

**Simulador de
medios de la UNAD,
nuevas rutas de
una comunicación
transformadora**

Miguel Ezequiel Badillo Mendoza

Correo electrónico: Miguel.badillo@unad.edu.co

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Resumen

La ponencia presenta la sistematización del diseño y la implementación de un simulador de medios de comunicación para el componente práctico del programa de Comunicación Social de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Se establecen los ejes conceptuales que dimensionaron el simulador en cuatro espacios académicos: fotografía, video, radio y prensa, así como las etapas, los insumos y productos que fueron generándose en el desarrollo del proyecto. Se ilustran los avances mediante una exposición del simulador de fotografía. Se concluye que esta mediación pedagógica se consolida en un dispositivo de alta innovación convirtiéndose en un aporte de alto nivel al e-learning y a la formación de comunicadores sociales.

Palabras clave: Comunicación social, UNAD, simulador, *e-learning*, ambientes virtuales.

Abstract

The paper presents the systematization of the design and implementation of a media simulator for the development of the practical component of the Social Communication program. The conceptual axes that dimension the simulator in four academic spaces are established: photography, video, radio and press, the stages of the process and the inputs and products that were generated in the development of the project. The advances are illustrated by an exhibition of the Photography simulator. It is concluded that this pedagogical mediation is consolidated in a device of high innovation becoming a high level contribution to e-learning and the formation of social communicators.

Keywords: Social media, UNAD, Simulator, e-learning, AVAS.

Introducción

El Programa de Comunicación Social de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)¹ se configura como una propuesta académica iniciada en 1994, que surge como una alternativa de formar profesionales que respondan a las demandas de medios comunitarios y de interés público, al nuevo papel de la comunicación en el desarrollo y el cambio social, y las nuevas articulaciones con las dimensiones del desarrollo local, regional, nacional e internacional, desde una estrategia de potenciación denominada *comunicación transformadora*.

En la actualidad, cuenta con una población de 1300 estudiantes, ubicados en 50 municipios de Colombia, los cuales desarrollan sus procesos académicos a través de un campus virtual mediante estrategias de acompañamiento de carácter sincrónico y asincrónico.

La formación de comunicadores sociales en Colombia responde a una estructura dada por la Resolución número 3457 de 2003 del Ministerio de Educación, que plantea las características específicas de calidad para los programas de grado en comunicación e información. En dicho documento, se establece que a nivel curricular todo programa debe propender, entre otros componentes, a nivel de formación disciplinar, hacia lo siguiente: “componente tecnológico: orientado a capacitar al estudiante en el uso y aprovechamiento de los medios, sistemas y

tecnologías de Comunicación e Información” (p. 2).

Es decir, en su propuesta curricular, debe brindar herramientas pedagógicas y didácticas que permitan a los estudiantes el “uso y aprovechamiento” de lenguajes y medios como la fotografía, la radio, la televisión, el periodismo y la multimedia, como parte de los requerimientos de calidad.

Situación que igualmente se ratifica a través de los lineamientos que determina AFACOM (Asociación de Facultades de Comunicación y Periodismo), que informa que los planes de estudio en comunicación se estructurarán en dos núcleos, uno de los cuales determina:

El Área de Formación Específica o profesional que está directamente relacionada con la apropiación y aplicación de conocimientos en un campo o énfasis específico, dentro de la misma área de conocimiento de la carrera que cursa el estudiante, lo que le permite profundizar en el conocimiento y el desarrollo de habilidades y destrezas en una actividad específica de ejercicio profesional del Comunicador Social o del Periodista. (Roveda, 2011, p. 5)

Desde esta normatividad, un panorama general desde una modalidad presencial no presenta inconvenientes, por lo cual las universidades instalan laboratorios de medios con los cuales los estudiantes desarrollan sus procesos de formación práctica en uso de dispositivos acordes

1. UNAD: <https://informacion.unad.edu.co/>, y sobre el programa de Comunicación Social: <https://estudios.unad.edu.co/comunicacion-social>

a su perfil, situación que para la UNAD es de otro calibre.

