

**PRÁCTICAS CIUDADANAS DESDE LA EDUCACIÓN VIRTUAL:  
UN APRENDIZAJE POSIBLE**

**CÉSAR AUGUSTO ALVAREZ VERGARA**



**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA  
BUCARAMANGA  
2017**

**PRÁCTICAS CIUDADANAS DESDE LA EDUCACIÓN VIRTUAL:  
UN APRENDIZAJE POSIBLE**

**CÉSAR AUGUSTO ALVAREZ VERGARA**

**Trabajo de grado como requisito para optar al título de Magister en  
Pedagogía**

**Director  
JOSÉ MANUEL FRANCO SERRANO  
Doctor en Educación**



**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA  
BUCARAMANGA  
2017**

## Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	15
1. PROBLEMA.....	19
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	19
1.2 JUSTIFICACIÓN.....	23
1.3 OBJETIVOS.....	26
1.3.1 Objetivo General.....	26
1.3.2 Objetivos Específicos .....	26
2. MARCO TEÓRICO .....	27
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	27
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	27
2.1.2 Antecedentes Nacionales .....	29
2.1.3 Antecedentes Regionales.....	32
2.2 MARCO CONCEPTUAL .....	32
2.2.1 Democracia.....	35
2.2.2 Ciudadanía.....	36
2.2.3 Formación ciudadana.....	37
2.2.4 Aprendizaje Colaborativo.....	38
2.2.5 Educación Virtual.....	39
2.3 MARCO LEGAL.....	41
2.4 HIPÓTESIS CENTRAL .....	42
3. METODOLOGÍA .....	43
3.1 CONTEXTUALIZACIÓN.....	43
3.2 ENFOQUE METODOLÓGICO.....	44
3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	44
3.4 FASES DE EJECUCIÓN Y ACTIVIDADES.....	46
3.4.1 Pretest.....	46
3.4.2 Implementación - Observación .....	48
3.4.3 Postest .....	51
4. RESULTADOS .....	53
4.1 DEL PRETEST.....	53
4.1.1 Primer Análisis con la Matriz de Verificación.....	53
4.1.2 Segundo Análisis. Gráficos de las respuestas dadas a cada ítem: .....	54

4.1.3	Tercer Análisis: modelo RASCH. ....	60
4.2	IMPLEMENTACIÓN - OBSERVACIÓN.....	66
4.2.1	Segundo Momento.....	66
4.2.2	Tercer Momento.....	68
4.3	POSTEST .....	73
4.3.1	Análisis con la matriz de verificación. ....	74
4.3.2	Análisis con los Gráficos de las respuestas dadas a cada ítem:.....	75
4.3.3	Análisis con el modelo de RASCH. ....	81
4.3.4	Comparativo con los resultados del modelo Rasch.....	86
4.3.5	Comparativo con la prueba t-student con dos preguntas de la encuesta aplicada tanto al grupo control como al experimental.....	87
5.	CONCLUSIONES .....	90
6.	RECOMENDACIONES.....	93
	BIBLIOGRAFIA.....	94
	ANEXOS .....	99

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Metodología del trabajo académico.....	40
Figura 2. Diseño con grupo de control no equivalente. Albert, 2007.....	45

## LISTA DE CUADROS

Cuadro 1. Esquema de análisis argumental según el modelo Toulmin.....	50
Cuadro 2. Matriz de verificación de la encuesta siguiendo el modelo de competencias ciudadanas según Chaux.....	53
Cuadro 3. Rango de medición de los ítems MNSQ entre .5 y 1.5.....	63
Cuadro 4. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2.....	64
Cuadro 5. Rango de medición de los ítems MNSQ menor que .5.....	65
Cuadro 6. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2.....	65
Cuadro 7. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes.....	68
Cuadro 8. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.....	68
Cuadro 9. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes.....	69
Cuadro 10. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes.....	69
Cuadro 11. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.....	69
Cuadro 12. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes.....	70
Cuadro 13. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.....	71
Cuadro 14. Matriz de verificación de la encuesta siguiendo el modelo de competencias ciudadanas según Chaux.....	74
Cuadro 15. Rango de medición de los ítems MNSQ entre .5 y 1.5.....	83
Cuadro 16. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2.....	84
Cuadro 17. Rango de medición de los ítems MNSQ menor que .5.....	84
Cuadro 18. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor a 2.0.....	85
Cuadro 19. Comparativo entre los dos grupos: control y experimental.....	86

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Medición con media en cero Grupo Control.....	61
Tabla 2. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes. ....	66
Tabla 3. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes. ....	67
Tabla 4. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes. ....	67
Tabla 5. Medición con media en cero Grupo Experimental .....	81

## LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Comentario estudiante 1.....	71
Imagen 2. Comentario estudiante 2.....	72
Imagen 3.. Comentario estudiante 3.....	72
Imagen 4. Comentario estudiante 4.....	72
Imagen 5. Comentario estudiante 5.....	73
Imagen 6. Comentario estudiante 6.....	73

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1.Comparación pregunta 7. Respuestas sobre foro colaborativo.....	88
Gráfico 2.Comparación pregunta 18. Respuestas sobre la definición de competencias ciudadanas. ....	88

## **LISTA DE ANEXOS**

Anexo A. ENCUESTA SOBRE PRÁCTICAS CIUDADANAS EN AVA .....	99
Anexo B. MATRIZ DE VERIFICACIÓN.....	104
Anexo C.. GUÍA DE TRABAJO .....	105

## RESUMEN

**TÍTULO:** PRÁCTICAS CIUDADANAS DESDE LA EDUCACIÓN VIRTUAL: UN APRENDIZAJE POSIBLE\*

**AUTOR:** CÉSAR AUGUSTO ALVAREZ VERGARA \*\*

**PALABRAS CLAVE:** Competencias ciudadanas, formación ciudadana, aprendizaje colaborativo, ambiente virtual de aprendizaje, campus virtual.

### **DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO:**

En nuestro contexto social es urgente el tema de la ciudadanía y de la formación ciudadana debido a las manifestaciones sociales que demuestran la poca conciencia de muchos ciudadanos para comportarse de manera proactiva, constructiva, edificante, que busque el bienestar del “otro”, la preservación de su entorno y no lo contrario como su destrucción, su aniquilamiento, el trato inhumano, el atentar contra la dignidad de las personas que es una de las situaciones más preocupantes de nuestro tiempo.

