

Incidencia de los simuladores en el aprendizaje de estudiantes de comunicación de la UNAD

Sonia Liliana Godoy Bonilla¹
Luis Carlos Ospino²

Resumen

Abordar la incidencia de los simuladores en el desempeño académico de estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD a partir de la implementación de escenarios simulados en los cursos: Prensa, Fotografía, Radio y Televisión que hacen parte del Componente Práctico del Programa, es la apuesta y el objetivo de esta investigación. Escenarios virtuales implementados a partir del año 2018 en donde como directores de estos cursos y diseñadores de los mismos, gestamos el desarrollo web realizado para cada simulador, a partir de los contenidos creados en las unidades académicas que los integran, característica que promueve este

- 1 Comunicadora Social – Periodista, Universidad Central, Docente Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Investigadora Grupo Fisura; sonia.godoy@unad.edu.co.
- 2 Comunicador Social Periodista, Universidad Autónoma del Caribe, Docente Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Investigador Grupo Fisura; luis.ospino@unad.edu.co.



ejercicio de indagación. Acorde a lo planteado y al objeto de estudio, el tipo de investigación se estableció mixta pues incluye enfoques cualitativos y cuantitativos, y el tipo de estudio, descriptivo y transversal. Se aplicó una encuesta a estudiantes que realizaron los cursos con uso de simuladores en los más de 60 Centros de la UNAD en todo el país. La inclusión de estos laboratorios web, denota la relevancia de la innovación curricular que traza la UNAD con su modalidad abierta y a distancia mediada por la virtualidad, y complementada con los escenarios de práctica in situ.

Palabras clave

comunicación; medios; educación; simuladores; periodismo.

Abstract

Address the incidence of the simulators at the UNAD Social Communication students' academic performance through the implementation of simulated scenarios in the following courses: Journalism, photography, radio, and television which make part of the practical component of the program. It is a research bet which intends to promote the previous courses. Virtual scenarios implemented from 2018 onwards whereas directors of these courses and designers of the same, we managed the web development made for each simulator, from the contents created in the academic units that integrate them. Feature promoting this inquiry exercise. In accordance with what was proposed and the object of study, the type of research was established as mixed, since it includes qualitative and quantitative approaches, and the type of study was descriptive and cross-sectional. A survey was applied to students who took courses using simulators in the more than 60 UNAD Centers throughout the country. The inclusion of these web laboratories denotes the relevance of the curricular innovation that UNAD is developing with its open and distance modality mediated by virtuality and complemented with on-site practice scenarios.

Keywords

communication; media; education; simulators; journalism.

Introducción

Los aprendizajes académicos trazados por fuera de la esencia de la carrera misma generan saberes enfocados, mucho más a aspectos teóricos –válidos–, pero en algunos casos dejando por fuera el escenario práctico que proporcionan herramientas de desempeño laboral desde el campo de formación específico. Aspecto que cobra mayor relevancia en una disciplina como lo es la Comunicación Social, que requiere por sí misma la interacción y la presencia en comunidad. Presencia que hace la UNAD en su modalidad abierta y a distancia, mediada por la virtualidad, en 65 Centros en todo el país con alrededor de 1.300 estudiantes matriculados en el programa y donde sus asignaturas con componente práctico, dada su clasificación como cursos metodológicos de carácter teórico – práctico, requieren planificar el desarrollo del proceso formativo de manera adecuada y de cara al desempeño laboral de sus egresados en los territorios, y con herramientas que no disten de la esencia misma de la carrera.

Por tanto, como docentes diseñadores de los cursos y por ende gestores de contenido para el desarrollo web de los simuladores del programa de Comunicación, se visiona la práctica simulada en los cursos de Fotografía, Producción de Medios Prensa, Radio, y Televisión a partir de laboratorios web con productos mediáticos originados en línea por los estudiantes, en las 4 fases que implica la producción de medios: preproducción, producción, posproducción y divulgación. Es así como esa urgencia sentida de la práctica en medios desde la red de docentes y como directores de los cursos que lo integran, se plantea el interrogante concreto a abordar, para establecer: ¿Cuál es la incidencia que genera el uso de los simuladores en el desempeño académico de los estudiantes de Comunicación Social de la UNAD a partir de la implementación de los Laboratorios de Prensa, Fotografía, Radio y Televisión en los cursos del Componente Práctico del Programa?

