



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CUENCA

EDUCACIÓN
CONTINUA



International
University
Network

RESEARCH AND TEACHING REGARDING POPULATION,
EMPLOYMENT AND LOCAL ECONOMIC DEVELOPMENT

III CONGRESO INTERNACIONAL

INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES, ECONÓMICAS
Y ADMINISTRATIVAS PARA EL DESARROLLO
SOSTENIBLE

MEMORIAS

CUENCA 3-4 Y 5
OCTUBRE // 2018

CON EL AVAL

Las herramientas digitales usadas en el EVA como herramienta innovadora para la creación de medios digitales en la asignatura de Periodismo Digital

The digital tools used in the EVA as an innovative tool for the creation of digital media in the subject of Digital Journalism

Ramiro Geovanny Ruales Parreño^{1*}, Hilda María Saladrigas Medina² y Isabel María Enríquez Jaya³

¹ Universidad Nacional de Chimborazo

² Universidad de la Habana

³ Universidad Técnica Particular de Loja

*rruales@unach.edu.ec

Resumen

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación han generado un nuevo escenario de interacción entre los diferentes actores de la sociedad y las actividades docentes, razón por la cual se ha constituido en un factor determinante para considerar la relación que existe entre los procesos de enseñanza – aprendizaje y los escenarios para de desarrollo curriculares por medio de Entornos Virtuales de Aprendizaje usando herramientas digitales en el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas de los estudiantes Universitarios y particularmente a los Estudiantes de la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Chimborazo en el campo del Periodismo Digital como eje transformador del contexto de la Comunicación en nuestro ciudad, provincia y país. En este trabajo abordaremos cuales son los resultados de aprendizaje con las habilidades y destrezas adquiridas mediante las Tics que se obtienen a través de los entornos virtuales de aprendizaje de la asignatura de Periodismo Digital, complementadas con las herramientas usadas para el aprendizaje y el desarrollo procesos cognitivos actitudinales y procedimentales, que posibilitan a los estudiantes inmersos en este proceso académico construir productos comunicacionales para la Web, redes sociales, canales de video y de audio y streaming de audio y video, con la utilización de herramientas y aplicaciones gratis tal cual establece la Ley Orgánica de Educación Superior sobre la obligatoriedad del uso de herramientas de software libre para el aprendizaje de los estudiantes y estas herramientas orientadas al Periodismo Digital; entendiendo a este proceso como la interacción de plataformas digitales a través de las Tecnologías de la Comunicación aplicadas al campo del Periodismo Digital, por medio del Entorno Virtual de Aprendizaje; y, así evidenciar el alto nivel de aplicabilidad que tiene propuesta en los estudiantes.

Palabras clave: Periodismo Digital, UNACH, EVA, Elearning.

Abstract

The new information and communication technologies have generated a new scenario of interaction between the different actors of society and teaching activities, which is why it has become a determining factor to consider the relationship that exists between teaching processes - learning and scenarios for curricular development through Virtual Learning Environments using digital tools in the development of cognitive abilities and skills of University students and particularly students of the Social Communication Career of the National University of Chimborazo in the field of Digital Journalism as the transforming axis of the Communication context in our city, province and country. In this paper we will address what are the learning outcomes with the skills and abilities acquired through the Tics that are obtained through the virtual learning environments of the subject of Digital Journalism, complemented with the tools used for learning and development cognitive processes attitudinal and procedimentales, which enable students immersed in this academic process to build communication products for the Web, social networks, video and audio channels and streaming audio and video, with the use of free tools and applications as established by Law Organic Higher Education about the mandatory use of free software tools for student learning and these tools oriented to Digital Journalism; understanding this process as the interaction of digital platforms through the Technologies of Communication applied to the field of Digital Journalism, through the Virtual Learning Environment; and, thus demonstrate the high level of applicability that has proposal in students.

Key words: Digital Journalism, UNACH, EVA, Elearning.

1 Introducción

Con el transcurso del tiempo hemos sido testigos de cómo las TIC'S han influenciado de manera favorable el aprendizaje dentro del salón de clase, teniendo en cuenta la evolución de las herramientas utilizadas por parte de los docentes hacia los estudiantes al momento de brindar conocimiento, para formar parte en la actualidad a la era digital y de la información.