La formación práctica en la UNAD: una apuesta desde la modalidad

Es necesario partir de que el componente práctico del programa de Comunicación Social de la UNAD se concibe como una estrategia transversal al currículo, la cual tiene como fin articular la formación conceptual de los estudiantes con procesos prácticos, en los cuales el comunicador en sus diversos contextos se acerque a las formas prácticas de expresión, comunicación e información, a través de dinámicas dirigidas por docentes, los cuales en el marco de la educación a distancia y virtual y el aprendizaje autónomo diseñan estrategias pedagógicas de reconocimiento, profundización y transferencia a través del uso de medios de comunicación, como la prensa, la radio, la televisión, el video, la fotografía y el multimedia, en escenarios de formación y acción comunicativa en situ o de carácter virtual.

Recordemos el escenario: 1300 estudiantes en más de 50 ciudades en Colombia y otro tanto con gran movilidad al interior y exterior del país,

¿Cómo garantizar el proceso formativo a nivel práctico en este contexto?

¿Cómo proyectar la formación de componentes prácticos proceso desde la virtualidad?

Estos interrogantes colocan en diálogo la temática del Congreso y esta ponencia. Hay una necesidad determinada, formar en aspectos como la producción de radio, el video, la redacción periodística, pero desde la educación a distancia y la virtualidad, y unos compromisos, mediante formas que permitan el acceso y garanticen la calidad en la formación.

Históricamente, el programa ha solucionado su componente práctico con estrategias como: el montaje de laboratorios en algunos centros, la gestión de convenios interinstitucionales con empresas de medios de comunicación y el desplazamiento de estudiantes a la sede nacional en Bogotá para desarrollo de laboratorios, lo cual solventa la situación, pero sitúa un ámbito complejo, en tanto se acudía a un proceso exclusivamente presencial, generando dificultades en diversos casos.

Hacia 2012, el plan de mejoramiento del programa de Comunicación Social, en el marco del E-MPU², define como ruta evolucionar y continuar innovando en la formación de comunicadores sociales en nuestro país, mediante el diseño de un simulador destinado para el desarrollo de componentes prácticos, en el marco de las directrices del PAPS 3.0³.

Es importante sobre este contexto relacionar el sentido de lo realizado.

Esta ponencia es un relato de ese itinerario.

2. Modelo Pedagógico Unadista apoyado en e-learning.

3. Proyecto Académico Pedagógico Solidario. Versión 3.0.

Ya se señalaron las motivaciones, ahora vale pensar en los puntos de partida.

Se parte de una serie de anclajes conceptuales, como son:

Los caminos transitados en la tradición formativa de comunicadores sociales en Colombia, que determinan ámbitos que bosquejan un escenario complejo, en cuanto la relación medios productivos y formación universitaria ha estado siempre en debate.

De los medios a las mediaciones, parafrasear a Barbero⁴ es fundamental para comprender la constitución de una red de cursos de componente práctico que definieron un núcleo problémico⁵. Lenguajes mediáticos, un ámbito de estudio, de investigación y de construcción de procesos teórico-prácticos, en el cual los medios masivos trascienden su papel de artefactos que pueden ser operados, que requieren personas formadas para ello y que se remiten a transmitir datos, para ser abordados desde la complejidad como escenarios de construcción, dinamización y convergencia de discursos sobre diversidad de propósitos y motivaciones.

4. Jesús Martín - Barbero, autor del libro, *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*.

5. En el marco de la innovación curricular, el currículo en la UNAD dejó de ser asignaturista para ser concebido por problemas. Un núcleo problémico se considera una necesidad, una problemática, una pregunta, un vacío de conocimiento sobre el cual las disciplinas actúan.

La mediación pedagógica, los simuladores se abordaron como escenarios más allá de materiales y sistemas tecnológicos de formación, desde allí se comprende este concepto como “el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad” (Prieto Gutiérrez, 1999).

