción ayuda a encontrar falencias y mejorarlas, por ello, la plataforma virtual al visibilizar los productos comunicativos creados por los grupos de investigación genera una retroalimentación de trabajos y a la vez una comunicación activa producida por los mismos participantes

Tal como lo afirma Sampieri, Collado y Lucio (2006) la investigación acción es:

“Resolver problemas cotidianos e inmediatos y mejorar practicas concretas. Su propósito fundamental se centra en aportar información que guie la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales (...) Propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación” (p.706)

De esa manera, la Investigación-Acción ayuda a recolectar datos que aporten en encontrar problemas o necesidades y resolverlos de forma sistemática. Por consiguiente, es importante adaptarlo al proyecto de investigación para hallar con qué frecuencia utilizan las Tic los universitarios, incluyendo a los profesores para que se apropien de estas herramientas con el objetivo de crear nuevas estrategias comunicativas, además de seguir un proceso investigativo y ofrecer herramientas de estudio del cual servirán como apoyo en el desarrollo de las clases.

Uno de los aspectos más importantes de la Investigación-Acción nace en la participación, la equidad y la mejora (Sampieri, Colado y Lucio, 2006) un aspecto que tiene la plataforma virtual debido a su enfoque por el trabajo colaborativo, ya que los participantes tienen la posibilidad de compartir experiencias y literatura para complementar su investigación, además se evidenciaría la repartición de trabajo gracias a que la página web puede registrar cada una de las acciones del estudiante, lo que conlleva a una mejora en cada uno de los productos comunicativos presentados en los grupos de investigación.

Según Sampieri, Collado y Lucio (2006) existen ciclos dentro de la Investigación-Acción de los cuales se encuentra “Detectar un problema y diagnosticarlo, formular un plan o programa, implementación y evaluación del programa, retroalimentación, lo cual produce un diagnóstico y un espiral de Investigación-Acción” (p.708)

Lo anterior responde al proceso que ha tenido el proyecto de investigación, ya que se detectó el problema de no haber una plataforma que registre el trabajo colaborativo y ofrezca herramientas de estudio como apoyo al estudiante, por lo tanto, al ejecutar la plataforma virtual con el proyecto de investigación Televisión digital interactiva se podrá diagnosticar las habilidades investigativas de la persona, evaluando el desempeño de su trabajo a partir del producto final, al ser un prototipo de página web, se podrá hacer una retroalimentación del aprendizaje adquirido a partir del trabajo colaborativo. Así el proceso se repite con otros grupos de investigación.

El cambio social radica en fomentar el trabajo de los estudiantes a partir de la investigación, creando un canal de comunicación donde la retroalimentación de saberes es contante y compartir la literatura para próximos trabajos es esencial para el proceso académico de la persona, lo cual, la Investigación-Acción al fomentar el desarrollo y el aprendizaje puede producir un cambio (Sampieri, Collado y Lucio, 2006).

### **Instrumentos de investigación**

Para alcanzar los objetivos de la investigación es esencial elaborar instrumentos como; la observación, la entrevista y la encuesta, con el fin de conocer la facilidad, la frecuencia y el tipo de uso que tiene los estudiantes y profesores con respecto a las herramientas Tic. Es por ello que es importante conocer las opiniones y percepciones que se tienen sobre las nuevas tecnologías adaptarlas a una plataforma virtual que fomente el trabajo colaborativo.

#### **La entrevista**

Para obtener un primer vistazo sobre las herramientas Tic, es necesario acudir a la entrevista con cada uno de los profesores de la Corporación Universitaria Minuto de Dios sede Soacha, para conocer sus opiniones y percepciones de la importancia y del impacto que se tiene al

utilizar la tecnología en las aulas de clase, igualmente, la entrevista también debe realizarse a los estudiantes, para saber que falencias o problemas encuentran dentro de las aulas virtuales, ya que son ellos las personas que más van a utilizar la plataforma virtual para dar a conocer los productos comunicativos.

Tal como lo expone Castro y Seht (1997), la entrevista “Tiene como propósito conocer en detalle lo que piensa o siente una persona con respecto a un tema o una situación particular (...) debe haber una motivación” (p.95) por tanto, es esencial que la entrevista sea el medio apropiado para conocer a fondo las necesidades o problemas al usar las Tic, una pieza clave para seguir con la investigación.

El tipo de entrevista utilizada para la investigación es estructurada y abierta para antes y después de la ejecución de la plataforma virtual, es importante conocer las impresiones que causa el proyecto (Beneficio, proyecciones, facilidad de uso) y que otras funciones consideran los estudiantes para mejorarla, lo mismo pasa con los profesores, que se pretende saber si cumple las expectativas de ser una página web que fomente el trabajo colaborativo para adecuarlo (como estrategia comunicativa) en las aulas de clase.

### **La encuesta**

Para conocer más sobre el impacto que generaría la plataforma virtual, es esencial realizar diversas encuestas a la comunidad universitaria, con el fin de evaluar las aulas virtuales y las herramientas que utilizarían frecuentemente para mejorarlas, además de saber si el proceso de aprendizaje por el medio tecnológico es más efectivo que cualquier otro. Por tanto, la encuesta sería el instrumento apropiado para conocer la efectividad de las herramientas Tic a partir de preguntas específicas.

Tal como lo afirma Sandoval (2002), la encuesta se define como:

“El análisis de las dimensiones culturales (simbólicas y materiales) de la realidad humana sometida a investigación (...). La idea central (...), la de contar con un inventario de tópicos culturales que, a la hora de iniciar el trabajo de campo, permita realizar un barrido completo de esas dimensiones en el interior del grupo humano objeto de estudio” (p.138)

Teniendo en cuenta que la encuesta es el “Instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos” (Cáceres, 1998, p.54) se pretende guiar al estudiante e informar sobre los beneficios que ofrece la plataforma, lo cual, las preguntas de interés nace en la utilización de la página web durante su ejecución.

### **La observación**

Por último, el instrumento de observación como la herramienta que logra reconocer el impacto de las plataformas virtuales, además de saber la constancia de la cual se suben los productos comunicativos y la creación de diversos grupos de investigación, fomentando el trabajo colaborativo. Tal como lo define Castro y Seht (1997) la observación “Constituye un instrumento adecuado para acceder al conocimiento cultural de los grupos, a partir de registrar las acciones de las personas en su ambiente cotidiano” (p.118), igualmente, al utilizar la observación, se puede conocer si la plataforma virtual es la alternativa para fortalecer el trabajo colaborativo y a la vez visibilizar los productos comunicativos. Asimismo, demostrar que las herramientas Tic para la comunidad académica son importantes dentro del aula de clase.

El propósito de la observación nace en explorar ambientes, describir comunidades, comprender los sucesos e identificar los problemas (Sampieri, Collado y Lucio, 2006) es por ello que la plataforma en su proceso de ejecución cumpliría con los requisitos ofrecidos por el

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

instrumento, de hecho, se estudiaría el comportamiento de un grupo de investigación sobre un ambiente virtual y se evidenciaría su constancia en el trabajo. Por consiguiente, se evidencia del uso de las Tic y el proceso académico de la persona a partir de los productos comunicativos presentados en la página web.

#### **Fases de la metodología**

Se realizará entrevistas estructuradas a los encargados del campus virtual y a los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo, asimismo, se publicará una encuesta en las redes sociales de la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha con el fin de conocer el uso de las herramientas Tic ofrecidas por la universidad.