La modalidad de educación a distancia virtual asume nuevos retos no sólo en el campo disciplinar correspondiente a los programas que oferta, también en temas que sobrepasan sus diseños como lo es el de formar en ciudadanía, desarrollar competencias ciudadanas que sean evidentes en las prácticas pedagógicas que se realizan en el ambiente virtual de aprendizaje - AVA.

Esto conlleva a explorar y profundizar sobre el tema de la ciudadanía desde diferentes autores como Chauv que nos permiten tener una comprensión global y particular del mismo para fundamentar un diseño didáctico de carácter digital que ponga a prueba mediante un experimento basado en un ejercicio práctico la posibilidad de desarrollar competencias ciudadanas implementando una mediación virtual como lo es el AVA.

Un análisis cuantitativo con unas variables de medición para establecer la eficacia de la virtualidad en la formación de competencias ciudadanas y su nivel de desarrollo desde la argumentación implementada por los estudiantes participantes, nos dará un resultado que puede motivar muchas más exploraciones en esta modalidad educativa.

---

Proyecto de grado.

\*\* Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Educación. Maestría en Pedagogía. Director: José Manuel Franco Serrano, Doctor en educación

## ABSTRACT

**TITLE:** CITIZENSHIP COMPETENCES IN THE VIEW OF VIRTUAL EDUCATION MODALITY: A POSSIBLE LEARNING\*

**AUTHOR:** CÉSAR AUGUSTO ALVAREZ VERGARA\*\*

**KEY WORDS:** Citizenship competences, citizenship training, Collaborative learning, Virtual Learning environment, Virtual campus

### DESCRIPTION OF CONTENT:

The online Distance Learning approach assume new challenges not only in the disciplinary field of the academic programs with this modality but also in its design. Aspects such as citizenship education and some competences must be taken into account in the design of these programs in order to become visible in the pedagogical practices.

It is necessary to focus on different author's perspectives about the topic such as Chau which allow to have a global understanding about it in order to create a digital didactic design. This design must show through an experiment based on a practical exercise the possibility to develop citizenship competences in an online learning environment.

A quantitative analysis with some measurable variables must be applied in order to establish the virtual efficacy in the training of citizenship competences and the level of its development through the given student's arguments. It must give a result which can allow a deeper perspective in this educational modality.

---

\* Graduation project

\*\* Faculty of humanity studies. School of Education. Master of education. Principal, Director Dr. José Manuel Franco Serrano

## INTRODUCCIÓN

En nuestro contexto social es urgente el tema de la ciudadanía y de la formación ciudadana debido a las manifestaciones sociales que demuestran la poca conciencia de muchos ciudadanos para comportarse de manera proactiva, constructiva, edificante, que busque el bienestar del “otro”, la preservación de su entorno y no lo contrario como su destrucción, su aniquilamiento, el trato inhumano, el atentar contra la dignidad de las personas que es una de las situaciones más preocupantes de nuestro tiempo.

En el mundo se vive una crisis humanitaria debido a los conflictos, las guerras, las amenazas territoriales, étnicas que han generado un sin número de desplazamientos, sufrimiento, zozobra, en general situaciones globales que se manifiestan de otras maneras en nuestro país y frente a las que en general la sociedad tiene una actitud un tanto pasiva como si esto no afectara nuestro ser social.

Quienes nos desempeñamos en el ámbito educativo no podemos ser indiferentes ante esto como simples espectadores, ya que a nivel regional y local se presentan también situaciones que ameritan nuestra atención y ante las que no son suficientes los análisis académicos pues requieren ser transformadas. Es por esto que se elige el tema de la ciudadanía llevándolo a un nivel de comprensión que supere una perspectiva asignaturista para que tenga un impacto más contundente en la vida práctica de las personas.

Hay que considerar sin embargo que la educación tiene muchos ámbitos de actuación siendo uno de ellos el de la virtualidad en donde los estudiantes cuentan con espacios de diálogo e interacción que no son ajenos a los conflictos que se viven en la realidad cotidiana pero que exigen otras formas de intervención para ser tratados.

Surge entonces un reto muy importante y es el de trabajar el tema de la ciudadanía desde un ambiente virtual de aprendizaje con los estudiantes que lo conforman, teniendo en cuenta los recursos tanto técnicos como tecnológicos que se implementan, los tiempos, las estrategias, las didácticas, los diseños que esto conlleva.

Son estudiantes quienes muy posiblemente han visto como asignatura el curso de competencias ciudadanas pero que no han participado en un ejercicio práctico para evidenciar el nivel que pueden haber desarrollado de estas competencias durante un periodo de tiempo determinado.

Ahora, la idea no es solamente hacer un diagnóstico sobre la posibilidad de desarrollar prácticas ciudadanas en AVA<sup>3</sup> (ambientes virtuales de aprendizaje) sino demostrar que efectivamente se puede lograr y para ello se hace necesario diseñar, crear, ajustar e implementar en un escenario de aprendizaje significativo virtual tipo curso, las estrategias didácticas que así lo concretarían de acuerdo a las herramientas que estos cursos contienen desde la plataforma Moodle y desde uno de los espacios de encuentro e interacción que tienen los estudiantes para la elaboración de sus productos de aprendizaje como son: *los foros de trabajo colaborativo*, que están presentes desde el reconocimiento del curso hasta las *actividades didácticas* correspondientes a cada una de la unidades que lo componen.

Ese es el propósito de esta investigación, analizar un ambiente virtual de aprendizaje como escenario válido para la formación de competencias ciudadanas.

La línea focal de esta investigación entonces es la formación ciudadana como un tema de interés principal para el investigador por su preparación académica en el área de las ciencias humanas y sociales, quien en los últimos años se ha venido desempeñando en la práctica educativa en la modalidad a distancia y virtual.

Como punto de inicio se hace una revisión bibliográfica para encontrar experiencias educativas e investigaciones que se hayan realizado con similares características y aunque a nivel regional no se encontraron estudios planteados desde esta perspectiva virtual, se encuentran una serie de proyectos a nivel internacional que utilizan herramientas de software implementadas para apoyar discusiones, argumentaciones electrónicas como nuevas formas de colaboración, de formación docente y construcción de conocimiento a partir de mediaciones tecnológicas.