La dinámicas sociales, relacionales y morfologías soportadas en las tecnologías, desde el concepto de ruptura, cada que se pretende acercar a las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías de la comunicación e internet, más se dificulta su comprensión, se abre un nuevo infinito o un océano, pero a partir de las profundidades de la red. Las tecnologías no son vistas como el artefacto, sino como ámbitos de relacionamiento e interacción, desde aquí se constituyen mundos y prácticas socioculturales, ¿cuáles?, para el proyecto hemos tomado referentes como Scolari (2015), Ecología de medios y las hipermediaciones, Levy (2011), comunidades virtuales e inteligencias, Castells (2010), sociedad red, las narrativas transmedia, Scolari (2014) y en especial de los videojuegos, comprendiendo en forma crítica su realidad sociocultural y centrándonos en sus posibilidades desde las formas de articulación, aprendizaje y alfabetización como se identifica en Esnaola, G. y Levis, D. (2008), Orozco (2011), Ferres, J. y Piscitelli, A. (2011), Lacasa y Martínez (2008).

Educación en ambientes virtuales de aprendizaje, como referentes sobre las

posibilidades de formación con el uso de tecnologías en este caso de simuladores y plataformas soportadas en internet. Para el concepto de simulación, se parte de Levy (2011), Bender y Fish (2000), y vale presentar la propuesta de Contreras, García y Ramírez (2010), que indica que:

Los simuladores constituyen un procedimiento tanto para la formación de conceptos y construcción de conocimientos, en general, como para la aplicación de estos a nuevos contextos, a los que, por diversas razones, el estudiante no puede acceder desde el contexto metodológico donde se desarrolla su aprendizaje. De hecho, buena parte de la ciencia de frontera se basa cada vez más en el paradigma de la simulación, más que en el experimento en sí. Mediante los simuladores se puede, por ejemplo, desarrollar experimentos de química en el laboratorio de informática con mayor seguridad (p. 3).

La educomunicación como eje, el simulador es ante todo un proyecto educomunicativo que encierra en su centro toda la perspectiva que el campo comprende en ámbitos como la gestión de conocimiento, la alfabetización digital, desarrollo de competencias mediáticas, perspectivas de relacionamiento, como el transmedia storytelling (Jenkyns, 2003), TRIC, tecnologías de la relación, información y comunicación e intermetodologías (Gabelas y Marta-Lazo y Aranda, 2012) y conectivismo (Siemens, 2004).

El PAPS, que define una pauta sobre los derroteros de la UNAD. Desde allí el

componente práctico no debe limitarse a ser un área de formación profesional donde los estudiantes abordan una serie de conocimientos conceptuales, de manejo de expresión y tecnológicos. Es un lineamiento, así este componente debe garantizar el aprendizaje, articularse con el enfoque del programa y la modalidad, constituyendo acciones de aprendizaje efectivas, significativas, solidarias y colaborativas, en el marco de un diseño curricular flexible y pertinente, que responda a los contextos y encuentre en la sociedad escenarios formativos, con los cuales se aporte a la misión de la Universidad.

Metodología

Propósito

Diseñar y desarrollar pedagógicamente un simulador mediante un ambiente virtual de aprendizaje como una herramienta pedagógica virtual que apoya las actividades académicas de la línea de formación profesional del programa de Comunicación Social de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades (ECSAH) de la UNAD. Su diseño y desarrollo permitirán la programación y realización de prácticas virtuales simuladas en las áreas de producción radial, fotografía, prensa, televisión y video, a través de 4 casos en cada una. La metodología de casos podrá plantear estos como retos, requerimientos o situaciones que ha de resolver el estudiante y cuyo desarrollo, resultado o producto puede ser revisado por el docente de la materia. La figura 1 describe la metodología propuesta para el desarrollo.

Figura 1. Programas virtuales y a distancia tradicional ofrecidos por la institución.



Fuente. Elaboración propia.