Se elaborará plantillas para el prototipo de la plataforma virtual y se buscará a la persona indicada para hacer el diseño.

Junto con el grupo de investigación se hará una presentación de la página web y se les pedirá el correo para enviar las encuestas sobre el funcionamiento de En Red-U. No obstante, a través de la observación se registrará la interactividad de la plataforma.

En la tercera semana se llevará a cabo una reunión con el grupo de Televisión digital interactiva para hacer la retroalimentación de la plataforma virtual y se realizará una entrevista estructurada al tutor del grupo.

## **Población y muestra**

El primer paso es realizar encuestas a los estudiantes universitarios de la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha para hacer un diagnóstico previo del uso de las herramientas Tic, al obtener los resultados se presentará la plataforma virtual al proyecto de investigación Televisión digital interactiva conformada por diez personas, entre ellas el tutor, no obstante, para aprovechar el uso de En Red-U se creará guías básicas para el uso adecuado de la página web. La comunicación con el grupo se hará a través del correo electrónico y desde allí se elaborarán encuestas sobre el funcionamiento de la misma.

**Tabla 1**

*Nombres de los integrantes del grupo “Televisión digital interactiva”.*

<b>Nombres</b>	<b>Correo electrónico</b>
Alexander Díaz	<a href="mailto:eldiablofu@gmail.com">eldiablofu@gmail.com</a>
Carlos Enrique Dussán	<a href="mailto:carlosdussan78@gmail.com">carlosdussan78@gmail.com</a>
Danian Guauta Garzón	<a href="mailto:danianguauta@gmail.com">danianguauta@gmail.com</a>
Gustavo Reyes Gonzales	<a href="mailto:gustavoreyesgon@gmail.com">gustavoreyesgon@gmail.com</a>
Kevin Bermúdez Pedroza	<a href="mailto:kevinbermudez252@gmail.com">kevinbermudez252@gmail.com</a>
Lisady Tatiana Millán	<a href="mailto:tatisady@hotmail.com">tatisady@hotmail.com</a>
Lorena Gutiérrez	<a href="mailto:lorena.gutierrez98@gmail.com">lorena.gutierrez98@gmail.com</a>
Mayra Muñoz Flórez	<a href="mailto:mmunozflore@uniminuto.edu.co">mmunozflore@uniminuto.edu.co</a>
Naryie Alejandra Rincón	<a href="mailto:nrinconvinc@uniminuto.edu.co">nrinconvinc@uniminuto.edu.co</a>
Santiago Neira Ramírez	<a href="mailto:santiago.neira94@hotmail.com">santiago.neira94@hotmail.com</a>

**Campo de ciencias de la comunicación: diseño y desarrollo del producto comunicativo**

**Primeros pasos: La utilización de las herramientas Tic**

Es importante conocer el alcance de las herramientas Tic ofrecidas por la universidad, especialmente de las aulas virtuales, ya que son estas las que permiten tener una comunicación entre profesor y estudiante para compartir archivos, crear foros y enviar mensajes que fomenten la pedagogía de la clase, es por ello que el primer paso fue utilizar la entrevista estructurada y abierta a la persona encargada del campus virtual del Centro Regional Soacha, también se realizó entrevistas estructuradas a los estudiantes de Comunicación Social-Periodismo para entender su visión con respecto a las tecnologías ofrecidas por la universidad, igualmente, para llegar a mas masas se utilizó la encuesta, está última se publicó en la red social Facebook especialmente en la página de “Uniminuto Soacha”.

Se tuvo la oportunidad de compartir con Wilber López, encargado del campus virtual de la Universidad y docente de la asignatura de Gestión básica de la información, quién expuso que la academia cuenta con cinco herramientas Tic: Aulas virtuales, correo institucional, biblioteca virtual, portales web de la universidad y génesis Uniminuto. Puntualmente, Wilber López rescata que las aulas virtuales son intuitivas para el estudiante porque se pueden encontrar diversos contenidos y actividades que una clase en particular pueda dejar, sin embargo el dinamismo no es el mejor, puesto que las modificaciones de la plataforma pueden tardar meses o años. Con respecto a los estudiantes de la modalidad a distancia, la utilización del aula virtual es de un 90% y el 10% restante son las tutorías o acompañamientos, caso contrario pasa con los estudiantes de la modalidad presencial del cual López declara: *“Se pueden encontrar algunas fallas y es más por*

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

*los docentes y a veces problemas con el manejo de las aulas”*. Otro problema nace en la necesidad de los docentes de la modalidad presencial de no utilizar las herramientas Tic de la universidad debido a que se limitan a la educación tradicional.

También se realizó entrevistas estructuradas a 5 estudiantes de Comunicación Social-Periodismo y se evidenció que las herramientas Tic ofrecidas por la universidad solo son revisadas si el profesor deja un trabajo para subir archivos, algunos incluso las tachan de “aburridas” faltando una campaña para poder utilizarlas o por lo menos que no se den tantos clics para llegar a un sitio, de hecho, colocaron de ejemplo la red social Facebook como una herramienta fácil para encontrar a los compañeros y de paso enterarse de los eventos realizados por la universidad en la página de “Uniminuto Soacha”, Danian Guauta, estudiante de Comunicación Social-Periodismo, comentó que al cursar tercer semestre envió un mensaje a un profesor por el aula virtual, sin embargo, nunca tuvo respuesta. Igualmente, al preguntar por la difusión de los semilleros de investigación coincidieron que la mayoría de los docentes motivan a los jóvenes en participar de estos grupos, este último se evidenció que si existe un apoyo por parte de la Corporación Universitaria Minuto de Dios centro regional Soacha.

Teniendo en cuenta de que la universidad tiene una página en Facebook para compartir información con todos los estudiantes de la academia, se publicó una encuesta para evidenciar el uso de las aulas virtuales y de los proyectos de investigación.

Sin embargo, la participación fue poca a pesar de que la página cuenta con más de 11 mil usuarios. Los resultados obtenidos por las 5 personas (Todas del programa de Comunicación Social-Periodismo) evidenciaron que las herramientas Tic ofrecidas por la universidad son eficientes (60%) pero que es importante que éstas cambien para ser más intuitivas y dinámicas (80%), con respecto a los incentivos que debe tener la universidad para la utilización de sus

## En Red-U: Tejiendo conocimientos

diversas herramientas, la gran mayoría coincide que están deben estar a cargo de las personas del campus virtual, igualmente los profesores y estudiantes deben hacer mayor uso de las mismas, dentro de la encuesta se muestra que sí existe una comunidad virtual académica. Con respecto a los semilleros de investigación se ve una paridad entre las personas que conocen más de 1 un semillero de investigación y las que no conocen ninguno, cada una con un 40%, esto demuestra que faltaría más difusión de los semilleros por parte de la academia, de hecho, los encuestados confirman que fue gracias a los docentes que se enteraron de los proyectos de la universidad, por último se muestra el interés de los estudiantes para participar de los semilleros con un 60%.



**Martin Andres Sanchez Acevedo** compartió un enlace. 10 de abril a las 17:22

Buen día compañeros, les comparto una encuesta que tiene por objetivo conocer el alcance de las herramientas Tic ofrecidas por la Uniminuto, todo esto se hace para recopilar información para un trabajo de investigación. Gracias por su colaboración.