A nivel nacional se encuentran proyectos realizados en torno al desarrollo de la argumentación, de competencias básicas y de procesos de enseñanza-aprendizaje en escenarios digitales.

Estos proyectos son muy importantes para fundamentar el propósito de esta investigación y confirmar la necesidad de su realización explorando desde otras perspectivas el escenario virtual en donde se desenvuelve el investigador en la búsqueda de lograr unos mayores impactos con la acción educativa.

De igual manera se requiere hacer una precisión conceptual sobre ciudadanía, formación ciudadana, competencias ciudadanas, democracia, aprendizaje colaborativo, educación virtual para ilustrar los ámbitos de actuación y alcances que

---

<sup>3</sup>BERLANGA FLORES. Adriana y GARCÍA PEÑALVO. Francisco José. Introducción a los Estándares y Especificaciones para Ambientes E-learning. Departamento de Informática y Automática de la Universidad de Salamanca.2004. Recuperado el 10 de marzo de 2010 de [https://www.researchgate.net/publication/267822280\\_Introduccion\\_a\\_los\\_Estandares\\_y\\_Especificaciones\\_para\\_Ambientes\\_e-learning](https://www.researchgate.net/publication/267822280_Introduccion_a_los_Estandares_y_Especificaciones_para_Ambientes_e-learning)

tiene este proyecto en el contexto específico de una universidad de modalidad a distancia virtual, específicamente con estudiantes de diferentes programas de pregrado.

Se plantea un enfoque cuantitativo entendido según Albert<sup>4</sup>, desde un diseño cuasi-experimental por cuanto se pretende hacer un experimento. El proceso comienza con el diseño de la propuesta, el desarrollo del ejercicio práctico y la evaluación del resultado para medir el tipo de competencias ciudadanas logrado en AVA, haciendo seguimiento mediante una observación controlada. El estudio que se va a hacer del comportamiento social de un grupo de estudiantes, en un escenario virtual, va a ser analizado utilizando instrumentos de medida que no son propios de las ciencias sociales pero que permiten identificar una serie de variables desde las que se puede inferir conocimiento.

Se establecen dos hipótesis, una alternativa o de investigación y una hipótesis nula con el fin de explicar los hechos observados al final del experimento realizado, para tratar también de establecer relaciones entre esos mismos hechos.

El contexto donde se realiza la investigación es en la plataforma virtual de la universidad nacional abierta y a distancia UNAD, con un grupo de estudiantes matriculados en diferentes programas, niveles y localizados en diferentes regiones del país.

La medición se hace a través de un diseño de grupo de control no equivalente que consta de un grupo control que es el gran grupo de estudiantes de modalidad virtual participantes en la primera fase cuyo resultado se toma como referencia. Y un grupo experimental que para este caso es un pequeño grupo de estudiantes abstraído del grupo control. Se selecciona este pequeño grupo para realizar el ejercicio práctico en AVA gracias a unas características particulares que poseen pues este experimento puede generar un impacto positivo tanto a nivel educativo como social ya que estos estudiantes están recluidos en un centro de rehabilitación para menores infractores llamado hogares CLARET.

De acuerdo al diseño se plantean dos variables y tres fases de ejecución con dos mediciones y varias observaciones con el fin de minimizar el mayor número posible de fuentes de invalidez interna de la prueba aplicada.

Al final se presenta el análisis de los resultados obtenidos en cada una de las fases de ejecución a través de una matriz de verificación elaborada siguiendo el modelo de competencias ciudadanas según Chau<sup>5</sup>, de unos gráficos con las respuestas

---

<sup>4</sup> ALBERT, María. La investigación educativa: claves teóricas. Madrid: Mc Graw Hill. 2007. P. 37.

<sup>5</sup> RUIZ SILVA. Alexander y CHAUX. Enrique. La formación de competencias ciudadanas. Bogotá: Asociación Colombiana de Facultades de Educación ASCOFADE. 2005. Recuperado el 25 de Noviembre del 2010 de [https://appsciso.uniandes.edu.co/sip/data/pdf/formacion\\_de\\_competencias\\_ciudadanas.pdf](https://appsciso.uniandes.edu.co/sip/data/pdf/formacion_de_competencias_ciudadanas.pdf)

del test, del análisis de las preguntas del test utilizando el modelo de Rasch<sup>6</sup> utilizando el software Winstep<sup>7</sup> para procesar el resultado obtenido en cada ítem y medir su confiabilidad, y de las observaciones realizadas en donde se analiza la calidad de los argumentos implementados por los estudiantes en el experimento, mediante el esquema de Toulmin.

Se muestra también un comparativo estadístico con dos preguntas de la encuesta aplicada a los dos grupos: control y experimental, mediante la prueba **t-student** que es una prueba estadística para evaluar si los dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias en una variable.

Tanto el test como los cuadros de análisis y la matriz de verificación han sido de elaboración propia y las tablas de Rasch son resultado del procesamiento de los datos obtenidos en este proyecto con la ayuda de herramientas estadísticas.

---

<sup>6</sup> PRIETO, Gerardo. DELGADO, Ana. Análisis de un test mediante el modelo de Rasch. Universidad de Salamanca 2003. Recuperado el 25 de noviembre de 2014 de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=1029>

<sup>7</sup>LINAKRE, Mike. Many-Facet Rasch Measurement: Facets Tutorial. 2012. Recuperado en septiembre 20 de 2016 de: <http://www.winsteps.com/a/ftutorial2.pdf>

## 1. PROBLEMA

### 1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Actualmente con el desarrollo e implementación de las TIC'S en el ámbito educativo se ha dado inicio a toda una serie de programas académicos ofertados desde la virtualidad adoptando nuevas formas de enseñanza-aprendizaje en donde los estudiantes asumen nuevos roles de desempeño en función de la estructura misma de los cursos en los que se inscriben.

En estos espacios virtuales los estudiantes se encuentran en pequeños grupos conformando comunidades académicas con un propósito común: desarrollar unos aprendizajes y entregar colaborativamente unos productos, que se construyen mediante procesos internos de comunicación, diálogo, intercambio de ideas, opiniones y argumentos, entre los participantes, con los que finalmente elaboran los trabajos a entregar. Esto sucede específicamente en la modalidad de educación virtual en una universidad a distancia de nuestro país.