Resultados

A continuación, se sistematizan los resultados de todo el proceso que permitió la conceptualización, el desarrollo y el montaje del simulador (tabla 1).

Tabla 1. Estructura y etapas del diseño y la implementación del simulador.

| Etapa | Objetivo | Actividades | Fechas de realización | Resultado |
|---|--|--|-----------------------|--|
| Conceptualización componente práctico | Establecer las bases epistemológicas, normativas y conceptuales del componente práctico del programa de Comunicación. | Redacción de documento con la red de componente práctico | 2013-2015 | Documento aprobado VIACI Implementación 2015-2016. |
| Diagnóstico e identificación de necesidades | Identificar las necesidades y los problemas educativos de una población específica, que se constituye en la beneficiaria directa de la solución educativa. | Estudio de las necesidades identificadas y de la intencionalidad del proyecto. Caracterización de la población que tiene la necesidad y de la población beneficiaria de la solución educativa. Reuniones de trabajo para aclarar dudas y profundizar sobre las características del simulador. Estudio de la base de conocimiento, que constituirá los contenidos del simulador. Preparación de la propuesta. | 2015 | Propuesta de diseño del simulador. |

| | | | | |
|---|---|---|------|--|
| Diseño pedagógico | Diseño de la solución educativa común a cada una de las modalidades, la cual se compone de: enfoque del simulador, objetivo, contenido, estructura o secuencia. Común a cada una de las modalidades. | Definición y precisión del enfoque del simulador. Definición de los objetivos de aprendizaje para los participantes. Construcción de los preconceptos o conocimientos previos de la población objeto del simulador. Identificación de una base de conocimiento e información base, como contenidos del simulador para cada una de las modalidades. Definición de la estructura y secuencia en que los participantes acceden o hacen uso de la base de conocimiento. | 2016 | Diseño pedagógico con enfoque, objetivos, contenidos y estructura del simulador. |
| Diseño del simulador | Diseño del enfoque metodológico, de la mediación pedagógica con el conocimiento y del sistema de evaluación del simulador. | Diseño metodológico y digital de un <i>software</i> educativo para la modalidad virtual, el cual contiene la metodología, la mediación con el conocimiento y el sistema de evaluación del desempeño de cada participante. Diseño metodológico y de los medios para la mediación con el conocimiento para la modalidad presencial, y del sistema de valoración de la participación de cada persona en el curso. Diseño de una metodología para la implementación del simulador. | 2016 | Simulador diseñado |
| Desarrollo de los medios y objetos de aprendizaje | Desarrollo pedagógico, digital y comunicacional de cada uno de los objetos de aprendizaje que hacen parte de la metodología del simulador y desarrollo del sistema de evaluación del desempeño de los participantes para cada uno de ellos. | Desarrollo digital y pedagógico de los objetos de virtuales de aprendizaje del simulador virtual y de cada uno de los medios que expresan el contenido. Diseño y desarrollo digital de la interfaz gráfica de usuario final. Diseño pedagógico y comunicacional de los medios y material de orientación para los participantes y para los profesores/ facilitadores/ tutores del simulador. Diseño y desarrollo del sistema de evaluación. Diseño y desarrollo del sistema administrativo de la aplicación. | 2016 | Simulador virtual. |
| Validación | Realizar pruebas de validación con la universidad, con el fin valorar la funcionalidad y el diseño del simulador. | Implantación del simulador virtual en la web final y realización de pruebas técnicas de funcionalidad y pruebas de usabilidad. Conformación de un grupo de participantes de mínimo seis personas, con los perfiles identificados, para la implementación del simulador. Valoración de cada una de las experiencias. Presentación de recomendaciones y observaciones. | 2017 | Simulador y probado en situación real. Participación de los docentes del componente práctico en la revisión del simulador. |