**Encuesta: CONOCER EL IMPACTO DE LAS HERRAMIENTAS TIC OFRECIDAS POR LA UNIMINUTO SOACHA**

En la presente busca conocer la efectividad de las herramientas Tic ofrecidas por la Corporación Universitaria Minuto de Dios y entender si existe un conocimiento previo de los semilleros de investigación.

\*Required

**Nombre y Apellido \***  
Your answer

**Carrera y semestre \***  
Your answer

**Encuesta: CONOCER EL IMPACTO DE LAS HERRAMIENTAS TIC OFRECIDAS POR LA UNIMINUTO SOACHA**

DOCS.GOOGLE.COM

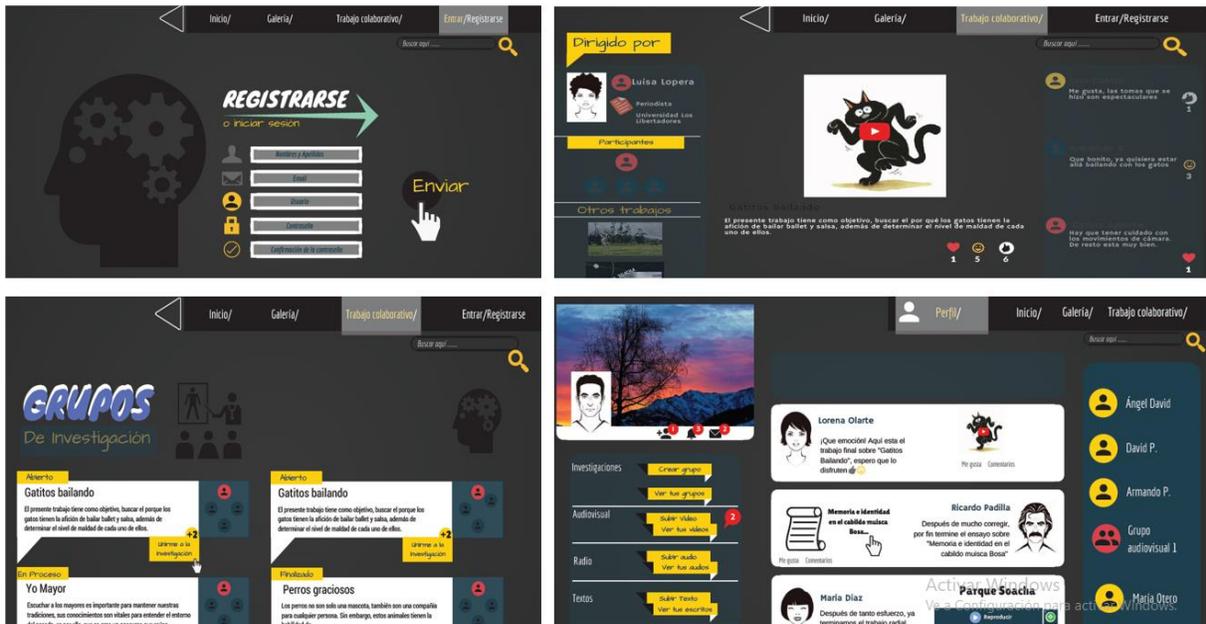
Me gusta Comentar

2

Publicación de la encuesta en la página en Facebook “Uniminuto Soacha” sobre la utilización de las herramientas Tic ofrecidas por la universidad.

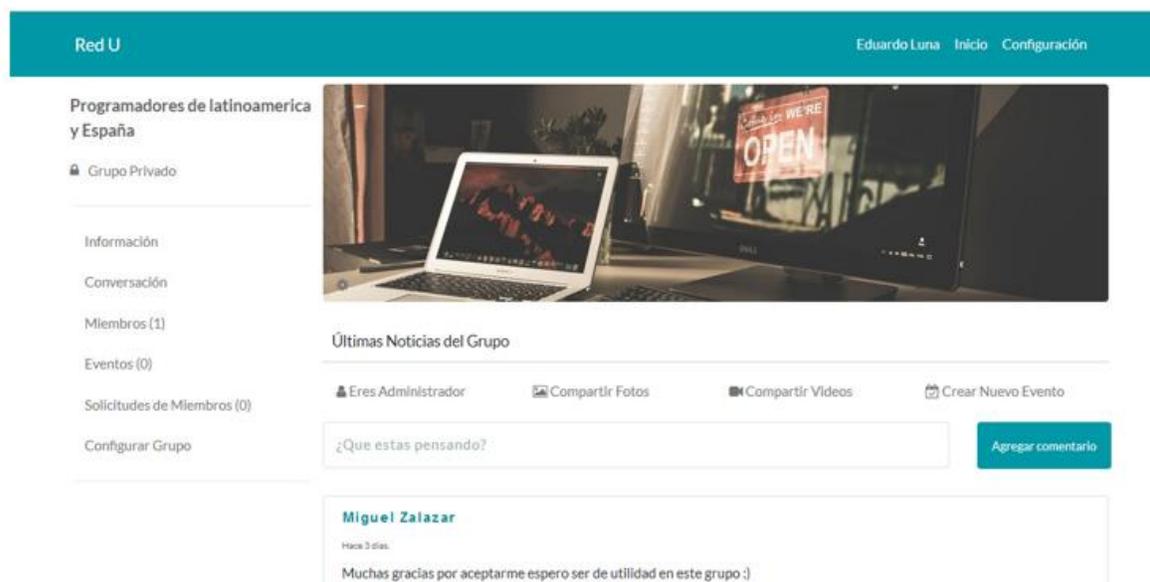
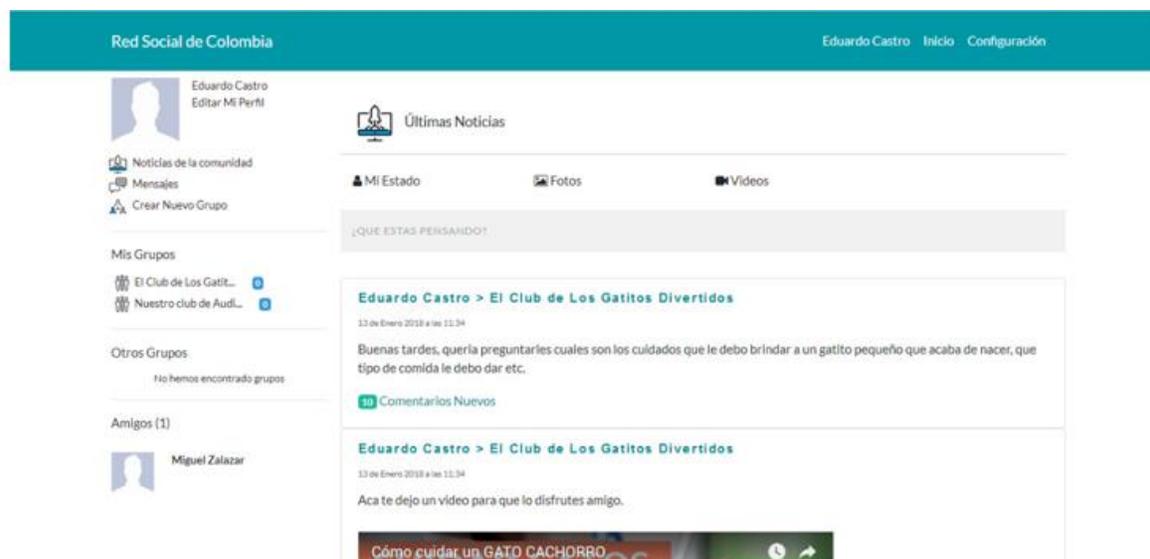
## Diseño del prototipo “En Red-U”