Estamos inmersos en la sociedad de la información, nosotros los humanos seres sgnicos porque tenemos una mejor de apreciación del entorno que nos rodea y estamos siendo testigos de todo lo que sucede a nuestro alrededor en cercanas y diversas distancias para identificar con claridad que pasa alrededor del mundo y estos avances nos permiten lograrlo dando un nuevo contexto a la realidad social en la que vivimos.

Lo que se ha alcanzado con todos estos métodos es que la comunicación sea "híbrida" pero también comprensible con el propósito de aprender más, al ser combinado no se torna aburrido el aprender, las generaciones van cambiando y a su vez creciendo y quieren ver a través del bosque y no solo sobre él, lo que logran las tecnologías de la información y la comunicación es que se incremente la curiosidad de saber más y tener más conocimiento más no conformarnos con el que se dicta en la clase.

De acuerdo a la autora Elena Barbera e – learning "no consiste en consultar páginas de Internet, se basa en un proceso formativo que debe ser planificado y apoyado para hacer posible una comunicación lo más completa entre el aprendiz y el docente." (Elena Barrera, 2008)

Toda esta evolución hace que la sociedad actual sea más flexible y fácil al momento de estudiar o recoger información de importancia e incluso es posible el poder asistir a una clase en línea y compartir e impartir conocimientos a los demás participantes de aquellas áreas en proceso de formación y desarrollo.

Es un tipo de enseñanza virtual y de formación online que consiste que la educación y capacitación sea a través de la Internet, el Electronic Learning o aprendizaje electrónico es algo novedoso en una sociedad cambiante con miras hacia un futuro cercano lleno de respuestas hacia incógnitas que comúnmente con investigación e indagación podrían ser respondidas para nuestros ancestros actualmente lo podemos lograr y seguir experimentando sobre estas tecnologías, dar un giro totalmente innovador y diferente a las respuestas que queremos encontrar, se nos ha facilitado el acceso a la información y el estudio y ahora es fácil poder debatir con personas de diferentes ciudades en el caso de realizar maestrías o pre – grados en los que se utilicen este tipo de innovación.

En las dos últimas décadas los grandes avances en las tecnologías de la información y comunicaciones, y más específicamente el surgimiento de Internet y la Web, promovieron el nacimiento y desarrollo del e – learning, también denominado aprendizaje distribuido. (Luz Adriana Osorio Gómez, 2011)

Estas herramientas dentro de nuestra formación profesional nos facilitan el poder adquirir conocimiento de manera fácil y rápida conjunto nuestros pedagogos, todo este fenómeno dentro de nuestra sociedad ha provocado cambios culturales, ahora los jóvenes y adultos pueden enviar su trabajo de manera fácil y segura, siendo ellos los principales portadores de información para socializar nuevos avances y proyectos que se efectúan hoy en día.

Los jóvenes y las nuevas generaciones que están por venir cada vez serán más beneficiados en el ámbito tecnológico y novedoso como es la ciencia y tecnología aportando ellos también a nuevas ideas y mejoras no solo para el estudio sino también para la sociedad en sí mostrando una visión diferente e intelectual de ver el mundo, siguiendo los parámetros: interactividad, multimedialidad e hipertextualidad; en los que se cumplan los pasos para no estar en la parte común sino en la parte dinámica, porque el ser humano es un ser lúdico que a través del juego o la interacción logra que toda la información sea captada de mejor manera y con mayor aprehensión.

2 Periodismo Digital

El periodista digital Quim Gil, distingue no solo al periodismo electrónico si no periodismo en línea y periodismo en red. Que simplemente trasladar los usos contenidos de la prensa tradicional a Internet. El verdadero periodismo digital sería el periodismo en red ya que este nuevo tipo de periodismo rompe con la comunicación lineal y unidireccional.⁶¹mplica una serie de cambios fundamentales respecto a las rutinas del periodismo tradicional en papel, radio, tv o trasladado a la red.

3 Multimedialidad

Para (Díaz Barriga Arceo Frida & Hernández Rojas, Gerard, 2002) , la multimedialidad se define como la integración, en una misma unidad discursiva, de información de varios tipos: texto, imágenes (fijas o en movimiento), sonidos e, incluso, bases de datos o programas ejecutables.

Es la construcción del mensaje periodístico está basada en una integración del audio, la imagen y el texto. El recurso multimedia en los primeros años era mínimo y actualmente la mayoría de los medios se han concretado en copiar la información tal como se plasma en el medio impreso, haciendo una suma y no una integración del texto, el audio y la imagen.