Interrogante que establece el estado del arte indagado para mencionar que, si bien hay algunos avances en cuanto a la presencia de escenarios prácticos en algunas carreras, no muchos con escenarios simulados en ambientes virtuales, como herramientas dispuestas para el aprendizaje. Ausencia y aspectos que pudieron ser conocidos durante el III Congreso Mundial de Educación Superior a Distancia, lo cual indica la necesidad de estudios que faciliten vislumbrar precisamente la influencia que genera la inclusión de dichas herramientas en la enseñan-



za-aprendizaje como apuesta educativa de saberes para medios de comunicación. Por tanto, esta investigación parte desde el ejercicio de recopilación documental, la revisión en la ejecución del simulador con los estudiantes, el análisis de información, y la proyección de nuevos saberes que determinan la incidencia del uso de los laboratorios en cada una de sus áreas.

Marco teórico

Las nociones conceptuales y teóricas empleadas en relación con la apuesta investigativa planteada refieren que, de acuerdo con Badillo (2018)

por el momento, no se tiene presente experiencias de ambientes virtuales de aprendizaje de este tipo en América Latina. En España, hay una referencia similar del Ministerio de Educación con una estructura integrada de la formación simulada en producción en medios, y 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 y 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 [tampoco con referencia a prensa]. (p. 764)

Según la RAE (2018) la palabra “simular” significa “representar algo, fingiendo o imitando lo que no es”. Como consecuencia se declara esta una estrategia didáctico-tecnológica para suplir o extender las experiencias verdaderas a través de experiencias tuteladas, que son dadas de manera interactiva en escenarios del mundo real, así mismo ayudan al aprendizaje en situaciones de práctica. De acuerdo con Hernández (2018), el fingimiento o simulación, más concretamente en la educación superior como estrategia didáctica, facilita de alguna manera la prueba y el desarrollo de potencializar las destrezas en los alumnos, con el fin de darles un acercamiento a tramas muy parecidas, e inducir así mayor seguridad y confianza, lo cual es significativo para enfrentar determinadas experiencias y el entendimiento del conocimiento en situaciones prácticas.

En este sentido y como lo afirma Guaralnick (2009), permite a los docentes aprender y comprender haciendo, con un marcado énfasis en los componentes educativos, la práctica y el desarrollo de habilidades en ambientes realistas con seguridad y que se puede apoyar con herramientas de E-learning, esto facilita disminuir el margen de error y las posibles consecuencias que puede tener en un entorno laboral real y un mejor desarrollo de habilidades en un futuro desempeño laboral. En concordancia con lo anterior, Aldrich (2009) manifiesta que los simuladores facilitan el reflexionar sobre los contenidos mismos, lo que establece una fracción del conocimiento posible a ser capturado por el docente, de ahí que proseguir hacia la simulación permite significar y entrar en una nueva etapa de historia y conciencia, para nuevas maneras de pensar y comprender el mundo.

Ahora bien, en cuanto precedentes simulados, conocidos por los investigadores en el proceso de vigilancia tecnológica, no se encontró una referencia a un simulador con una mediación pedagógica como la nuestra sobre los tópicos mencionados. Se presentan aquí algunas de las siguientes investigaciones sobre simuladores:

- Investigación realizada por Guzmán. A y Del Moral. M, (2018) en su artículo titulado: *Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación*, cuyo objetivo principal de estudio fue analizar la percepción que tienen los propios universitarios sobre la utilidad de los mismos en su formación profesional, las conclusiones fueron: confirmar que “los simuladores virtuales son unas potentes herramientas didácticas que ofrecen grandes ventajas para el desarrollo de habilidades y la adquisición de competencias genéricas en los niveles de Educación Superior” (p.57).
- Investigación realizada por Celestino & Nogueira (2021), en su artículo publicado: *Aplicabilidade e benefícios de software simuladores em processos de ensino-aprendizagem: Applicability and benefits of software and simulators in teaching learning processes*, cuyo objetivo principal fue revisar conceptos y aplicaciones de software, simuladores y procesos de simulación digital en diferentes contextos bajo la perspectiva de la educación, evidenciando que revisó la aplicabilidad y los beneficios de los objetos y procesos de simulación en el campo de la educación general.