Al demostrar que las herramientas Tic ofrecidas por la universidad no son intuitivas ni dinámicas y que la difusión de los semilleros de investigación es muy escasa (Solo es compartida por los profesores), se optó por crear una plataforma virtual que permita visibilizar y ofrecer herramientas de estudio que fortalezca el trabajo colaborativo. Por tanto, se realizaron las primeras plantillas de la página, pero al no tener conocimiento sobre diseños web se emprendió la travesía de buscar a la persona indicada para el trabajo, del cual se conoció a Marcela Ardila quién realizó el primer prototipo. En un primer vistazo, se mostró que la plataforma tiene un cierto parecido a una red social, una gran ventaja teniendo en cuenta de que la mayoría de los estudiantes están familiarizados con esta herramienta.



Plantillas para el prototipo de En Red-U presentadas a la diseñadora web Marcela Ardila, los colores y su estructura cambiaron después para ser más atractiva y dinámica.

## En Red-U: Tejiendo conocimientos



Primera versión de la plataforma, se puede observar el muro principal de la página y la estructura de los grupos.

De modo que se generó una gran expectativa y se buscó agregar más opciones dentro de la página, es por ello que se crearon las herramientas de estudio, guías para el estudiante en su formación de investigador, allí se encontraría conceptos básicos sobre: Planteamiento problema, marco teórico, enfoque cualitativo, recolección de datos y diseño metodológico, además de presentar los géneros periodísticos, en cada uno de los formatos se verían los “Libros

## En Red-U: Tejiendo conocimientos

recomendados” que es la bibliografía usada para crear las herramientas de estudio, igualmente se consideró la opción de agregar la “Librería” donde las personas tienen la posibilidad de compartir textos para su investigación. Cabe aclarar que estas dos herramientas no estaban contempladas inicialmente con la diseñadora web, así que se volvió a contactar a Marcela pero no se volvió a tener respuesta, lo cual, se conoció a Gabir Leoburnet quién colocó las dos últimas opciones de la plataforma y corrigió algunos errores que presentaba la página. Para ingresar a la página [clic aquí](#).

The screenshot displays the 'Red U' platform interface. At the top, there is a teal header with the text 'Red U' on the left and 'Martín Sánchez Inicio Salir' on the right. Below the header, the page is divided into two main sections: 'Herramientas de estudio' (Study Tools) on the left and 'Documentos de Estudio' (Study Documents) on the right. The 'Herramientas de estudio' section includes a sub-section for 'Géneros periodísticos' (Journalistic Genres) with six PDF icons and their respective titles: 'El\_Titular.pdf', 'La\_Noticia.pdf', 'La\_Entrevista.pdf', 'La\_Cronica.pdf', 'El\_Reportaje.pdf', and 'La\_Television.pdf'. Below this is the 'Investigación' (Research) section with four PDF icons and titles: 'Enfoque\_Cualitativo.pdf', 'Planteamiento\_Problema.pdf', 'Marco\_Teorico.pdf', and 'Recoleccion\_de\_Datos.pdf'. The 'Documentos de Estudio' section is currently empty.

Herramientas de estudio presentadas en la plataforma, allí se aloja formatos de géneros periodísticos y de investigación (Planteamiento problema, enfoque cualitativo, marco teórico, etc.)

This screenshot shows the 'Red U' platform interface with annotations. The header is the same as in the previous image. The main content area is divided into 'Eventos (1)' (Events) and 'Últimas Noticias del Grupo' (Latest Group News). Under 'Eventos (1)', there is a 'Librería (5)' (Library) button. A blue box highlights this button, with a line pointing to a text box that reads: 'Las personas de un grupo pueden subir y compartir bibliografía, además de publicar sus avances de proyecto' (People in a group can upload and share bibliography, as well as publish their project progress). Below the 'Librería (5)' button is a 'Trabajo Final' (Final Project) button, also highlighted with a blue box. A line points from this button to another text box: 'En esta sección se podrá publicar el archivo final del proyecto.' (In this section, you can publish the final project file). The 'Últimas Noticias del Grupo' section includes a search bar with the placeholder text '¿Que estas pensando?' and a 'Agregar comentario' (Add comment) button. Below this is the 'Documentos' (Documents) section, which contains several PDF icons and titles: 'TVDigital7-2.pdf', 'televisión centrada en espectador.pdf', 'Dialnet-GenerosYFormatosParaLaTele-5284743.pdf', 'sandra\_valdetti-epistemolog\_a\_la\_la\_comunica-ebook.pdf', and a Word document icon titled 'Proyecto de investigación "Televisión Digital'.

Presentación de las nuevas opciones incorporadas a la plataforma (Librería y trabajo final).

## **Presentación e implementación de la plataforma virtual**

Al tener el prototipo de la plataforma web “En Red-U” se realizaron las pruebas con el proyecto de investigación “Televisión digital interactiva”, siendo el 6 de abril de 2018 la presentación de la red social académica donde acudieron 10 personas, entre ellas el profesor Alexander Díaz, allí se compartió las guías para la utilización de la página del cual se les envió por correo electrónico, la mayoría de los presentes mostraron su satisfacción por la plataforma y se les indicó que después de una semana recibirán una encuesta, esto con el fin de entender el funcionamiento de En Red-U y sus posibles inconvenientes.



Presentación de la plataforma En Red-U al proyecto de investigación Televisión digital interactiva.

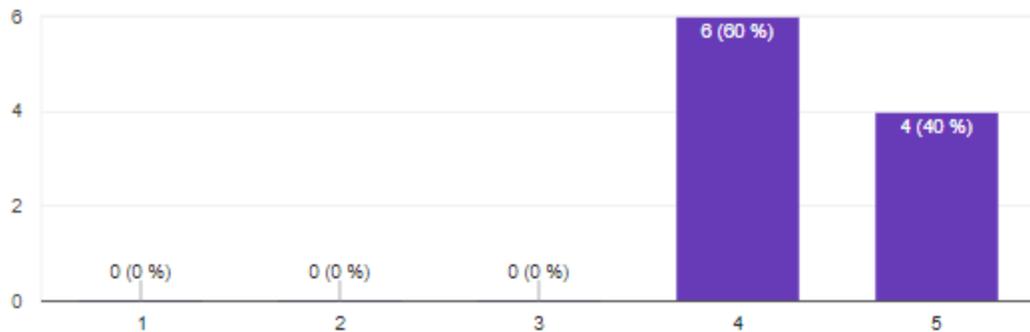
## En Red-U: Tejiendo conocimientos

Al obtener los resultados de la encuesta, se reveló en una escala del 1 al 5, que la plataforma para el grupo de investigación es buena con un 60% y por ende es intuitiva y dinámica (100%), lo anterior evidencia que existe una facilidad de uso dentro de la página.