También a la multimedialidad podemos entender, que es integración digital donde el periodista utiliza diferentes elementos para publicar la información a través de un sistema tecnológico.

4 Interactividad

(Pareja, Víctor M., Fernández-Morales, Isabel, Giménez Toledo, Elea, & López Marín, Laura, 2002), manifiestan que: la interactividad es una característica básica de Internet como medio de comunicación. Se interactúa entre fuente de

información y redacción, entre redacción y lectores o los mismos lectores entre sí.

También se entiende por interactividad la potencialidad de un sistema tecnológico para promover procesos de eficiencia comunicativa a partir de elementos que permiten trasladar el diálogo humano a la comunicación mediada.

5 Hipertextualidad

La hipertextualidad y el recurso hipermedia es el enlace del medio con los procesos mentales y el perfil del usuario. Los niveles de lectura permiten al consumidor de la información la posibilidad de seleccionar en que momento y en qué tiempo hacer la consulta a la información periodística.

Según (Ramón Salaverría, 2016), los medios de comunicación en la actualidad usan:

- **Hipertextualidad:** Vínculos que unen dos o más informaciones textuales.
- **Interactividad:** Vínculos que unen dos o más informaciones sonoras.
- **Hipermedialidad:** Vínculos que unen dos o más informaciones visuales.

La hipertextualidad es una variable que permite analizar la madurez de la práctica de periodismo digital. De esta manera podemos determinar la cantidad, de número de enlaces por unidad de contenido y la calidad de tipos de enlace según sus implicaciones semánticas. También los medios digitales deben usar las herramientas audiovisuales, las fotografías, y el texto de esta manera tener un hipervínculo con los géneros informativos e interpretativos que generen opiniones, comentarios que promueva la participación en los diarios digitales.

6 Medios Sociales

Los medios sociales son aplicaciones en Internet que permiten la creación y el intercambio de contenidos generados por el usuario. Estas aplicaciones se desarrollan sobre los fundamentos ideológicos y tecnológicos de la Web 2.0. (Ana García, 2009).

Existen diversas teorías sobre los orígenes del concepto "Social Media" (incluso que lo remontan a 1950), lo único en que todos coinciden es que este término reúne en sí a las más diversas utilidades que conocemos. La noción de "Medios Sociales" puede ser percibida como un gran paraguas que cobija a los blogs como WordPress, microblogging como Twitter, marcadores sociales como Delicious, mundos virtuales como SecondLife, redes sociales como Facebook, sitios para compartir fotos como Flickr, webs para subir videos como YouTube, etc.

7 Diseño de Prototipo

7.1 Diseño de una comunidad de aprendizaje informal

- 1) **Nombre de la comunidad:** Periodistas Digitales
- 2) **Tema:** Medios digitales
- 3) **Público objetivo.** Personas interesadas en el campo del periodismo que deseen conocer herramientas para realizar Periodismo Digital.

4) Considero que dentro de la Taxonomía de Bloom se busca que el público objetivo tenga las siguientes habilidades cognitivas:

- Recordar
- Comprender
- Aplicar
- Analizar
- Evaluar
- Crear

5) Sistema de participación: El Sistema de participación tendrá las siguientes Herramientas usadas en Moodle:

- Wiki
- Glosario
- Quiz
- Lección
- Tareas
- Bases de Datos
- Archivos Multimedia
- pizarra digital
- votaciones

6) Herramientas de comunicación: Videos y audio conferencias, correo, foros, chat, Google Docs, Google Forms – webcasting.

7) Opciones de adaptación:

Adaptación del interfaz. Al ser un curso de medios digitales; es necesario hacer una diferenciación adaptiva para que la interfaz varíe de acuerdo a las unidades de aprendizaje: Interfaz para Periódicos Digitales, Interfaz para Recursos de Audio y Podcast, Interfaz para Video on Line, todos los contenidos deberán contar con su propia identificación y la interfaz deberán ser acordes a los títulos de las unidades

Adaptación del flujo de aprendizaje. El flujo de aprendizaje se adapta dinámicamente a la organización de contenidos para diseñar un flujo de aprendizaje coherente que genere pautas de aprendizaje: tiempos, lugares y forma. Es decir, decidimos cuándo, dónde y cómo van a acceder nuestros alumnos las siguientes unidades de aprendizaje:

- Periódicos digitales
- Podcast de audio
- Videos on line
- Complejos de comunicación virtual

Considero que cada unidad de aprendizaje tendrá una estructura de organización con estos apartados:

- Introducción
- índice de los contenidos a tratar en la lección y el orden que seguirán.
- Vídeo base (para inducción al tema).
- Bloque de contenidos teóricos para consulta (lecturas, casos, escenarios, etc.).
- Propuesta práctica (reflexión, búsqueda en internet, consulta de enlaces, etc.).
- Realizar un Wiki para que los alumnos generen recopilaciones de contenido semanales para que se construya un contenido acorde a las instrucciones metodológicas del docente.

• Ejercicio o prueba final

Adaptación del contenido. GLOBALIDAD: Capacidad para describir el proceso de aprendizaje dentro de cada Unidad de Aprendizaje, de acuerdo a lo objetivos de aprendizaje. **FLEXIBILIDAD PEDAGÓGICA:** Se debe aportar significado y funcionalidad pedagógica a todos los elementos que están integrados en las unidades de aprendizaje. **PERSONALIZACIÓN:** Los contenido y las actividades descritas en cada una de las unidades aprendizaje se deben adaptar según las preferencias, necesidades y circunstancias de los estudiantes. **FORMALIZACIÓN:** descripción formal del diseño de aprendizaje para que sea posible su procesamiento automático. **INTEROPERABILIDAD:** Los diseños de aprendizaje deben ser intercambiables, de tal manera que se pueda trabajar con cualquier herramienta elearning. **COMPATIBILIDAD:** Compatibilidad con otras especificaciones o estándares.

8) Sistema de trabajo colaborativo: Algunas de las funcionalidades de las que disponen los entornos de trabajo colaborativo son:

- Creación de diferentes grupos de trabajo.
- Compartir documentos.
- Versionar documentos.
- Herramientas de comunicación sincrónica.
- Agenda
- Pizarras compartidas

9) **Cómo se va a generar y facilitar el aprendizaje personalizado y que factores influyen en este aprendizaje:** **carga cognitiva:** es necesario plantear cuales serán las principales formas de carga cognitiva como: Principio problemas con solución libre (Goal-free) - Principio ejemplos de problemas resueltos (Worked Example) - Principio completar problemas - Principio atención dividida – Principio de Imaginación e Interactividad, **estilo de aprendizaje en la plataforma:** debemos considerar todos los estilos de aprendizaje q se pueden manejar en los modelos de aprendizaje elearning entre los que podemos definir: **Activista.** Las personas implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias, desafíos y que se involucran en los asuntos de todos y centran a su alrededor todas las actividades. **Reflexivo:** aprenden de nuevas experiencias sin involucrarse en ellas. Recogen y analizan datos para llegar a una alguna conclusión. Son los que buscan adueñarse del tema cuando está en completo dominio del tema. **Teórico:** Aprenden más eficientemente sus conceptos y desarrollan las habilidades y destrezas cuando son parte de un sistema, modelo, teoría o concepto. Usan el análisis y la síntesis para llegar a la conclusión de que lo lógico, es bueno. **Pragmático:** Aplican de forma práctica las ideas y conceptos, descubren las nuevas ideas como innovación y aprovechan la primera oportunidad para redescubrirlas con experimentos. **tiempo de respuesta, rendimiento,** etc. Sin olvidar las aportaciones (inputs), actores (roles).

10) Roles y funciones

Tabla 1. Roles y funciones

ROL	FUNCIONES
ADMINISTRADOR	Realicen todos los cambios de estructura en los cursos
CREADOR DEL CURSO	Crea el cursos y enseña en el mismo
PROFESOR	Realizan acciones dentro del curso, cambian actividades y califican a los estudiantes.
PROFESOR SIN PERMISO DE EDICIÓN	Dan clases y no modifican el contenido, califican a los estudiantes
ESTUDIANTE	Son los que usan los recursos de aprendizaje y evaluación del curso
INVITADO	Son visores de los recursos del curso pero no pueden participar.