Estos grupos reciben el nombre de colaborativos porque cuentan con la participación activa de todos y cada uno de sus integrantes como condición fundamental para su funcionamiento, orientados por un tutor (docente) quien con la ayuda de materiales didácticos: módulo, guías, ovas (objetos virtuales de aprendizaje), indica la ruta a seguir de las diferentes actividades a realizar.

Pero, a pesar de la constante interacción que esto implica, a pesar de que desde sus diferentes puntos de vista deben llegar a crear acuerdos y consensos que les permita consolidar un trabajo grupal final, no se sabe qué tan conscientes son los integrantes de cada grupo, que en el proceso de elaboración del trabajo colaborativo, en esas interacciones, puedan implementar criterios de actuación orientados desde lo que significan e implican las competencias ciudadanas. Es más, pareciera que no se tuviera conciencia de que en esos espacios de encuentro, con esas actividades, se requiriera actuar como ciudadanos y con lo que esto implica.

Se puede llegar a pensar que estos estudiantes no tuvieran mucha claridad a este respecto, pues la dinámica misma del trabajo que deben desarrollar hace que su actuación sea muy funcional en aras del cumplimiento de una tarea asignada en el marco de un escenario académico de enseñanza-aprendizaje. Cabe anotar que la educación en ciudadanía es un tema que se está reconfigurando en el modelo educativo colombiano con diferentes reformas pasando por varias etapas: desde la educación cívica, el comportamiento y salud, la educación en valores hasta la actual educación en competencias ciudadanas.

Como se puede observar no ha sido un proceso constante y reflexivo en formación ciudadana establecido tal como debe ser, sino que ha abordado algunos de sus componentes enseñándose de manera instruccional. Si esto ha sido así en la educación tradicional que lleva muchos años en funcionamiento, para la educación virtual es un tema novedoso del cual apenas se está escribiendo.

Volviendo a la situación del curso virtual, en este suelen presentarse situaciones que de una u otra manera afectan directa e indirectamente a los estudiantes como por ejemplo cuando en el grupo uno de los integrantes no participa o si participa no entrega lo que le corresponde de una manera completa y de calidad; también cuando uno de los integrantes discrepa de los trabajos que envían los compañeros pero no propone nuevas alternativas sino que permanece en una actitud de confrontación y no de consenso, proponiendo una comunicación nada asertiva, más bien conflictiva.

Se ha presentado también que alguno de los estudiantes hace un aporte completo, pero con plagio, tomando textos que consulta y descarga de internet presentándolos como propios sin escribir ninguna referencia bibliográfica. Ese aporte se agrega al trabajo grupal que entregan y cuando es detectado por el tutor recibe el grupo una mala calificación; esto afecta de manera negativa el ambiente de trabajo grupal pues este tipo de conductas lesiona los valores tanto ciudadanos como democráticos que se deben vivir también en los ambientes virtuales como son el del respeto a la propiedad intelectual.

O en casos extremos cuando el estudiante por determinada razón no vuelve a participar, pero al final reaparece solicitando le sea tenido en cuenta su nombre para el trabajo final y termina insultando a sus propios compañeros porque estos por obvias razones no acceden a sus pretensiones.

Son situaciones que de manera muy particular afectan una dinámica de trabajo y pueden generar diferentes actitudes y comportamientos que al no ser tratados efectivamente lesionan al grupo. Es importante considerar entonces que esto tiene que ver no solamente con lo académico sino también con lo social, con la construcción de sociedad más específicamente.

Uno de los temas urgentes para la sociedad colombiana, por las graves problemáticas que se viven en nuestro contexto, es el de construcción de ciudadanía, es decir, formar personas con la capacidad de actuar de una manera responsable y propositiva dentro de la misma sociedad.

Personas que con su conducta individual y colectiva permitan garantizar el buen funcionamiento de lo social es decir contribuyan a disminuir los altos índices de violencia, de discriminación, de exclusión, de maltrato, de confrontación, de muerte que vive nuestro país.

Se ha comprendido entonces que uno de los caminos para responder a este propósito es el de la educación, tanto así, que se ha llegado a reglamentar la denominada *educación integral* pues implica no sólo lo académico sino también lo humano como componente fundamental de todo proyecto educador, tal como se concibe en la ley general de educación: *“La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes”*<sup>8</sup>.

Es decir, la educación no sólo debe garantizar la calidad en términos de rendimiento, de puntajes, de evaluación, de recursos, de innovación e investigación sino también en términos de sus fines: del respeto a la vida, de los principios democráticos, de convivencia, de pluralismo, de ciudadanía, de solidaridad, entre otros.

La educación como tradicionalmente la conocemos en sus formas representativas ha venido cambiando gracias a la incursión de las nuevas tecnologías y de la Internet, como se ha venido mencionando, llegando a crear nuevos escenarios de aprendizaje muy distintos a los de un salón de clase tradicional entendiéndolo como el lugar en donde más fácilmente se identifican los comportamientos, las actitudes, las conductas con las que se puede llegar a expresar lo que significa ser ciudadano, además de ser el lugar en donde se dan a conocer unos saberes.

*De acuerdo a González y Hernández, las tecnologías son experimentadas por los sujetos de una manera claramente espacial, es decir, cuando hablamos sobre nuestras acciones como entrar, salir, moverse, que realizamos en los diferentes entornos, el lenguaje utilizado hace referencia a un carácter espacial y esto hace que el espacio ya no esté tan relacionado con un lugar físico pues se relativiza. Assmann (2002:176) explica que esa existencia virtual (de datos, información, imágenes, simulaciones, etc.) se entrelaza con la experiencia (charla electrónica, chat, teleconferencia, etc.) Y esa experiencia, y sus efectos generados, son especialmente relevantes desde el punto de vista educativo*<sup>9</sup>.

Esto se entiende desde el concepto de aprendizaje como una actividad no sólo determinada por los procesos que acontecen al interior de la mente de las personas sino también por la influencia que proporciona el contexto que la rodea como también las actividades e interacciones dentro de esos contextos.

Ahora bien, ya que el tradicional salón de clase así como su espacio físico se ha comprendido como lugar de permanente interacción en el proceso educativo pero en donde casi todo gira alrededor del profesor de su saber de su experiencia y los estudiantes de alguna manera lo toman como ejemplo o modelo de conducta a

---

<sup>8</sup> COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley general de educación, 115, de Febrero 8 de 1994, artículo 1. Bogotá: Unión, 1996. P. 5.