**Gráfica 1.** Encuesta: Primer vistazo de la plataforma En Red-U.

En un primer vistazo, como le ha parecido la plataforma virtual "En Red-U": 

10 respuestas



Encuesta realizada al proyecto de investigación Televisión digital interactiva con el fin de conocer el funcionamiento de la misma.

**Gráfica 2.** Encuesta: La página es dinámica e intuitiva.

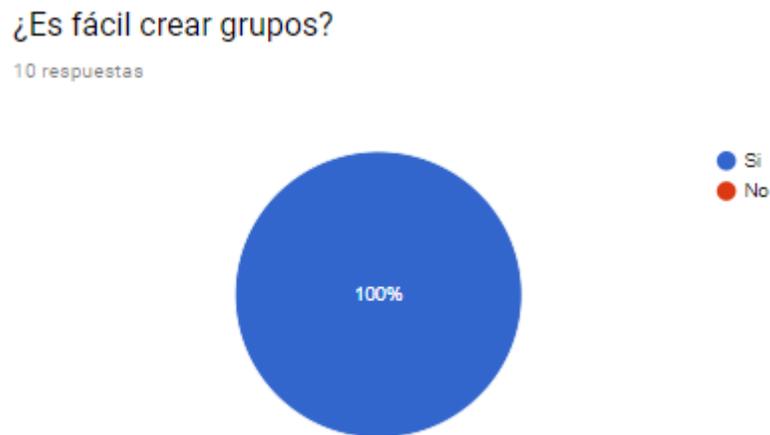
¿La plataforma es dinámica e intuitiva?

10 respuestas

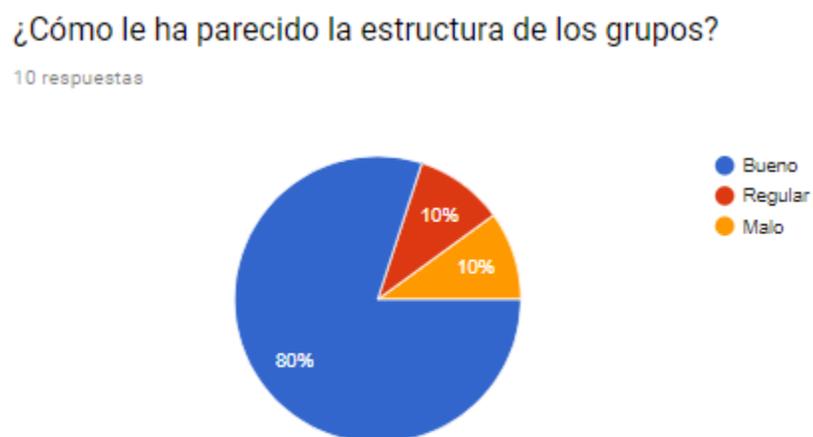


Con respecto a la creación de los grupos de trabajo, la mayoría coincidió que es fácil la creación de las mismas (100%) igualmente, la estructura es la más conveniente (80%) lo que nos da a entender que son entendibles y generan un buen ambiente comunicativo asincrónico.

**Gráfica 3.** Encuesta: Facilidad de creación de grupos.



**Gráfica 4.** Encuesta: Estructura de los grupos.

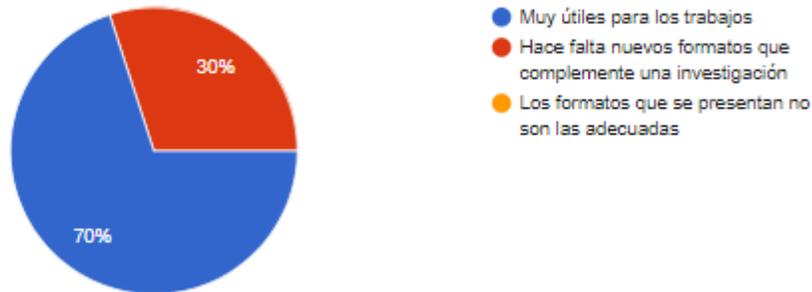


Al momento de conocer las herramientas de estudio, se puede evidenciar que solo el 70% de las personas encuestadas ven los formatos útiles para su proceso investigativo, aunque demuestra que se deben implementar nuevas guías. Por el contrario, la opción de librería considera que falta categorizar los archivos (30%) y colocar nuevas opciones (50%), lo cual, indica que en una segunda actualización de la plataforma esta herramienta debe ser el principal cambio.

**Gráfica 5.** Encuesta: Herramientas de estudio.

### ¿Cómo ve las herramientas de estudio?

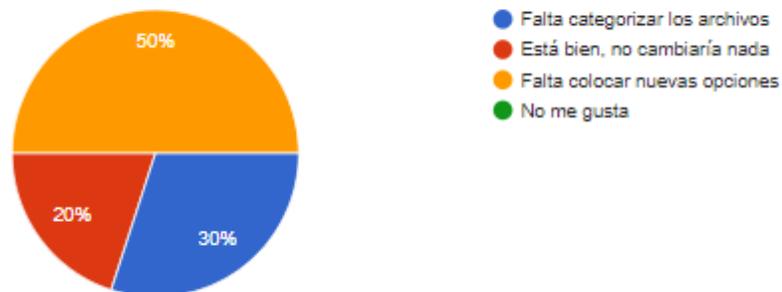
10 respuestas



**Gráfica 6.** Encuesta: La librería.

### ¿Cómo ve la opción de librería en los grupos?

10 respuestas

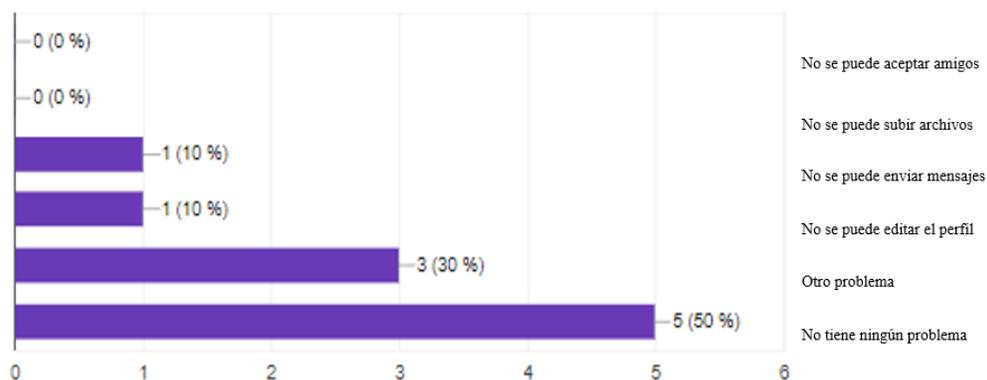


La plataforma al ser un prototipo puede presentar inconvenientes técnicos, de hecho, no podían enviar mensajes (10%), tampoco editar el perfil (10%) o tenían otro problema (30%), por tanto, es esencial la retroalimentación de la siguiente fase para saber los problemas de la página y junto con el diseñador web (En la segunda actualización) hacer los respectivos cambios.

