

Desarrollo de una iniciativa de comunicación educativa en entornos digitales

Educative communication initiative development at digital environments

Alexandra del Cisne Amaguaña Suarez
Sara Gabriela Cruz Naranjo
Universidad Técnica de Machala
alexandrasuarez0109@hotmail.com

Resumen

Esta investigación considera a las herramientas tecnológicas prestas para ir más allá de consumir información en la web 2.0, tiene como objetivo determinar el nivel de participación educomunicativo en entornos digitales utilizados por la docente y alumnos de tercer semestre en la universidad técnica de Machala. Su alcance es explicativo experimental por una intervención llamada pre test y post test, a través de metodología cualitativa y cuantitativo que indican la falta de participación en el proceso formativo, por ello se presenta el desarrollo de un video educomunicativo interpretado por los alumnos e ilustrando técnicas y estrategias que facilita el entorno digital.

Palabras clave: Comunicación, educomunicación, entornos digitales, aprendizaje, contenido audiovisual.

Abstract

This research considers the technological tools lent to go beyond consuming information in the web 2.0, has as objective to determine the level of participation edu-communicative in digital environments used by the teacher and students of third semester in the technical university of Machala. Its scope is experimentally explained by an intervention called pretest and posttest, through a qualitative and quantitative methodology that indicates the lack of participation in the formative process, for that reason it presents the development of an edu-communicative video interpreted by the students and illustrating techniques and strategies that facilitate the digital environment.

Keywords: Communication, media education, environments digital, learning, audiovisual content.

INTRODUCCIÓN

La comunicación y la educación son indispensables en el desarrollo educativo debido al incremento de información en los entornos digitales, motivo necesario para dar a conocer la utilización y participación desde una perspectiva educomunicativa. Bajt (2011: 9) manifiesta que "los estudiantes de esta nueva generación "han crecido en un mundo digital y esperan utilizar estas herramientas para sus entornos avanzados de aprendizaje". Según lo que menciona Bajt (2011), los estudiantes no se pueden conformar con la enseñanza en las aulas, tienen que lograr provecho del mundo digital.

Este contexto analiza cómo los estudiantes del tercer semestre de la carrera de Comunicación Social utilizan los entornos digitales durante su proceso formativo, mediante una metodología cualitativa y cuantitativa que demuestran 28% de utilidad de la plataforma *YouTube* como material interactivo de consumo elegido desde la web, y no como un entorno en el que se puede llegar a producir conocimientos logrados con diseños originales. En este sentido, los estudiantes indican que algunas clases necesitan salir del paradigma tradicional.

Gracias a los análisis del diagnóstico se puede intervenir con un video educomunicativo realizado con la participación de los alumnos.

Los resultados fueron el producto comunicacional proyectado en la clase *Tipos de Imagen Pública*, a través del instrumento digital *YouTube* que se utilizó para crear competencias profesionales en los discentes. La designación de esta propuesta busca integrar a los educandos como parte de la elaboración de contenidos audiovisuales, incluyendo herramientas del internet y los diferentes entornos digitales.

MATERIALES Y MÉTODOS

Esta investigación de experiencias vividas logra un alcance explicativo experimental por mediación denominada *pre test* y *post test*. A través del método cuantitativo y cualitativo se realizó una entrevista a la docente de Opinión Pública y encuesta a los estudiantes de tercer semestre de Comunicación Social a fin de determinar su nivel de participación en los entornos digitales. De acuerdo a los resultados se procede al desarrollo del video educomunicativo que sujeta integrar educadores y educandos como parte de la elaboración de contenidos audiovisuales, incluyendo estrategias para una comunicación educativa en las aulas, manipulando herramientas digitales por medio del internet. A continuación se detalla los pasos de la metodología aplicada:

1. Primer contacto con la institución Educativa Superior para el conocimiento general.
2. Diagnóstico particular, determinación de las áreas de actuación, materia de Opinión Pública.
3. Contacto directo para la aplicación de las encuestas a 22 alumnos y una entrevista a la docente.
4. Conclusiones acerca de la problemática del estado actual para plantear solución.