<sup>9</sup> GONZALEZ SÁNCHEZ. Margarita y HERNÁNDEZ SERRANO. María José. Interpretación de la virtualidad. El conocimiento mediado por espacios de interacción social. México: Universidad de Guadalajara. 2008. Recuperado el 29 de Enero de 2012 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68811230001>

seguir, en el caso del curso virtual es completamente diferente pues no se cuenta con la experiencia física del maestro sino que la interacción, los aprendizajes se realizan utilizando mediaciones exigiéndole al estudiante que sea protagonista en este proceso, que sea mucho más autónomo pues depende de él y de nadie más el alcanzar las metas y logros que se ha propuesto.

Estos cursos o aulas virtuales, en los denominados ambientes virtuales de aprendizaje – AVA-, que están tomando cada día mucha más fuerza gracias a los avances en las tecnologías de la información y la comunicación facilitando a varias universidades implementar progresivamente este modelo educativo, enfrentan el reto no sólo de formar en lo académico sino de formar también en lo social, formar en ciudadanía, formar en valores, desarrollar el pensamiento crítico, desarrollar competencias que generen actitudes democráticas, participativas, solidarias, para que estos estudiantes puedan ser más proactivos en la búsqueda de niveles de justicia, equidad e inclusión; más responsables en sus actuaciones hacia la construcción de una sociedad que pide a gritos cambios en los comportamientos de las personas frente a las problemáticas que se enfrentan actualmente. Pero, ¿Cómo lograrlo? Si la educación tradicional tiene algunas dificultades para conseguir lo anterior ¿cómo se espera que desde lo virtual se puedan alcanzar estos propósitos?

Sobre todo cuando estos ambientes han pasado a ser el lugar común de encuentro y de desencuentro debido a que confluyen personas de diferentes latitudes con costumbres, valores, perspectivas, racionalidades y un sentido de la vida muy diverso que difícilmente puede ser homogéneo al momento de plantear un tipo de comportamiento social ideal para esta sociedad. Tal como lo señala Gonzalez-Hernández “el uso de Internet para la docencia, la convivencia a través de la red, y la transformación del espacio virtual, implican la conversión de la red en un nuevo espacio social y no simplemente un medio de información o comunicación”<sup>10</sup>.

El diseño de nuevos escenarios que lleve a los estudiantes a generar espacios de diálogo, participación, análisis, interacción constructiva, en donde se logre desarrollar un sentido crítico de la realidad, de sí mismos, de sus actuaciones, puede llegar a ser un paso fundamental en la construcción de competencias ciudadanas que tanto requiere esta sociedad.

Es aquí donde surge la pregunta eje de esta investigación:

¿Cuál es la eficacia de un ambiente virtual de aprendizaje que como mediación contribuya en la formación de competencias ciudadanas en estudiantes de una universidad abierta y a distancia de carácter público?

Aquí, otras preguntas directrices:

---

<sup>10</sup> Ibid. Pág. 18

¿Cómo desde la virtualidad se pueden medir las competencias ciudadanas de los estudiantes de educación superior en una universidad abierta y a distancia de carácter público?

¿Qué tipo de competencias ciudadanas y en qué nivel las poseen los estudiantes antes de su participación en un ejercicio práctico en el ambiente virtual de aprendizaje?

¿Qué tipo de competencias ciudadanas poseen los estudiantes y en qué nivel, después de su participación en un ejercicio práctico en el ambiente virtual de aprendizaje?

Se ha elegido muy especialmente esta temática no sólo por hacer parte de la experiencia docente del investigador sino también porque es una “tarea” pendiente que no ha resuelto de manera satisfactoria el sector educativo y frente al que la sociedad tiene muchas expectativas y porque no, espera le pueda ayudar a resolver.

## **1.2 JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación surge en el contexto de la educación virtual en una universidad a distancia que ha venido adoptando didácticas y estrategias de enseñanza-aprendizaje implementando diferentes tipos de mediaciones, gracias al desarrollo de las TIC'S, en donde una de las más importantes en este momento es la llamada mediación virtual.

La mediación virtual, a diferencia de la mediación tradicional o encuentro en un salón de clase, está logrando que muchas personas no sólo se acerquen a los recursos tecnológicos para informarse o establecer formas de comunicación diferente, sino que también está permitiendo que estas mismas personas ingresen a cursar programas educativos a nivel tecnológico, profesional y posgradual sin la necesidad de trasladarse a otro lugar que no sea al encuentro de un computador en su propia casa.

Esto ha significado un cambio, una transformación no sólo de los comportamientos y costumbres que se han desarrollado en el sistema educativo sino también en las formas de enseñar y de aprender, pues si anteriormente era el profesor el eje central de la enseñanza de cuya “fuente” tomaban los estudiantes todos los conocimientos, todos los saberes para luego ser reproducidos en formatos de evaluación, es ahora el estudiante quien de manera muy dinámica desarrolla la actividad de aprender, no dependiendo del profesor sino orientado por él para que como resultado del proceso llegue a construir un conocimiento propio.

En el modelo de educación a distancia, entonces, el proceso de enseñanza-aprendizaje cambia de escenario y al mismo tiempo se modifica su dinámica: los estudiantes dejan de ser pasivos frente al conocimiento, los profesores asumen nuevos roles y las herramientas tecnológicas e informáticas comienzan a ser parte del servicio educativo cuya nueva connotación es lo virtual. Para el caso de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD por ejemplo, se propende por el desarrollo de los aprendizajes mediante diferentes estrategias didácticas que diluyen a la enseñanza.

Sin embargo, a pesar de innumerables estudios sobre la educación virtual, como los de Berge, Collins, y Dougherty(2000), o los estudios de Palloff y Pratt (2001), o los de Miller y Miller (2000) sobre la planeación y organización de un curso en la red, o los de Octavio Henao Álvarez<sup>11</sup> sobre la Enseñanza virtual en la educación superior, no hay a disposición estudios que planteen desde lo didáctico y pedagógico formas de aprendizaje en ciudadanía desde estos ambientes virtuales diferentes a un curso del plan curricular que permita desarrollar competencias ciudadanas.

Es por esto que surge la necesidad de profundizar en este tema pues a pesar de que la modalidad virtual se está implementando, en las instituciones educativas falta mucho por explorar, por corregir y mejorar en lo pedagógico, en lo didáctico y en el caso concreto de esta propuesta, en el aprender a ser ciudadanos, a construir ciudadanía desde estos espacios de enseñanza-aprendizaje.