**Gráfica 7.** Encuesta: Problemas técnicos.

Si se le ha presentado algún inconveniente dentro de la página web por favor especifique:

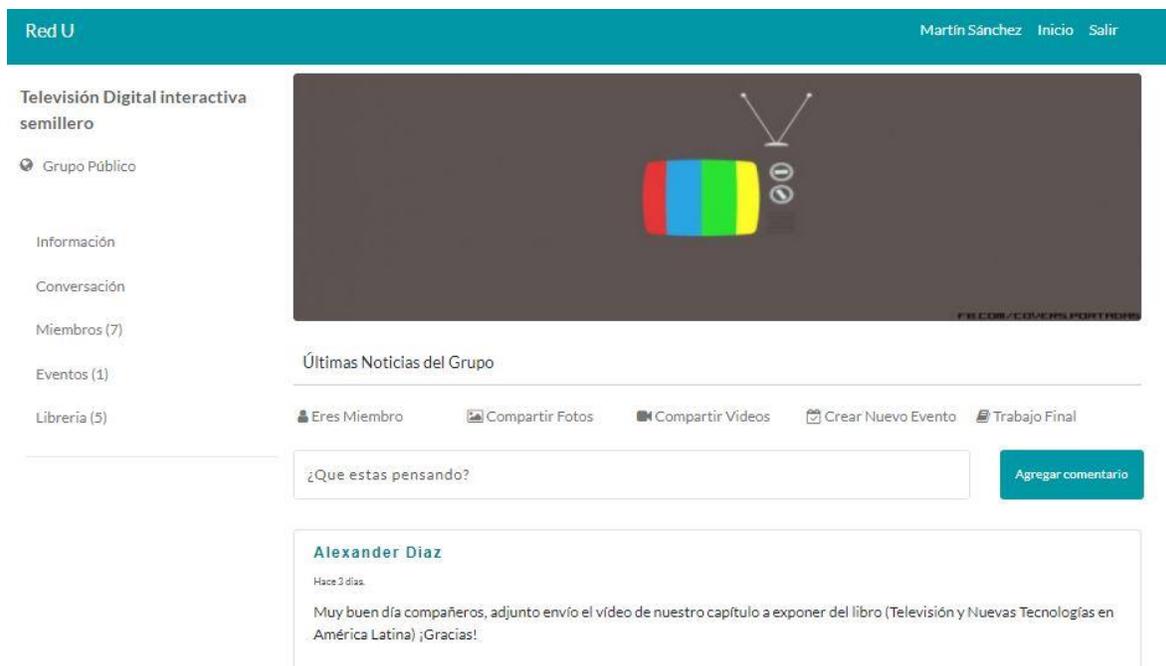
10 respuestas



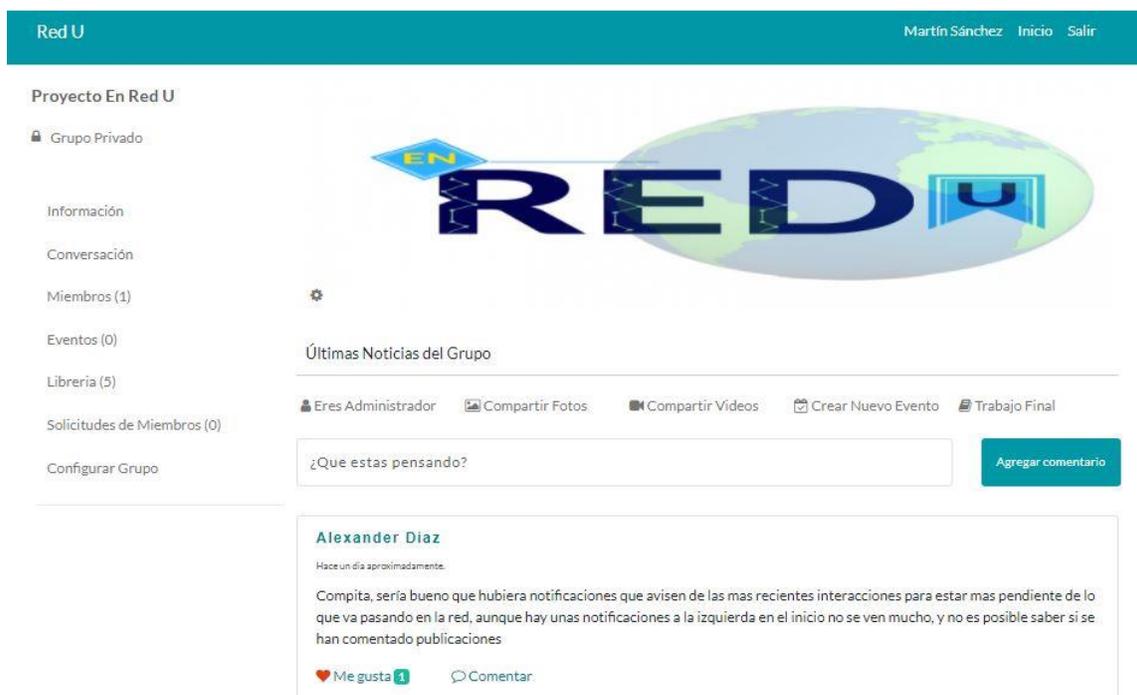
Para obtener un mayor seguimiento, los jóvenes que se inscribieron a la página y crearon un grupo de investigación se les envió la solicitud para ser parte del grupo, a la vez de ver su progreso en sus respectivos trabajos, lo anterior se hizo para identificar qué tipos de comportamientos se tienen dentro de la plataforma y la constancia con respecto a la utilización de las herramientas Tic. Cabe resaltar que las personas empezaron a inscribirse a partir del tercer día. Con el objetivo de ser parte de la comunidad académica, se creó un grupo donde se expone el presente proyecto, para registrar el proceso de investigación y subir la bibliografía consultada, de

## En Red-U: Tejiendo conocimientos

igual forma, se tuvo un canal comunicativo con el tutor para desarrollar la tesis a partir de En Red-U.



Grupo del proyecto de investigación “Televisión digital interactiva”.



Creación del grupo “Proyecto En Red-U”, allí se alojaba os avances de la presente investigación.

### **Retroalimentación y observaciones finales**

Para conocer el impacto final fue necesario realizar un debate con el grupo de investigación, allí se tomó apuntes a cada uno de los inconvenientes y sugerencias que se presentaron dentro del prototipo, igualmente se enfatizó la importancia del trabajo colaborativo y de las herramientas Tic haciendo una comparativa con las aulas virtuales que ofrece la universidad, todo esto con el fin de conocer si son intuitivas y dinámicas.

Además se entrevistó al docente Alexander Díaz, tutor del proyecto, que expuso que la plataforma tiene buenas bases para la comunicación asincrónica y extiende los trabajos del grupo, por otro lado, las herramientas de estudio son necesarias para los estudiantes pero en las opciones de librería si es importante cambiar o eliminar los archivos, a pesar de que la página se tiene la opción de enviar mensajes sincrónicamente, este no puede crear grupos de chats, lo cual es importante rescatar para que exista en los grupos una reunión o debate del proyecto. También se hizo la recomendación de crear notificaciones de mensajería y publicaciones de otros grupos, con el fin de incentivar a la persona a entrar en la red social académica.

Por último, fue necesaria la retroalimentación para mejorar la página web, que al realizar una segunda actualización se puede volver hacer otro diagnóstico y volver a la fase inicial del proyecto.