| | | | | |
|--|--|--|------|--|
| Entrega de cada uno de los objetos y los productos | Elaborar los manuales técnicos y documentar cada uno de los objetos, módulos y productos para la entrega final y capacitar en la administración y gestión de cada uno de ellos a las personas designadas por la universidad. | Diseño y elaboración de manuales para cada uno de los objetos/recursos. Con base en el proceso de validación, ajustes a cada uno. Organización y preparación del código fuente de cada uno de los productos. Entrega de cada uno de los productos, en material impreso y digital. Implantación y ajuste definitivo del laboratorio para producción. Capacitación en el uso, manejo y administración del simulador. Diligenciamiento de acta de entrega de los productos. | 2017 | Simulador listo para ser implementado en cualquier lugar del mundo a través de internet. Documentos originales y código fuente de los productos en medio impreso y digital. Capacitación a personas designadas por la universidad. |
|--|--|--|------|--|

Fuente. Elaboración propia, adaptado de Books & Books (2014).

Propuesta de diseño

Con el equipo diseñador de la empresa Books & Books, posterior al diagnóstico de necesidades, se estableció una propuesta conceptual, metodológica y técnica que permitiera el desarrollo del simulador. De esta forma, se definieron, entre varios aspectos, términos como:

Orientación pedagógica

Orientado a la modalidad virtual, apoyado en un diseño y desarrollo informático, el cual se podrá acceder desde las aulas virtuales por enlaces que creen dentro del campus de la Universidad. El Simulador de Medios de Comunicación integra 4 (cuatro) áreas del conocimiento de la línea de formación profesional académica del programa de comunicación social de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades (ECSAH) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD, que son: - Fotografía - Producción de medios

radio - Producción de medios prensa - Producción de medios video/TV. Teniendo en cuenta las cuatro áreas mencionadas se propone el desarrollo de cuatro simuladores virtuales que permiten realizar prácticas simuladas abarcando de manera secuencial los principales procesos para la obtención de un producto: preproducción, producción y postproducción, además de incluir la simulación de un proceso de divulgación del producto que permitirá que los estudiantes se enfrenten a la promoción de su trabajo en un contexto específico. Cada práctica está basada en un caso específico planteado en el proceso de diseño y bajo un modelo de requerimiento por resolver, reto o toma de decisiones que generan diferentes rutas y resultados (árbol de decisiones). (Books & Books, 2016, p. 5)

Consideración técnica

El simulador de medios de comunicación se diseña y desarrolla

utilizando herramientas que garantizan el acceso y utilización del mismo por parte de los estudiantes de la UNAD, desde computadores o dispositivos móviles. Se usarán tecnologías como HTML5, PHP, Perl y C++ para garantizar su accesibilidad, además de considerar la utilización del formato SCORM en las funcionalidades en las que sea posible usar este formato. (Books & Books, 2016, p. 17)

Diseño pedagógico

Los recursos didácticos del simulador se estructuraron sobre los siguientes referentes pedagógicos:

Objetivos: situación que pretende modificarse, en este sentido el desarrollo de una competencia en manejo de dispositivos tecnológicos.

Contenidos: establecidos por cada componente práctico: radio, prensa, video, fotografía.

Estructura: se establecieron las secuencias propias de un proceso de realización: preproducción, producción y posproducción.

Metodología: basada en dos interfaces, una administrada por el docente y otra de acceso a los estudiantes. Los simuladores operan sobre 4 espacios académicos, selección de roles, toma de decisiones y socialización de resultados.