Como resultado de esta investigación se plantea que los primeros beneficiarios sean los estudiantes virtuales quienes van a lograr un mejor resultado en su desempeño académico dentro de los trabajos colaborativos logrando hacer acuerdos y consensos más efectivos frente a los productos que deben tanto desarrollar como entregar.

En cuanto a la modalidad de educación virtual recibe una nueva forma de comprenderse, de analizarse y de configurarse desde la perspectiva de construcción ciudadana.

Así mismo se beneficia la sociedad actual ya que va a contar con un nuevo espacio de formación ciudadana muy necesario en estos tiempos. Igualmente, los estudiantes van a aprender a interactuar de una manera más eficaz puesto que van a aprender a integrar lo académico con su experiencia vital y viceversa.

En la medida en que para los estudiantes sea más clara y productiva la implementación de competencias ciudadanas en estos ambientes, será más

---

<sup>11</sup> HENAO ALVAREZ. Octavio. La enseñanza virtual en la Educación superior. ICFES, 2002. Recuperado en junio 12 de 2010 de [http://portal.fumc.edu.co/portal/images/stories/institucional/normacolombiana/arc\\_914.pdf](http://portal.fumc.edu.co/portal/images/stories/institucional/normacolombiana/arc_914.pdf)

positivo el resultado en “el mundo de la vida”, en nuestras ciudades y en los contextos de aprendizaje, porque en la medida en que aprenden a resolver situaciones académicas de una manera más dialógica, más argumentada, más racional, en esa misma medida van a ser sus actuaciones a nivel social.

Pero a esto se ha de llegar mediante un proceso de comprensión, de explicación y de concientización que lograrán los estudiantes como resultado de este proyecto de investigación.

De igual manera se plantea que los procesos educativos van a garantizar el mejoramiento de la calidad humana de la que poco se habla pero que es fundamental no solamente para su óptimo funcionamiento sino también para el de la sociedad. En ese sentido Bárcena, en el oficio de la ciudadanía, hace el análisis desde la siguiente perspectiva: *“De acuerdo con el pensamiento comunitarista y la tradición republicana, la educación de la ciudadanía no es una práctica extraña a la educación moral. De algún modo ambas prácticas coinciden. Porque ser un buen ciudadano y llegar a ser una buena persona de hecho constituyen búsquedas coincidentes”*<sup>12</sup>

Queda para la comunidad educativa una nueva herramienta virtual comprendida desde lo que Foucault planteaba como una metodología de problematización de las prácticas y desde Bernstein como un principio que se utiliza para recontextualizar los conocimientos y habilidades en el discurso educativo, es decir, un Dispositivo Pedagógico.

Esta investigación se presenta como una de las primeras de tantas otras que se espera logren profundizar en esta temática. Sin embargo es un tema que ha despertado todo el interés y preocupación para los europeos desde hace una década cuando crearon el programa Tecnologías de la sociedad de la información (IST) como parte de un programa marco para la investigación y el desarrollo tecnológico sobre herramientas multimedia y de contenido para el aprendizaje.

Hace falta mucha más investigación por hacer para llegar a comprender todos los campos de acción y los alcances que se generan desde este nuevo paradigma de aprendizaje que nos proporcionan las TIC, sobre todo con los resultados de estudios como el realizado por Oliveira<sup>13</sup> con el Grupo asesor europeo IST “Scenarios for Ambient intelligence” en donde presentan al aprendizaje desde la siguiente perspectiva: como algo que forma parte de nuestro día a día, haciéndose un sitio en cualquier momento y en cualquier lugar. Dando así una idea del gran esfuerzo de investigación necesario para preparar el entorno para el aprendizaje social.

---

<sup>12</sup> BARCENA, Fernando. El oficio de la ciudadanía. Introducción a la educación política. Barcelona: Paidós. 1997. P. 164

<sup>13</sup> OLIVEIRA, Carlos. La tecnología de la información en la educación y la ciudadanía. Comisión Europea. 2010. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/pon4.pdf>

Para el caso nuestro, uno de los temas del Plan Nacional Decenal de Educación 2006-2016 propuestos por el gobierno Colombiano desde el MEN<sup>14</sup>, es el de la Renovación Pedagógica y uso de las TIC en educación, que plantea varios desafíos dentro de los cuales está el de implementar estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC.

En este sentido es que se plantea este proyecto para coadyuvar en la consecución de estas metas y en el logro de los retos propuestos como los que a continuación se presentan.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Estudiar la eficacia de un ambiente virtual de aprendizaje que como mediación contribuya en la formación de competencias ciudadanas para medir su nivel de desarrollo desde la argumentación implementada en un ejercicio práctico.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

-Evaluar el desempeño del test, como instrumento de medición de las competencias ciudadanas, desde el análisis exploratorio tipo Rasch.

-Identificar las competencias ciudadanas que poseen los estudiantes antes de su participación en el ambiente virtual de aprendizaje.

-Identificar el tipo de competencias ciudadanas que logran desarrollar los estudiantes luego de participar en el ambiente virtual de aprendizaje.

---

<sup>14</sup> COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN). Plan decenal de educación 2006 a 2016. Recuperado en julio 4 de 2012 de: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-312490\\_archivo\\_pdf\\_plan\\_decenal.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-312490_archivo_pdf_plan_decenal.pdf)

## 2. MARCO TEÓRICO

La modalidad de la educación virtual requiere ser observada, analizada, comprendida de manera muy dinámica, interactiva y constante debido a que es un mundo nuevo que se está explorando a nivel educativo y frente al cual no se pueden establecer últimas palabras o últimas versiones pues el contexto en el cual se desenvuelve así lo exige. En esta misma medida debe asumir los retos que la educación tradicional tiene no sólo en cuanto a lo pedagógico y didáctico sino también en cuanto a los retos que la sociedad le impone como es el de formar en ciudadanía; es un propósito ineludible del cual no puede escapar y frente al que debe dar respuestas, buscar alternativas y ser contundente tal como nuestro contexto social lo requiere.

En esta perspectiva es donde aparecen algunos trabajos muy importantes que al respecto se han hecho así como el fundamento teórico de esta investigación.