## **Análisis de los resultados**

En un primer vistazo, gracias a la entrevista realizada a Wilber López, encargado del campus virtual de la Corporación Universitaria Minuto de Dios CR Soacha, se evidencia que la universidad cuenta con cinco herramientas Tic: Aulas virtuales, biblioteca virtual, correo institucional, portales web de la universidad y génesis Uniminuto, sin embargo, su uso en la modalidad presencial es baja debido a que las clases siguen el modelo de enseñanza tradicional, no quiere decir que esto sea malo, pero utilizar las tecnologías es una oportunidad para crear nuevas estrategias pedagógicas para mejorar las competencias dentro de las aulas, igualmente, los estudiantes reconocen que no son intuitivas ni dinámicas las aulas virtuales porque se requiere de muchos clics para llegar a un punto, por ello, ven las redes sociales como la mejor opción para compartir archivos o información con otros compañeros y docentes. A la pregunta de ¿Sabía usted que en las aulas virtuales se puede crear foros y mandar mensajes a los profesores? La mayoría no tenían conocimiento de ello, no obstante, Danian Guauta, estudiante de Comunicación Social-Periodismo, expresa que una vez envió un mensaje a un profesor y nunca tuvo respuesta, esto demuestra dos escenarios, que hace falta una capacitación para utilizar las herramientas Tic de universidad o éstas deben cambiar a una estructura más dinámica para que exista una verdadera participación, esto último es más complicado, debido a que se necesita el permiso de la sede principal de la universidad, por tanto, estos cambios se pueden demorar meses e incluso años.

Para ampliar el diagnóstico del uso de las herramientas Tic ofrecidas por la universidad, se publicó una encuesta en la página de Facebook “Unimnuto Soacha”, sin embargo la participación fue poca, de los 11 mil usuarios registrados solo 5 personas mandaron sus repuestas, esto da a entender que debe existir una motivación u obligación de por medio para realizar ciertas

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

actividades, por tal razón, se encontró 3 factores importantes para realizar el diseño del prototipo En Red-U 1) tener facilidad de uso 2) hallar a otros usuarios sin mucho esfuerzo y 3) tener un objetivo claro o intereses en común para utilizar constantemente una plataforma virtual.

Cabe aclarar que se realizaron plantillas para el prototipo y se explicó de manera clara y concisa a la diseñadora web, Marcela Ardila, que la página tenga un diseño parecido a una red social, debido a que los estudiantes están más familiarizados con esta herramienta. Al obtener un primer vistazo de En Red-U se pensó colocar otras opciones como son la librería, herramientas de estudio y trabajo final, pero estas no estaban contempladas inicialmente, así que se acudió a Gabir Leoburnet para complementar la página. Es importante resaltar el trabajo, la creatividad y el conocimiento de los diseñadores web, ya que hicieron posible esta red social académica.

Al realizar la retroalimentación de la plataforma con el proyecto de investigación Televisión digital interactiva y obtener los resultados de la encuesta, se demuestra que es necesario crear carpetas dentro de la librería para jerarquizar los archivos subidos y tener la posibilidad de cambiar o editar los documentos, por otra parte, las herramientas de estudio fueron de total agrado e incluso se propuso facilitar libros de autores que contribuyan al proceso formativo del investigador. También es necesario eliminar usuarios y grupos, esta idea no se contempló inicialmente debido a que se quería observar de manera más detallada el comportamiento de los usuarios dentro de la página, igualmente, es necesario la creación de un botón de búsqueda y notificaciones, este último es fundamental para que la persona esté siempre conectado.

Es importante resaltar que las personas se inscribieron al tercer día después de la presentación de la plataforma y de forma casi autónoma crearon los grupos de investigación, de hecho, Televisión digital interactiva es mucho más activa y tiene mayor dinamismo que cualquier otro, esto se debe a que el tutor del grupo, Alexander Díaz, publicaba constantemente ejercicios y

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

comentaba los vídeos de los estudiantes, lo que conlleva que exista un incentivo para los usuarios de publicar contenidos, de la misma manera, se creó “Proyecto En Red-U” con el objetivo de subir avances de la presente investigación, por ello, se concluyó que los grupos registran el proceso de un proyecto, donde la librería es un recurso para consultar y compartir bibliografía, como se expuso anteriormente, falta jerarquizar y crear carpetas para organizar los documentos, pero la estructura en un primer vistazo es fácil de manejar. Para una segunda actualización es esencial que los trabajos finales se puedan compartir dentro del muro del usuario, ya que la persona al obtener “me gusta” se siente motivada para seguir con su proceso de investigador.

Lo anterior demuestra que la plataforma cumplió con los objetivos propuestos, entre ellas la creación de un espacio virtual donde la comunicación y la asesoría de los proyectos de investigación están latentes e incluso en las comunidades creadas En Red-U como: Tierra cielo y esplendor y Televisión digital interactiva, el trabajo colaborativo ha sido fundamental para sacar adelante anteproyectos de investigación.

## **Conclusiones**

Las herramientas Tic condicionan al ser humano para realizar actividades cotidianas tales como hacer compras por internet, buscar un lugar específico sin salir de casa o encontrar información de manera instantánea, pero deben ser utilizadas de forma responsable. Ahora bien, en la academia se identificó que no existe un uso constante de las herramientas tecnológicas debido a que no son intuitivas o no existe una motivación real para utilizarlas, por tanto, se piensa que la responsabilidad recae en el docente debido a su poca participación o utilización de las mismas e incluso los trabajos deben ser subidos por el aula virtual y no por otros medios, pero esto conlleva a una limitación, es decir, si se conoce que la mayor población está en las redes sociales, la universidad debe proporcionar ese espacio para crear nuevas estrategias pedagógicas para mejorar las clases de la modalidad presencial.

No obstante, las redes sociales no es solo un espacio virtual para interactuar con otras personas, es encontrar intereses comunes con otros usuarios y así crear grupos virtuales, es por ello que nace la idea de En Red-U, una comunidad académica que crea comunidades.

En un principio, el proyecto de investigación Televisión digital interactiva no era participe de la plataforma hasta que el tutor empezó a dejar trabajos y dar “me gusta” a los comentarios o vídeos de los usuarios, esto demuestra que la motivación está en ser “aceptado” por otro y su proyecto sea reconocido. La comunicación asincrónica tiene la posibilidad de que cada estudiante realice una actividad a su propio ritmo o tiempo, por tanto, se demuestra su responsabilidad dentro del grupo. También es importante condicionar a la persona para que revise constantemente la red social y esto se logra con la herramienta de notificaciones, una falencia que tuvo el prototipo, puesto que no se implementó.

### *En Red-U: Tejiendo conocimientos*

Existe dentro de la plataforma (Indirectamente) un control sobre los estudiantes, ya que registra cada uno de los procesos de investigación y para el docente es una oportunidad saber que autores, bibliografías y documentos han utilizado los usuarios, de ahí se hace una retroalimentación dentro de los grupos y se genera el trabajo colaborativo. Por otro lado, la persona puede ver el proyecto final y recomendarlo con otros, lo que conlleva a fortalecer nuevas redes académicas. A pesar de que En Red-U es un prototipo, la plataforma siempre estará en constante cambio, con el fin de innovar y facilitar herramientas de estudio a los estudiantes en su proceso de investigador, asimismo, se crea un canal comunicativo para las personas que quieran visibilizar sus productos enfocados a un cambio social.