Metodología

La investigación en Ciencias Sociales nos permite abordar este diseño desde un diálogo semiestructurado, y en él la creación de sentido, el diálogo equivalente y la transformación en el marco de nuestro objeto de estudio. El tipo de investigación trazada es mixta, pues incluye enfoques cualitativos y cuantitativos, y el tipo de estudio es descriptivo y transversal. A partir de ello se seleccionan una serie de variables y se miden cada una de ellas de manera independiente, con el fin de describir lo que se va a investigar. Y transversal porque recolecta datos en un solo momento, en un solo espacio de tiempo, es decir, en un tiempo único. El propósito es describir las variables utilizadas en el proyecto, y analizar cómo estas inciden y se interrelacionan en un momento dado.

El área de trabajo determinada fueron los cursos de: Fotografía, Producción de Medios Prensa, Radio y Televisión, ofertados en Campus Virtual de la UNAD. La población objeto de estudio parte del universo centrado en todos los estudiantes de Comunicación Social que desde el año 2018 realizan prácticas simuladas en cada uno de los cursos del componente práctico del programa. El criterio de inclusión son todos los estudiantes pertenecientes a los cursos mencionados y que estuvieron de acuerdo en participar del estudio. El criterio de exclusión fue no haber realizado práctica en los cursos, no haber ejecutado el simulador, o no estar de acuerdo en participar de la muestra.

La muestra: todos los estudiantes que han realizado prácticas en los 4 cursos del componente práctico que optaron por participar de la investigación. El instrumento utilizado para la indagación fue de diseño propio y se trató de un formulario en línea, con preguntas abiertas y cerradas, donde se interrogó a los estudiantes sobre la incidencia de los simuladores en los cursos, así como también opiniones frente a su funcionabilidad y empleabilidad. El instrumento inicial se aplicó a 61 estudiantes, ubicados en 25 municipios distribuidos en las 7 zonas de Colombia en donde la UNAD hace presencia. La dinámica metodológica frente a la hipótesis correspondió a analizar si los estudiantes identificaban aspectos útiles en la práctica con simulador, tanto en lo académico, laboral como en lo personal. Se formularon las siguientes hipótesis:

- H0 (hipótesis nula): No se identificaron aspectos que resultaron útiles a los estudiantes en lo académico, laboral y personal.
- H1 (hipótesis alternativa): Se identificaron aspectos que resultaron útiles a los estudiantes en lo académico, laboral y personal.

Con el objeto de analizar si existía diferencias entre los estudiantes que consideraban había o no incidencia del simulador en su desempeño académico, se formularon las siguientes hipótesis:

- H0 (hipótesis nula): Los estudiantes en los cursos con simuladores desconocen que estos hacen parte del componente práctico del programa.
- H1 (hipótesis alternativa): Los estudiantes en los cursos con simuladores conocen que estos hacen parte del componente práctico del programa.

Con el objeto de analizar si existía diferencias entre los estudiantes que consideraban que había o no incidencia del simulador en el desempeño académico formulamos las siguientes hipótesis:

- H0 (hipótesis nula): El simulador no incidió en el desempeño académico de los estudiantes en los cursos del componente práctico.
- H1 (hipótesis alternativa): El simulador incidió en el desempeño académico de los estudiantes en los cursos del componente práctico.

Hipótesis H0 y H1 que cruzaremos con los datos obtenidos mediante el diligenciamiento del formulario aplicado a la muestra y que permitirá trazar los resultados en dicho apartado.

Importante mencionar de manera general cómo funcionan los simuladores para cada uno de los cursos a partir de los lenguajes mediáticos que los sustentan:

- Su diseño web parte de los contenidos gestados por los directores de cada uno de los cursos (investigadores de esta propuesta) y se estructura el desarrollo web mediante avatar.
- Cada estudiante realiza la descarga del simulador; para



su ejecución debe tener habilitado el correo institucional, pues allí el sistema envía automáticamente las credenciales de acceso para ejecutar la descarga. El simulador puede ser descargado por el estudiante en versión para Windows o Mac. Se cuenta también con una versión portable para cada uno de ellos.