Después de una exploración con el público objetivo se conocen los resultados de la entrevista; estos permiten describir cómo se utilizan los entornos digitales en el proceso educomunicativo. Al respecto, la docente considera necesario estrategias adecuadas cuando el contenido teórico es demasiado extenso, entre los cuales destacan: debates en el aula virtual, videos, uso de periódicos digitales, intercambio de información en redes sociales, etc.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1. Entornos digitales en el desarrollo educomunicativo

Opción	Cant. Respuestas	Porcentaje
YouTube	10	28%
Blogs	2	6%
Redes sociales	9	26%
Aula virtual EVA	5	14%
Google Drive	9	26%
Total	35	100%

Fuente: elaboración propia.

28 % de los docentes utiliza la multitudinaria plataforma *YouTube* como entorno digital interactivo de las herramientas web 2.0. “*YouTube* es el tercer sitio web más popular del mundo detrás de *Google* y *Facebook*” (Tello & Ruiz, 2016). Los videos por su contenido, sonido e imágenes son considerados entornos digitales atractivos para motivar a los estudiantes.

Tabla 2. Dominio. Uso didáctico del docente

Opción	Cant. Resp.	Porcentaje
PowerPoint	11	48%
Envío de tareas en los entornos digitales	6	26%
Uso de la tecnología durante las clases	3	13%
Teoría	3	13%
Total	23	100%

Fuente: elaboración propia.

El programa *PowerPoint* es utilizado mayoritariamente por la docente como herramienta o recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje. También se demuestra que utiliza proyecciones en clase en un 13%. Es sustentable decir que los entornos digitales necesitan de atención para ampliar la tecnología educativa.

Autores como *Fainholc* (2016) señalan “como la mayoría de los académicos poco están utilizando nuevas tecnologías electrónicas significativas para el aprendizaje y la enseñanza, ni para organizar sus investigaciones presenciales y a distancia, se debería concientizar acerca de ello con tiempos y espacios dedicados”.

En conclusión, la tecnología debe ser una estrategia que favorezca el desempeño académico y las actitudes para que los docentes en la actualidad obtengan beneficios con sus alumnos transformando a la comunicación educativa en propuestas de interés informativas mediante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 3. Mejorar las técnicas de enseñanza-aprendizaje

Opción	Cant. Respuestas	Porcentaje
Capacidad para elaborar trabajos digitales y audiovisuales	13	59%
Generando mayor conciencia crítica	4	18%
Desarrollar y fortalecer competencias digitales	5	23%
Total	22	100%

Fuente: elaboración propia.

59% de los encuestados indica que la capacidad para elaborar trabajos digitales y audiovisuales es una de las técnicas que se debería incentivar a los alumnos por parte de los docentes para así mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, mientras 23% cree necesario desarrollar competencias digitales en los entornos. Para evidenciar resultados de la propuesta sobre el video presentado *Tipos de Imagen Pública* se incluye a la docente y alumnos como destinatarios del material empleado durante la clase.

- Evaluación: se estableció un foro en el aula virtual de aprendizaje (EVA) donde los alumnos demuestran su perfil de comunicadores y participación en los entornos digitales.
- Difusión: la plataforma *YouTube* ayudó a medir el producto con 218 visualizaciones.
- Logros: esta propuesta de intervención ha comprobado las ventajas y participación del alumno mediante los entornos digitales.

CONCLUSIONES

En conclusión, “los educadores deben fortalecer sus competencias educomunicativas en tres aspectos: análisis de los mensajes, manejo de instrumentos y dominio del medio de comunicación” (Vélez, 2016). De acuerdo con Vélez, y los resultados de la investigación, los educadores tienen el reto de dar ejemplo en la creación de competencias digitales, por ello es factible establecer intercambio de instrucciones con los alumnos y que sean útiles para el aprendizaje en estos cambios educativos. Igualmente, la utilización de medios audiovisuales en el aula mejorará la interacción y aportación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, añadido al entorno digital como un instrumento educomunicativo. Finalmente, la construcción del conocimiento de los alumnos, en base a la realidad que rodea su mundo, mejorará su proceso formativo y competencia digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bajt Gallardo, E. (2011). Hablemos de estudiantes digitales y no de nativos digitales. *UT. Revista de Ciències de la Educació*, 9-21.
- Fainholc, B. (2016). Presente y futuro latinoamericano de la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales referidos a educación universitaria. *RED-Revista de Educación a Distancia*, 5-22.
- Tello Rodríguez, O. & Ruiz Cano, D. (2016). Uso didáctico de las herramientas Web 2.0. *Campus virtuales*, 53-61.
- Vélez, O. I. (2016). Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases. *Revista Virtual*, 22-32.