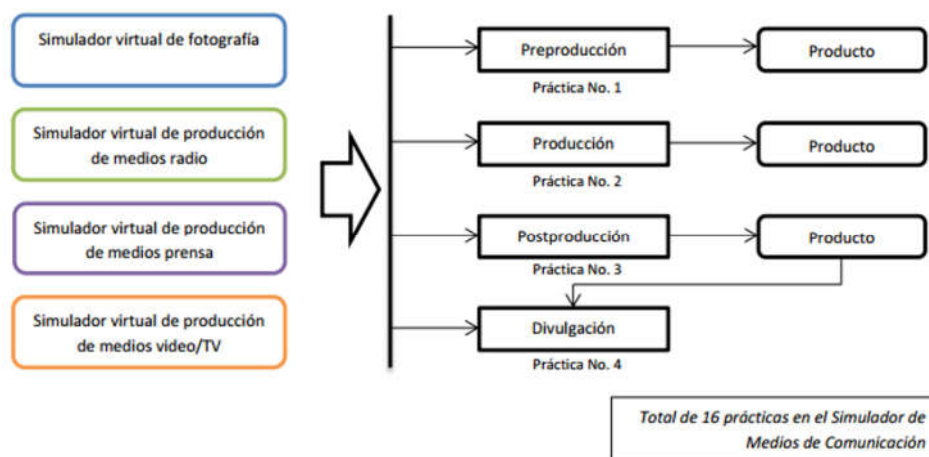
Mediación pedagógica: mediación del diseño, interfaces, posibilidades de inclusión y acceso, interacción.

Evaluación: de carácter formativa y sumativa.

Diseño del simulador

La estructura de desarrollo consiste en la realización de una serie de actividades a partir de las fases de preproducción, producción, posproducción y transferencia, las cuales generarán unos productos, que serán evaluados y realimentados por el docente y los grupos que integran cada equipo de trabajo, como se evidencia en la figura 2.

Figura 2. Estructura genérica del simulador.



Fuente. Books & Books (2016, p. 4).

Construcción de los casos

Avalada la estructura, se inició un trabajo de interacción en la construcción de los casos, a través de un formato donde se definieron: aspectos generales, pedagógicos, árbol de decisiones, evaluación, contenidos, glosario, diseño de escenario, diseño de objetos, diseño de personajes, sugerencias de paleta de color, imagen, sonido video, multimedia-

les, interfaz, accesibilidad, interacción, formato de imágenes, sonido y videos. En total, se construyeron 16 casos por cada espacio académico, estos casos se centraron sobre las siguientes temáticas: Estado, políticas locales y sus dinámicas, medio ambiente, ciudadanía e identidad cultural, deportes y entretenimiento.

De esta forma, el simulador en general se compone de:

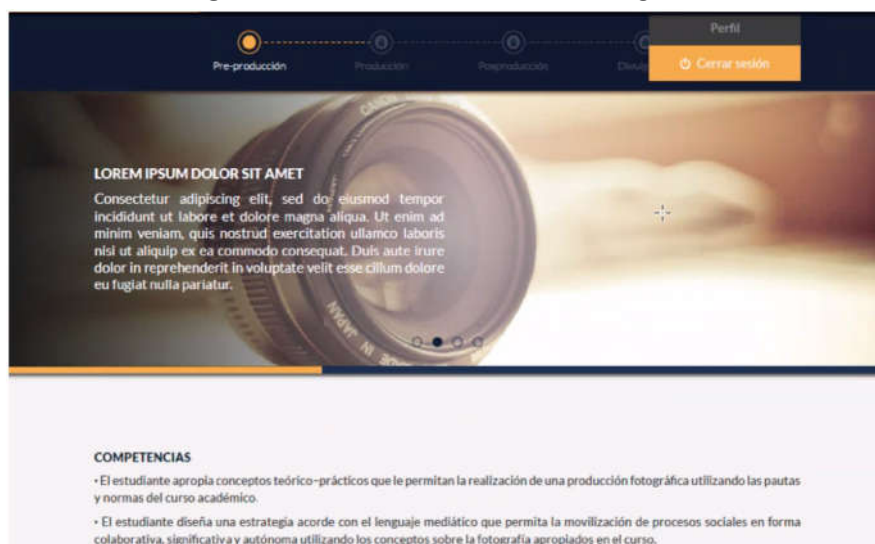
Figura 3. Composición general del simulador.



Fuente. Elaboración propia.

Desarrollo de los medios y objetos de aprendizaje

Figura 4. Simulador de Medios de Fotografía.



Fuente. Laboratorio de medios Comunicación Social UNAD.