- El estudiante orienta su desarrollo de la actividad con base en el Manual de Simulador para Prensa, Radio, Fotografía o Televisión según corresponda. Así mismo con el Manual Simulador 3D y con encuentros web para orientar la ejecución.
- Una vez ejecutado el simulador el estudiante realiza una evaluación de contenido en cada una de las fases e inicia con la fase preproducción, seguida de producción, luego posproducción y finalmente divulgación. Su realización se lleva a cabo de manera progresiva, es decir no se logra la fase última de divulgación sino se realiza la inicial, línea que traza la producción de medios en cualquiera de sus áreas. Cada fase debe ser evaluada por el docente para que el estudiante pueda continuar a la siguiente. El estudiante navega por el simulador seleccionando fuentes y creando una nota de prensa, obturando un visor para tomar una fotografía y consolidando un fotoreportaje, o realizando una producción audiovisual, o una producción radial desde un contexto local seleccionando de 4 casos expuestos, y un tema que puede ser cultura, política, deporte o medio ambiente.

Resultados

La UNAD es la única universidad de Colombia 100% virtual con Acreditación Institucional de Alta Calidad, con su programa de Comunicación Social que se oferta hace 27 años y que también cuenta con Acreditación de Alta Calidad. Para efectos de esta investigación, y de acuerdo con el análisis el instrumento, ha sido aplicado a 61 estudiantes, ubicados en 25 municipios del país. Dato que para estos investigadores es representativo, pues se alcanza a cubrir un 38% del total de los Centros de Educación Virtual de la Universidad.

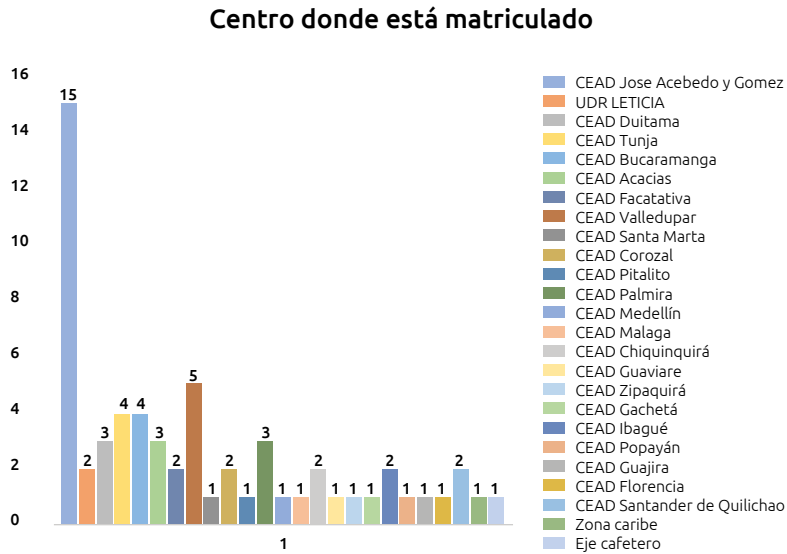


Figura 1. Centro donde están matriculados los estudiantes que han aplicado al instrumento.
Fuente. Elaboración propia.

Tabla 1. ¿Qué aspectos de este simulador del curso le resultaron más útiles? En lo académico, en lo laboral y en lo personal.

¿Qué aspectos de este simulador del curso le resultaron más útiles? En lo académico, en lo laboral y en lo personal	Fotografía	Prensa	Radio	Video/ Tv	Total	Porcentaje
Aplicar los conocimientos adquiridos	7	3	11	2	23	37.7%
Claridad en los conceptos	2	1	2	4	9	14.7%
Desarrollar la creatividad	1	1	1	0	3	4.9%
Acercarse a la realidad	3	5	3	2	13	21.4%
Usabilidad	1	0	1	2	4	6.6%
Ninguno	0	0	5	1	6	9.8%
Todos	0	2	1	0	3	4.9%

Fuente. Elaboración propia

De acuerdo con la Tabla 1, los aspectos del simulador del curso que le resultaron más útiles en lo académico a los estudiantes, fue aplicar los conocimientos adquiridos en un 37.7%, permitir acercarse a la realidad en un 21.4%, claridad en los conceptos en un 14.7%. Con base en los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula: No se identificaron aspectos que resultaran útiles a los estudiantes en lo académico, laboral y personal, ya que el 92.8% de los estudiantes identificó aspectos que sí les resultaron útiles en lo académico, laboral y personal.