11) Tipos de monitorización: Podemos definir los siguientes aspectos para monitorear:

- Monitoreo según intervalos definidos para cada usuario en cada actividad.
- Mensajes de alerta por correo electrónico cuando algo malo ocurra
- Descripción o captura de pantalla del error que se adjunta al mensaje
- Reportes mensuales de disponibilidad, detallando tiempos de caída, duración, horas y días de la semana.
- Monitoreo de ingresos e interacciones en la plataforma.

12) Estilos de profesorado. En nuestro caso de medios Digitales, debemos disponer de docentes q reúnan las siguientes características académicas.

- Comunicadores Sociales
- Expertos en Procesos elearning
- Expertos en medios Digitales.
- Método de evaluación.
- Evaluación formativa continua o en momentos intermedios.
- Evaluación sumativa

Estos métodos que cuentan con criterios de calidad y evaluación de trabajos y actividades en entornos elearning, debemos combinarlos con la valoración de la calidad de los trabajos y participaciones con la cantidad, es decir, temporalidad de acceso al curso del estudiante, el número de intervenciones, para compararlas con el progreso individual y de grupo. Debemos también considerar que la presencia en la formación elearning se mide en función participación activa y práctica determinando así la cantidad y la calidad.

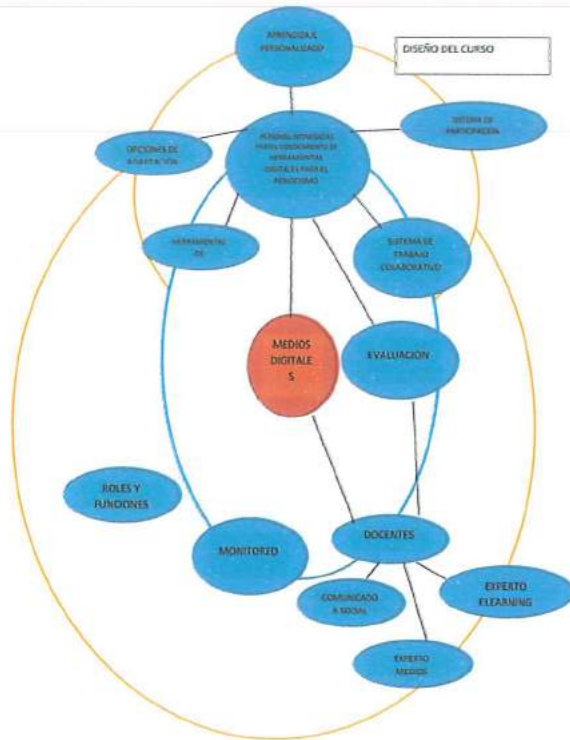


Fig. 1. Diagrama

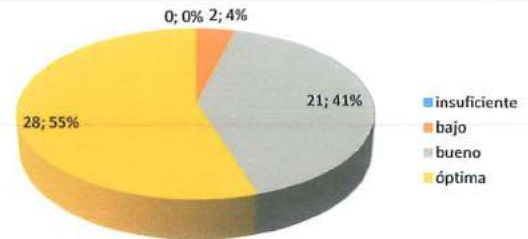


Fig. 2.

En este apartado se evidencia que la valoración del uso de las TICs que se usan en los contenidos curriculares dentro del EVA en la asignatura de Periodismo Digital, va al 98 % entre bueno y óptima, lo que evidencia que si se han cumplido con los objetivos planteados.

Considera que el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Periodismo Digital presenta contenidos: (Marque con una X sabiendo que 1: nada y 4: mucho)

8 Población y Muestra

Séptimo Semestre (Ciclo Abril – Agosto 2017)

Séptimo Semestre (Ciclo Octubre – 2017 – Febrero 2018)

51 ESTUDIANTES EN TOTAL

8.1 Descripción de los resultados

Considera que los contenidos curriculares en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que ha recibido a lo largo del aprendizaje en el EVA de la asignatura de Periodismo Digital: (Señale el número sabiendo que 1: insuficiente y 4: óptima)

Tabla 2.

insuficiente	0
bajo	2
bueno	21
óptima	28
Total	51

Tabla 3.