Para ilustrar el desarrollo, se realizará una demostración de la operación de la interfaz del simulador de fotografía.

Validación

Para este proceso, se han desarrollado encuentros con los docentes del programa de Comunicación del componente práctico con el equipo de Books & Books para revisar aspectos conceptuales, técnicos y de operación del simulador.

Es importante señalar que estas actividades se han realizado vía Skype con docentes del programa ubicados en las siguientes ciudades: Bogotá, Ibagué, Pasto, Popayán y Palmira.

Este ejercicio se complementó con una jornada de trabajo presencial en Bogotá, donde se definieron ajustes sobre el simulador y se llevó a cabo la gestión para la instalación del dispositivo en los servidores de la UNAD.

Discusión

Esta ponencia planteó los interrogantes: ¿cómo garantizar el proceso formativo a nivel práctico en este contexto?, y ¿cómo proyectar la formación de componentes prácticos desde la virtualidad? Lo cual nos coloca en el escenario de los impactos y la incidencia en la vida y formación de diversos sujetos.

Por el momento, no se tienen presentes experiencias de este tipo en América

Latina. En España, hay una referencia similar del Ministerio de Educación que plantea una estructura integrada de la formación simulada en producción en medios, de forma específica existen simuladores para práctica de manejo de equipos en fotografía. A nivel de radio, se encuentran experiencias hacia la parte de operación técnica, hacia software de producción y posproducción digital y en línea, y telecomunicaciones. En relación con el video y la televisión, hay experiencias hacia la simulación en videojuegos y posproducción, pero no hay una referencia a un simulador como una mediación pedagógica sobre estos tópicos.

A nivel formativo, el simulador brinda beneficios, como desarrollo creativo, definición de criterios, ubicación de un rol específico, selección de opciones, trabajo colaborativo, desarrollo de competencias de comunicación digital y apropiación y demostración del aprendizaje. A nivel de los componentes prácticos, se vivirá una experiencia simulada sobre un proceso de producción de comunicación, partiendo de situaciones tomadas de vida real, donde a partir de sus conocimientos, el estudiante resolverá problemáticas comunicativas, todo ello mediante un entorno virtual, con productos y evidencias diseñadas y evaluadas sobre parámetros que se usan en la práctica profesional. Dentro de las experiencias simuladas están: el entorno laboral (sala de redacción, emisora, productora de video), contexto (barrio, calles, pueblos, plazas), temática (relacionadas con problemáticas y procesos sociales y culturales), registro de imágenes fotográficas y operación de cámara fotográfica en condiciones diversas de

luz, tiempo y espacio, montaje de escenarios e iluminación, diseño y montaje de planos, producción audiovisual y de textos, entre otros. Cada ejercicio finaliza con un proceso de transferencia donde se simula un producto comunicativo (periódico virtual, revista, red social).

Sobre lo disciplinar, coloca a la UNAD en la vanguardia en cuanto a la implementación de estrategias de formación de comunicadores sociales. En la actualidad, el acceso a formación en producción de radio, video, televisión cuenta con diversidad de soportes a través de redes sociales, pero, en este caso, al ser una mediación pedagógica, se integra todo un ambiente virtual que comprende una estrategia pedagógica, la experiencia de simular la práctica (fotografía, video, radio, prensa) abarcando de manera secuencial los principales procesos para la obtención de un producto: preproducción, producción y posproducción, además de incluir la simulación de un proceso de divulgación que permitirá que los estudiantes se enfrenten a la promoción de su trabajo en un contexto específico.

Conclusiones

El simulador permite lograr un avance fundamental en cuanto a:

- El mejoramiento de la calidad y la innovación, puesto que el simulador de medios de comunicación le permitirá a la Universidad brindar un servicio educativo pertinente, orientado al desarrollo de

procesos académicos de calidad, lo cual es fundamental en ejercicios de verificación de condiciones para obtención o renovación de registros calificados, acreditación de programas o implementación de iniciativas innovadoras en educación, vinculación a redes y organismos académicos y fortalecimiento de capacidades para generar investigación y desarrollo regional, entre otros.