Tabla 2. Aspectos que generaron mayor dificultad a los estudiantes para ejecutar el simulador.

¿Qué aspecto le generó mayor dificultad para ejecutar el simulador?	Fotografía	Prensa	Radio	Video/Tv	Total	Porcentaje
Versión de su computador o sistema operativo	6	2	4	4	16	26.2%
Conectividad	2	2	3	3	10	16.4%
Manejo del simulador	2	1	6	2	11	18.0%
Tiempo	2	1	5	1	9	14.8%
Acceso al correo institucional	1	1	0	1	3	4.9%
Anticuoado	1	1	0	0	2	3.3%
Todas	0	4	6	0	10	16.4%

Fuente. Elaboración propia

Conforme a la Tabla 2, el aspecto que le generó mayor dificultad para ejecutar el simulador a los estudiantes de los cursos del componente práctico, fue la versión de su computador o sistema operativo, con un 26.2%, seguido del manejo del simulador en un 18%. Este resultado para los investigadores indica que se debe propender por considerar versiones del software del simulador que permitan su instalación y correcto funcionamiento en computadores, sin importar su versión del sistema operativo.

Tabla 3. ¿Considera que el simulador incidió en su desempeño académico en el curso?

¿Considera que el simulador incidió en su desempeño académico en el curso?	Fotografía	Prensa	Radio	Video/Tv	Total	Porcentaje
Si	12	11	16	7	46	75%
No	2	1	8	4	15	25%

Fuente. Elaboración propia

El 75% de los estudiantes considera que el simulador incidió en su desempeño académico del curso, en contraste un 25% de los encuestados considera que el curso no incidió en su desempeño académico del curso. Estos resultados corroboran la hipótesis de esta investigación: El aprendizaje académico de los estudiantes de Comunicación Social de la UNAD se ve altamente favorecido con la puesta en ejecución de los simuladores de Radio, Prensa, Televisión y Fotografía, como parte del ejercicio práctico del Programa que los incluye en los lenguajes mediáticos para su beneficio profesional. Por lo que el uso de los simuladores mejora el desempeño académico y profesional de los estudiantes. Conforme a los resultados, la hipótesis nula: H0 El simulador no incidió en el desempeño académico de los estudiantes en los cursos del componente práctico, se rechaza porque el 75% de los estudiantes consideró que el simulador tuvo incidencia en su desempeño académico, comprobando la hipótesis alternativa: H1 El simulador incidió en el desempeño académico de los estudiantes en los cursos del componente práctico.

Tabla 4. ¿Considera que el simulador incidió en su desempeño académico en el curso?

¿Considera que el simulador incidió en su desempeño académico en el curso?	Fotografía	Prensa	Radio	Video/Tv	Total	Porcentaje
Aprendizaje práctico	9	6	4	4	23	37.7
Comprensión	1	3	3	4	11	18
Logros académicos	3	3	3	1	10	16.4
Lúdico	1	0	6	2	9	14.8
No incidió	0	0	8	0	0	13.1

Fuente. Elaboración propia



De acuerdo con la pregunta abierta, realizada a los estudiantes de los cursos sobre si consideraban que el simulador incidió en su desempeño académico, se organizó el resultado con los conceptos claves más relevantes. El 37.7% de los estudiantes consideró que el simulador le permitió tener un aprendizaje práctico, logrando transferir la teoría a la práctica. El 18% de los estudiantes manifestó que el simulador le ayudó a comprender los conceptos principales, y un 16.4% de los estudiantes consideró que les aportó a sus logros académicos.