	1 NADA	2 POCO	3 BASTANTE	4 MUCHO
Divertido	0	5	19	27
Riguroso	21	20	8	2
Adaptable	1	3	13	34
Interesante	1	4	20	26
Complejo	29	18	3	1
Didáctico	33	17	1	0
Práctico	0	2	11	38

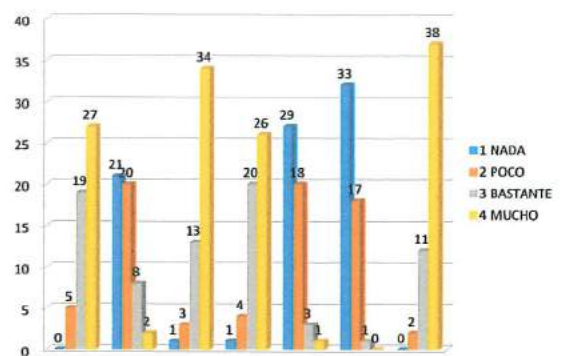


Fig. 3.

Al hablar de que el EVA y los contenidos académicos presentados han sido parte de la asignatura, los estudiantes tienen diferentes percepciones lo que me permite realizar el siguiente análisis:

Al consultarse si es Divertido 27 estudiantes responden que es muy divertido, 19 es bastante entretenido, 5 personas consideran que es poco entretenido, 38 estudiantes manifiestan que son muy prácticos 11 manifiestan que son bastante prácticos entretenidos.

Considera Ud. Que el EVA en la asignatura de Periodismo Digital ha sido una herramienta innovadora para el aprendizaje durante su ciclo académico?

Tabla 4.

si	43
no	8
Total	51

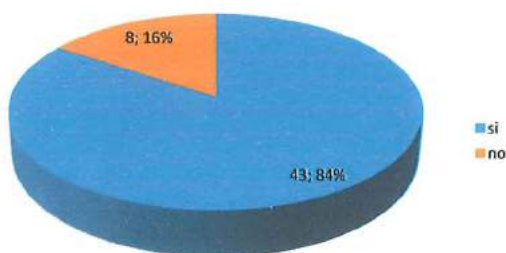


Fig. 4.

Los estudiantes al ser consultados sobre si el EVA en la asignatura de Periodismo Digital ha sido una herramienta innovadora para el aprendizaje durante su ciclo académico, el 84 % manifiesta que si se ha incrementado, lo que sigue satisfaciendo las necesidades de información del trabajo realizado.

9 Conclusiones

Al finalizar el presente estudio, nos ha permitido encontrar un nuevo escenario de aprendizaje por medio de las actividades colaborativas y construcción de conocimiento a partir del Uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en la asignatura de Periodismo Digital de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Los estudiantes que participaron en este proceso académico, pudieron compartir conocimientos, experiencias, grupos de trabajo que permitieron una interacción que fue

determinante al momento de evaluar al EVA en la asignatura de Periodismo Digital como una herramienta Innovadora para el aprendizaje.

Los datos obtenidos en la investigación, encontraron que un alto porcentaje de estudiantes consideró que los contenidos curriculares en el Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que ha recibido a lo largo del aprendizaje en el EVA de la asignatura de Periodismo Digital, son buenos y óptimos, es decir mas del 95 %. Cuando se evaluó que el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje en la asignatura de Periodismo Digital que clase de contenidos presenta: muy divertidos, nada rigurosos, muy adaptables, muy interesantes, nada complejo, muy didácticos, y muy prácticos, lo que demuestra que los estudiantes se sintieron empoderados con el EVA en la Asignatura de Periodismo Digital.

Finalmente, el 84 % de los estudiantes consideró que el EVA en la asignatura de Periodismo Digital ha sido una herramienta innovadora para el aprendizaje, lo que permite evaluar positivamente la premisa planteada.

Referencias Bibliográficas

- Ana García. (2009). *Experiencias de Innovación Docente Universitaria* (1.ª ed.). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Díaz Barriga Arceo Frida, y Hernández Rojas, Gerard. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (2.ª ed.). México: McGraw-Hill. México, D.F.
- Elena Barrera. (2008). *Aprender E – Learning*. BARCELONA: PAIDOS IBERICA.
- Luz Adriana Osorio Gómez. (2011). *Interacción en ambientes híbridos de aprendizaje: Metáfora del continuum* (1.ª ed.). España: UOC, Universitat Oberta de Catalunya.
- Pareja, Víctor M., Fernández-Morales, Isabel, Giménez Toledo, Elea, y López Marín, Laura. (2002). *Guía de Internet para Periodistas* (1.ª ed.). España: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Ramón Salaverría. (2016). *Ciberperiodismo en Iberoamérica* (1.ª ed.). España: Editorial Ariel, S.A.