- El fortalecimiento del E-MPU, al presentar un sistema de mediación pedagógica innovador en el campo, que ampliará horizontes para el desarrollo de experiencias y en la formación en ambientes virtuales de aprendizaje.
- La consolidación y apertura de análisis al enfoque del programa, dirigido hacia la comunicación transformadora, que con estos insumos consolida y fortalece sus posibilidades de formar comunicadores sobre un enfoque crítico y social.

Con ello se abren grandes oportunidades para fortalecer la práctica de estudiantes de la UNAD y de otras instituciones que por su modalidad o capacidades tienen limitaciones para el desarrollo de prácticas de este tipo.

Movilización de la comunidad académica a generar procesos de investigación sobre este tipo de dispositivos, estableciendo líneas de estudio en cuanto te-

nemos conocimiento de las dinámicas formativas en los componentes prácticos desde una perspectiva presencial, pero ahora, desde la simulación, se abre un abanico de posibilidades y cuestionamientos de gran interés sobre lo que significa formar comunicadores sociales mediante estos dispositivos tecnopedagógicos.

El simulador y la experiencia en su desarrollo se dimensiona como un proceso de diseño y construcción curricular en el marco de una sociedad de aprendizaje, donde esta innovación redimensionará en su totalidad las dinámicas estudiante-docente.

Referencias bibliograficas

- Bender, S. y Fish, A. (2000). The transfer of knowledge and the retention of expertise: The continuing need for global assignments. *Journal of Knowledge Management*, 4(2), 125-137. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1108/13673270010372251>
- Books & Books. (2014). *Propuesta para el diseño y desarrollo del simulador virtual de creación y comunicación "Labcreacom"*. Bogotá : Books & Books.
- Books & Books. (2016). *Simulador de medios de comunicación*. Bogotá : Books & Books.
- Castells, M. (2010). *La dimensión cultural de internet*. UOC. Recuperado de <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html>
- Contreras Gelves, G., García Torres, R. y Ramírez Montoya, M. (2010). Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento. *Apertura*, 2(1), 86-100. doi:<http://dx.doi.org/10.18381/22>
- Eснаоla, G. y Levis, D. (2008). Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. *La Revista Electrónica*, 9(3). Recuperado en julio 25 de 2015 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343004>
- Ferres, J. y Piscitelli, A. (2011). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Revista Comunicar*, 38, 75-82.
- Gabelas, J., Marta-Lazo, C. y Aranda, D. (2012). Por qué las TRIC y no las TIC. *Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y la Comunicación, COMEIN*. Recuperado de <http://www.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero09/articles/Article-Dani-Aranda.html>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. Una cultura de la convergencia*. Barcelona: Paidós.
- Lacasa, P. y Cortés, S. (2008). Video games narratives: A "walk-through" of children's popular culture and formal education. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10(1). Recuperado en agosto 10 de 2015 de <http://redie.uabc.mx/redie/article/viewFile/178/310>
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós
- Ministerio de Educación. (2003). *Resolución número 3457*. Bogotá: autor.
- Orozco, S. (2011). *Videojuegos y subjetividades infantiles entre pelotas, muñecas y el juego virtual, implicaciones pedagógicas* (Tesis de maestría). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.
- Prieto, D. y Gutiérrez, F. (1999). *La mediación pedagógica*. Buenos Aires: Ediciones Ciccus-La Crujía.
- Roveda, A. (2011). *Las facultades de comunicación y periodismo de Colombia: entre las incertidumbres de la científicidad y la claridad de las prácticas*. Trabajo presentado en la Fundación Universitaria Católica del Norte.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital* (trad. Diego E. Leal Fonseca). Recuperado de <http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2012). *Proyecto Académico Pedagógico Solidario 3.0*. UNAD.

M E M O R I A S



DESAFÍOS DE
LA UNIVERSIDAD
EN LA GLOBALIDAD