Tabla 5. Conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador [Nivel de habilidades o conocimientos al principio de la práctica con el simulador]

Conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador [Nivel de habilidades o conocimientos al principio de la práctica con el simulador]	Fotografía	Prensa	Radio	Video/Tv	Total	Porcentaje
Excelente	0	3	3	2	8	13%
Bueno	7	5	12	5	29	48%
Regular	6	3	7	3	19	31%
Deficiente	1	1	2	1	5	8%

Fuente. Elaboración propia

Los estudiantes consideran que los conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador [Nivel de habilidades o conocimientos al principio de la práctica con el simulador] son excelentes en un 13%, bueno en un 48%, regular 31%, deficiente en un 8%. Estos resultados confirman que los estudiantes requieren desarrollar el componente práctico a fin de mejorar o perfeccionar sus habilidades y conocimientos.

Tabla 6. Conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador [Nivel de habilidades o conocimientos al final de la práctica con el simulador]

Conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador [Nivel de habilidades o conocimientos al principio de la práctica con el simulador]	Fotografía	Prensa	Radio	Video/Tv	Total	Porcentaje
Excelente	0	3	3	2	8	13%
Bueno	7	5	12	5	29	48%
Regular	6	3	7	3	19	31%
Deficiente	1	1	2	1	5	8%

Fuente. Elaboración propia

De acuerdo con los resultados de la Tabla 6, el 51% de los estudiantes responde que los conocimientos adquiridos mediante la ejecución del simulador a nivel de habilidades o conocimientos al final de la práctica con el simulador fue bueno, el 33% respondió que fue excelente y un 15% respondió que fue regular.

A partir de la teoría de la valoración de Kaplan (2004), que permite realizar una evaluación en el lenguaje, se pudo ‘leer’ esa incidencia a partir de la expresión verbal y de análisis del discurso que los estudiantes realizan en el ejercicio de sus laboratorios de componente práctico. Para ellos, poner en práctica lo aprendido, realizando ejercicios en situaciones de contexto real, permite en lo básico aplicar los momentos más importantes en la producción de medios, lo que se considera que es fundamental para acercar a los estudiantes a lo que sería un entorno real. De igual forma el poner en práctica el ejercicio teórico, ya que de acuerdo con el escenario seleccionado debían crear por medio de las herramientas aprendidas la evidencia prensa solicitada.

La estrategia de Aprendizaje Basado en Tareas (ABT) diseñado en cada curso permite potencializar ese conocimiento adquirido o fortalecido, y sin lugar a duda contribuye en el desempeño académico de los estudiantes porque facilita organizar el curso en función de una tarea final a partir de un conjunto de tareas que guían la presentación de los diferentes contenidos. Todo ello acorde al propósito de formación que se precisa, pero que en esencia general pretende instaurar dinámicas conceptuales y prácticas que desarrollen conocimientos y compe-



tencias en lenguajes mediáticos desde contextos y realidades próximas. Con el fin de ser gestores y fortalecedores de procesos comunicativos para el cambio y/o movilización social desde los formatos digitales y desde sus regiones. Evidencia de ello es la capacidad en la que está cada estudiante al finalizar las fases en los simuladores, pues deben encontrarse acorde a cada resultado de aprendizaje diseñado.

Discusión

En el marco de los resultados cabe plantear la discusión de acuerdo con los aspectos del simulador de cada curso que le resultaron más útiles en lo académico a los estudiantes. Esto fue aplicar los conocimientos adquiridos en un 37.7%, permitir acercarse a la realidad un 21.4%, claridad en los conceptos un 14.7%; para estos investigadores y tal como lo afirma Guaralnick (2009), permite a los futuros comunicadores sociales aprender y comprender haciendo, con un énfasis marcado en los componentes educativos, facilitando la práctica y el desarrollo de habilidades en ambientes realistas con seguridad y con apoyo de herramientas E-learning. De igual forma, los resultados sobre si los estudiantes tenían conocimientos adquiridos en la ejecución del simulador a nivel de habilidades y al final de la práctica, el 51% de los estudiantes responde que los conocimientos adquiridos a partir de la ejecución del simulador, fue bueno, el 33% respondió que fue excelente y un 15% respondió que fue regular. Resultados, en concordancia con Jonassen (2000), que considera a los simuladores didácticos como “herramientas cognitivas”, ya que aprovechan la capacidad de control del computador para amplificar, extender o enriquecer la cognición humana. El 75% de los estudiantes considera que el simulador incidió en su desempeño. Los investigadores pueden afirmar, entonces, que el simulador sí incidió en el desempeño académico del curso, y como lo asevera Guaralnick (2009), el simulador les permite a los estudiantes aprender y comprender haciendo, con un marcado énfasis en los componentes educativos, la práctica y el desarrollo de habilidades en ambientes realistas con seguridad y que se puede apoyar con herramientas de E-learning.