Cabe anotar que propuestas de investigación directamente desarrolladas desde esta perspectiva no se han realizado hasta el momento.

### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

#### 2.1.1 Antecedentes Internacionales

##### **-PROYECTO DUNES<sup>15</sup>**

**Autor:** grupo Kishurim liderado por el Prof. Baruch Schwarz y dirigido por Reuma De Groot y Raúl Drachman.

**Objetivo:** Desarrollar una metodología y herramientas de software avanzadas para posibilitar nuevas formas de colaboración y construcción conjunta de conocimiento a través de una discusión sincrónica.

**Metodología:** El proyecto se centró en la representación gráfica de la discusión – y su papel como el motor del aprendizaje – tanto a nivel individual como grupal: mapas argumentativos de discusiones sincrónicas (o asincrónicas), escritas, moderadas.

**Pregunta:** ¿De qué manera se puede combinar diálogo, interacción argumentativa, pensamiento crítico y desarrollo tecnológico en la labor educativa en clase?

---

<sup>15</sup> SCHWARZ, Baruch. Proyecto DUNES. 2004. Recuperado el 10 de Agosto de 2010 de: <http://www.dunes.gr/>

**Contexto:** Universidad Hebrea de Jerusalén.

**Resultado:** La creación de DIGALO, software diseñado por el grupo Kishurim de la universidad hebrea de Jerusalén, ha permitido como herramienta gráfica apoyar la discusión y argumentación electrónica en grupos de 4 o 5 estudiantes. Las discusiones basadas en Dígaló se realizan en un espacio llamado "mapa". En este espacio, los usuarios contribuyen a la discusión agregando formas geométricas que representan una ontología argumentativa (por ejemplo, un rectángulo puede ser usado para representar una afirmación), tipeando un texto en su interior. Los usuarios pueden también ligar una forma a otra(s) forma(s), usando para ello flechas de diferentes tipos (de soporte, de oposición, de referencia). Las formas geométricas y las flechas pueden ser modificadas, movidas o eliminadas. Todas las acciones de los usuarios quedan registradas, generándose archivos XML detallando todas las acciones efectuadas por los usuarios (por ejemplo, "*usuario\_1* creó una forma de afirmación a la hora *tiempo\_x*").

## **-FORMACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO EN EL USO Y MANEJO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA BAJO SISTEMAS E-LEARNING<sup>16</sup>**

**Autor:** Pablo César Muñoz Carril y Mercedes González Sanmamed.

**Objetivo:** conocer las competencias técnicas y didácticas del profesorado en sistemas de e-learning, así como los roles y funciones que desarrollan, de tal manera que se pudiesen identificar las necesidades formativas docentes que suscitan la incorporación de la formación online en la educación superior.

**Metodología:** es una investigación cuantitativa de carácter no experimental (correlacional-descriptivo) y de tipo encuesta, con las técnicas del cuestionario y la entrevista.

**Pregunta:** ¿Cuáles son las pautas de acción, tanto técnicas como pedagógicas, que deben seguir los profesores universitarios en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje?

**Contexto:** Universidad de la Coruña (España)

**Resultado:** la formación docente en materia tecnológica y pedagógica es una cuestión prioritaria para asegurar buenas prácticas docentes en entornos de e-learning. Nos parece oportuno para finalizar, extraer una cita del informe de investigación titulado: "La enseñanza virtual en España ante el nuevo Espacio

---

<sup>16</sup> MUÑOZ, Pablo., y GONZALEZ, Mercedes. Revista Iberoamericana de educación No. 52. 2010. Recuperado el 6 de Mayo de 2010 en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3368Munoz.pdf>

Europeo de Enseñanza Superior”, dirigido por Infante en el año 2004 y que concuerda con nuestra visión: “Los docentes que participen en actividades [teleformativas] deben contar con una formación básica que permita afrontar los nuevos roles que requiere este perfil virtual. (Infante, 2004, p. 133)”.

### 2.1.2 Antecedentes Nacionales

#### **-DÍGALO: ARGUMENTACIÓN EN AMBIENTES DIGITALES DE EDUCACIÓN. UNA EXPERIENCIA CON REINTEGRADOS A LA VIDA CIVIL<sup>17</sup>.**

**Autor:** Luis Facundo Maldonado, Reuma De Groot, Diana Patricia Landazabal, Linda Alejandra Leal, Milcon Montenegro, Martha Leonor Becerra y Raúl Drachman.

**Objetivo:** Analizar los efectos de una estrategia de argumentación estructurada sobre la formación de la solidaridad, la colaboración en el aprendizaje y la capacidad de argumentar en áreas específicas de conocimiento y en la actividad cotidiana.

**Metodología:** Cuantitativa con entrevistas y diarios de campo; sesiones basadas en casos, cuestionarios de entrada y de salida.

**Pregunta:** ¿Cuál es el efecto de introducir el sistema de argumentación apoyado por Dígaló en el mejoramiento de aprendizaje de competencias en las diferentes áreas del aprendizaje?

**Contexto:** Estudiantes de los centros de Acacias, Bogotá, Bucaramanga, Ibagué y Valledupar, vinculados al programa de bachillerato de la Unad, en el marco del convenio entre esta universidad y el Ministerio del Interior de Colombia.

**Resultado:** El uso de sesiones de negociación apoyados por el *software* Dígaló, y su inclusión en una comunidad de aprendizaje, favorece la activación de factores de resiliencia y desarrolla la capacidad de colaboración con otras personas. También se observó que el desarrollo de competencias de argumentación y cognitivas corre de forma paralela a la emergencia y fortalecimiento de la resiliencia.

#### **-SIMAS Y COOL MODES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS: UNA EXPERIENCIA DE FORMACIÓN DE COMUNIDAD DE APRENDIZAJE, MEDIADA TECNOLÓGICAMENTE<sup>18</sup>.**

---

<sup>17</sup> MALDONADO, Luis. y Otros. Sistema de investigación unadista (SIUNAD). 2008. Recuperado el 5 de Diciembre de 2010 en: [http://www.unad.edu.co/revista\\_investigacion/images/digaloes/DIGALO.pdf](http://www.unad.edu.co/revista_investigacion/images/digaloes/DIGALO.pdf)

<sup>18</sup> MALDONADO, Luis. Sistema de investigación unadista (SIUNAD). 2006. Recuperado el 5 de Diciembre de 2010 en: <http://labpedagogico.unad.edu.co/siunad/images/stories/informesfinales/simas.pdf>

**Autor:** Luis Facundo Maldonado Granados.

**Objetivo:** Comprender la dinámica de la colaboración en dos niveles: comprensión del aprendizaje de competencias cognitivas mediante la incorporación de programas de computador para representación, descubrimiento y experimentación; construcción de una red de aprendizaje mediante la integración de grupos de investigación e instituciones de educación media, interesados en incorporar tecnologías digitales en el mejoramiento del aprendizaje.