Lo anterior demuestra que los objetivos planteados se cumplieron, de hecho, se incentivó las herramientas Tic gracias a la participación del docente hacía los estudiantes y se realizó la retroalimentación del prototipo. Es importante destacar que a lo largo de la investigación, se tuvo confusión con respecto al nombre del grupo con el que se estaba trabajando, puesto que al principio se pensaba que era un grupo de investigación, pero en realidad es un proyecto de investigación, esta corrección se dio gracias al tutor Alexander Díaz, pero al realizar las encuestas y las entrevistas también se evidencia la falta de información sobre estos términos, de modo que En Red-U es una alternativa para aquellas personas que quieran involucrarse en las investigaciones dadas por la universidad.

## **Bibliografía**

Aguirre, J. (Mayo, 2013). Nuevos alcances de la participación ciudadana a través de las redes sociales. *Revista Scielo* Volumen 1 (Número 2). Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-11912013000200004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912013000200004)

Ayala, T. (Mayo, 2014). Redes sociales, poder y participación ciudadana. *Revista Austral de ciencias sociales* (Número 26). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/459/45931862002.pdf>

Barbosa, J. (2004). Los ambientes virtuales de aprendizaje AVA. Recuperado de <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1KQCGHV68-13ZT3LF-3NJ>

Bernárdez, M. (2007). Diseño, producción e implementación de E-Learning: metodología, herramientas y modelos. Editorial AuthorHouse.

Cabas, E, Salas, M y Ruiz, C. (2010). *Diseño de un software educativo Multimedial y una aula virtual como apoyo a la asignatura modelos pedagógicos para los programas de licenciatura de la facultad de educación en la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO*. (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia

Cabero, J y Llorente, M. (2015). Tecnologías de la información y comunicación, Tic, escenarios formativos y teorías de aprendizaje. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/28483/Tecnolog%EDas%20de%20la%20Informaci%F3n%20y%20la%20Comunicaci%F3n.pdf?sequence=1>

Cabero, J. (Abril, 2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *CEF* (Número 1). Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/32285>

Cabero, J. (Diciembre, 2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y comunicación educativas* (Número 45). Recuperado de <http://cursa.ihmc.us/rid=1M92QYFT5-2BBGPTG-1QT0/julio%20cabero.pdf>

Cáceres, J. (1998). Técnicas de investigación: Sociedad, cultura y comunicación. Editorial Addison Wesley.

Calzadilla, M. (Enero, 2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de educación* Volumen 29 (Número 1). Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2868>

Castro, E y Sehk, P. (1997). La investigación en ciencias sociales: Más allá del dilema de los métodos. Recuperado de <https://download.e-bookshelf.de/download/0003/7557/68/L-G-0003755768-0007688691.pdf>

Celaya, J. (2011). La empresa en la web 2.0 El impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial. Editorial Gestión 2000.

Cunha, T y González M. (2013). Innovación y docencia en el siglo XXI. Editorial AAA Sociedad Cooperativa de responsabilidad limitada.

Echazarreta, C, Prados, F, Poch, J y Soler, J. (Abril, 2009). La competencia «El trabajo colaborativo»: una oportunidad para incorporar las TIC en la didáctica universitaria. Descripción de la experiencia con la plataforma ACME (UdG). *Revista sobre la sociedad del conocimiento*

UOC PAPERS (Número 8). Recuperado de  
[http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/echarreta\\_prados\\_poch\\_soler.html](http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/echarreta_prados_poch_soler.html)

Enríquez, S. (s.f). *Luego de las Tic las Tac*. Buenos Aires.

Figuroa, R. (2013). *Introducción a las teorías de comunicación*. Editorial Addison Wesley.

González, J, Amozurrutia, J y Mass, M. (2011). *Cibercultura e iniciación en la investigación*. Editorial Intersecciones.

Herrero, E. (Febrero, 2012). El periodismo en el siglo de las redes sociales. *Revista de comunicación Vivat Academia* (Número especial). Recuperado de  
<http://webs.ucm.es/info/vivataca/numeros/n117E/PDFs/EHerre.pdf>

Levy, P. (2007). *Cibercultura*. Editorial Anthropos.

Lozano, R. (Diciembre, 2010). *Bibliotecas y bibliotecarios en búsqueda de la innovación*.  
*Anuario ThinkEPI* Volumen 5. Recuperado de  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/view/30473/16039>

Malaver, W. (2014). *Diseño de un ambiente virtual de aprendizaje, que fomente y mejore el uso de herramientas TIC web 2.0 en los docentes de UNIMINUTO Soacha, programa Pedagogía Infantil jornada diurna*. (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia.

Noguera, J, Polo, J y Pérez, M. (2011). *Redes sociales para estudiantes de comunicación*  
*50 ideas para comprender el escenario Online*. Editorial UOC.

Ramírez, A y Valdés W. (2010). *Propuesta pedagógica para la apropiación de herramientas TIC y WEB 3.0 en las didácticas de aula de los formadores de la Facultad de*

*En Red-U: Tejiendo conocimientos*

*Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.* (Tesis de pregrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia

Rincón, I. (2015). *Diseño de un curso de artes visuales apoyado con Tic, para fortalecer competencias interpersonales a través del trabajo colaborativo.* (Tesis de maestría). Universidad de los Andes. Colombia.

Rodríguez, C. (Junio, 2016). Tic en Formación docente. Una experiencia multiplicadora. Recuperado de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53519/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53519/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1)

Sampieri, R, Collado, C y Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación cuarta edición. Editorial McGraw-Hill.

Sandoval, C. (2002). Programa de especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social: Investigación cualitativa. Recuperado de <https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/manual%20colombia%20cualitativo.pdf>

Scagnoli, N. (2005). Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia. *Ideals*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/2142/10681>

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Editorial Gedisa.

Severin, E. (2014). Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, para el aprendizaje. *Oficina de la UNESCO en Santiago* (Número 3). Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4916/Tecnolog%C3%ADas%20de>

*En Red-U: Tejiendo conocimientos*

[%20la%20Informaci%C3%B3n%20y%20la%20Comunicaci%C3%B3n%20TIC%20para%20el%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Suarez, E y Salinas, E. (2009). Tecnologías de la información y la comunicación: Ambientes web para la calidad educativa. Armenia-Colombia. Editorial Elizcom.

Torrecilla, F. (2011). Métodos de investigación en educación especial: Investigación-Acción.

Traver, B y Vegas, M. (Julio, 2015). Visión de las plataformas virtuales de enseñanza y las redes sociales por los usuarios estudiantes universitarios. Un estudio descriptivo. *Revista de medios y educación*. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45328/Visi%C3%B3nde%20las%20plataformas%20virtuales%20de%20ense%C3%B1anza%20y%20las%20redes%20sociales%20por%20los%20usuarios%20estudiantes%20universitarios.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valerio, G y Valenzuela, J. (Septiembre, 2013). Redes sociales y estudiantes universitarios: del nativo digital al informívoro saludable. *El profesional de la información* Volumen 20 (Número 6). Recuperado de <http://catedra.ruv.itesm.mx/handle/987654321/759>

Vasilachis, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. España. Editorial Gedisa.

Vega, A. (2016). *Planteamiento de estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento del uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en ambientes virtuales de aprendizaje* (Tesis de pregrado). Universidad abierta y a distancia. Colombia.

Yanguas, I. (2013). La tecnología en el aula de español como lengua extranjera tres estudios empíricos. Editorial Ediciones Universidad Cantabria.