De acuerdo con el resultado, un 52% de los estudiantes considera que el contenido del simulador en los cursos de Fotografía, Prensa, Radio y Video TV, estuvo organizado y planificado de

manera excelente, lo cual responde a que el desarrollo web de esta herramienta práctica virtual se llevó a cabo con base en el diseño de cada curso, gestado por su director que crea el contenido académico a realizar. Sumado a un proyecto presentado en el año 2014 de diseño de los cursos bajo los lineamientos Unadistas para su acreditación y posterior oferta, convirtiéndolos en autores intelectuales de contenidos de los simuladores. De acuerdo al análisis, se señala que hay concordancia en contenidos entre las unidades del curso y cada una de las fases de los laboratorios.

Según Badillo (2018),

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, fotográfica, prensa y televisión. 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 (p. 758).

Conclusiones

La revisión de literatura sobre simuladores permitió establecer que no se encontraron artículos científicos publicados sobre el uso de los simuladores en componentes prácticos de un programa de Comunicación Social o su incidencia en el desempeño académico de los estudiantes. Ello favorece visualizar que esta innovación curricular del programa de Comunicación Social de la UNAD con el uso de simuladores en prensa, radio, fotografía y televisión, marca la pauta para los diseños de curso, en concordancia con la virtualidad y la oferta académica que requieren los estudiantes en los lejanos y diversos puntos de la geografía colombiana.

A través del instrumento aplicado a los estudiantes, los investigadores plantearon una serie de preguntas que facilitaron a los estudiantes realizar una evaluación del uso de los simula-



dores en estos cursos de componente práctico del programa de Comunicación de la universidad, obteniendo una evaluación favorable de acuerdo a los resultados presentados anteriormente. Así las cosas, se puede concluir que el uso de los simuladores de medios en la UNAD se convierte en nuevas rutas de comunicación transformadora porque esta mediación pedagógica se consolida en un dispositivo de alta innovación, convirtiéndose en un aporte de gran nivel al E-learning y a la formación de comunicadores sociales desde la virtualidad, y con base en la apuesta temática que como diseñadores de los cursos generamos contenidos para el desarrollo web, dando origen a los simuladores en concordancia con cada área de medios.

Referencias

- Aldrich, Carl (2009) Virtual Worlds, Simulations, and Games for Education: A Unifying View. *Innovate: Journal of Online Education* 5(5), Article 1. <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss5/1>
- Badillo Mendoza, M. E. (2018). Simulador de medios de la UNAD, nuevas rutas de una comunicación transformadora. *Congreso mundial de Educación Superior a distancia*. Memorias, (1). <https://doi.org/10.22490/25904779.2911> Recuperado de <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/memorias/article/view/2911>
- Celestino, M. S. & Nogueira, V (2021). Aplicabilidade e benefícios de softwares e simuladores em processos de ensino-aprendizagem. *ETD – Educação Temática Digital* 23(4), 881-903 <https://doi.org/10.20396/etd.v23i4.8658342>
- Diccionario RAE (2018). Diccionario de la Lengua española-vigésima tercera edición. [acceso 06/07/2019]; Disponible en: <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=simular>
- Guzmán, A & Del Moral, M, (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *Revista de Medios y Educación* (53), 41-60 <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.03>
- Hernández Sánchez E. (2018) Evaluación del efecto del entrenamiento en simulación clínica sobre emergencias obstétricas con un grupo multidisciplinar. [Tesis Doctoral, Universidad Católica de Murcia]. <http://repositorio.ucam>

edu/bitstream/handle/10952/3835/Tesis2.pdf?sequence=1&isAll owed=y

Jonassen, D.H. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. En Reigeluth, Ch. *Diseño de la instrucción. Teoría y modelos*. Aula XXI Santillana, pp. 225-249.