**Metodología:** Cualitativa con relatos de experiencias, encuestas. Se realizó en dos fases: una de diagnóstico y la otra de actividades.

**Pregunta:** ¿Cuál es el efecto de incorporar los escenarios Simas y Coolmodes en el desarrollo de competencias básicas en matemáticas, ciencias naturales, lenguaje y vida ciudadana, medidas a través de evaluación de logros y pruebas estandarizadas?

**Contexto:** 3 colegios públicos ubicados en Bogotá, Girardot y Bucaramanga, en donde se hizo la selección de un curso en cada uno de ellos haciendo acompañamiento con el docente en escenarios digitales.

**Resultado:** El desarrollo implicó la conformación de tres comunidades de aprendizaje, que incluían: investigadores (interactuaron dos grupos consolidados y tres grupos en proceso de consolidación), docentes (se involucraron docentes en cuatro asignaturas diferentes en los tres colegios) y estudiantes. Estas comunidades interactuaron mediante la formulación de actividades de aprendizaje mediado por tecnologías, entre las cuales se encontraba un software de representación de conocimiento utilizando ontologías (Simas), un software para la representación gráfica y solución colaborativa de problemas (Coolmodes) y una plataforma web para fomentar la construcción de la comunidad (portal Colombia aprende).

## **-EL TRABAJO COLABORATIVO COMO PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA GENERACIÓN DE COMPETENCIAS EN EL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE DE LA UNAD<sup>19</sup>.**

**Autor:** Gustavo Eduardo Constaín Moreno

---

<sup>19</sup> CONSTAÍN, Eduardo. Sistema de investigación unadista (SIUNAD). 2009. Recuperado el 14 de Junio de 2009 en: <http://labpedagogico.unad.edu.co/siunad/images/stories/informesfinales/wiki-wiki.pdf>

**Objetivo:** Desarrollar competencias de aprendizaje en los escenarios digitales de la Unad mediante diseños tecno-pedagógicos implementados en los foros de trabajo colaborativo.

**Metodología:** Cualitativa. IAP en tres fases: 1-Reflexión de la problemática 2-Planeación 3-Ejecución de acciones alternativas

**Pregunta:** ¿La generación de competencias en el escenario digital de aprendizaje de la UNAD, se facilitaría mediante un mejor diseño tecno-pedagógico de la estrategia actual de trabajo/aprendizaje colaborativo?

**Contexto:** Escenarios digitales de aprendizaje de la Unad.

**Resultado:** A pesar de ser un desarrollo piloto, el resultado demuestra que los escenarios colaborativos ricos en el uso de tecnología reducen la diferencia de comunicación e interacción entre los miembros de una comunidad virtual y facilitan el aprendizaje, es decir, hay una gran motivación por el desarrollo de la comunicación interna entre los miembros del Grupo a través de herramientas telemáticas.

## **-IMPACTO DE LA CAPACITACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE SOBRE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE<sup>20</sup>.**

**Autor:** Angélica Ricaurte Avendaño y Wilman Albeiro Vanegas.

**Objetivo:** Establecer el impacto que las TIC producen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

**Metodología:** Cuantitativas y cualitativas con técnicas de recolección como cuestionarios, entrevistas y grupos focales.

**Pregunta:** ¿Cuál es el impacto que ha generado la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje?

**Contexto:** Universidad de Medellín

**Resultado:** Se han identificado los logros y las problemáticas que han venido surgiendo en los espacios académicos con la implementación de las TIC tanto para estudiantes como para profesores.

---

<sup>20</sup> RICAURTE, Angélica y VANEGAS, Wilman. Universidad de Medellín. 2004. Recuperado el 24 de Abril de 2009 en: <http://www.udem.edu.co/NR/rdonlyres/38FD98A3-E356-4EC5-893A-6DC770A89625/8740/Losprocesosenlaense%C3%B1anza.pdf>

### 2.1.3 Antecedentes Regionales

Vale decir que no se encontraron investigaciones a nivel regional dirigidas específicamente a la construcción de competencias en ambientes virtuales de aprendizaje AVA.

## 2.2 MARCO CONCEPTUAL

Este trabajo de investigación se fundamenta en las precisiones conceptuales que a partir de algunos autores se pretende establecer.

Por lo tanto, desde la teoría se hace referencia a la democracia, la ciudadanía, la formación ciudadana, las competencias ciudadanas y la razón comunicativa, desde el planteamiento de autores Modernos y Contemporáneos como Immanuel Kant, Giovanni Sartori, Adela Cortina, Jürgen Habermas.

Tomando como punto de partida el ideal del ciudadano de la Atenas democrática en donde históricamente desde los tiempos de Pericles se elogia el nuevo ideal de ciudadano, entendido como “aquel que es libre para decidir por sí mismo en el respeto de la ley”<sup>21</sup>, tal como lo referencia Asimov, se comprende desde ese momento que Ser ciudadano es pertenecer, estar vinculado activamente a la ciudad y a las actividades que socialmente en ella se desarrollan, es decir, participar en las cuestiones públicas.

Posteriormente Aristóteles decía en el primer libro de la Política que “la ciudad es anterior a la casa y a cada uno de nosotros”<sup>22</sup>; que es inconcebible pensar que alguien no pueda vivir en sociedad pues estaría equiparado o a una bestia o a un dios. La sociedad es desde este autor, entendida como naturaleza y no como convención, es decir, la sociedad es inherente al hombre y por naturaleza este puede llegar a ser un “animal político”, que equivale a decir “animal civil” o “ciudadano”.

En el modelo Romano “se instituyeron varios grados de ciudadanía, y como consecuencia de una orden dada por el emperador Augusto, el ciudadano vivía bajo la esfera del derecho romano, tanto en la vida privada como en la pública y la condición de ciudadanía implicaba una serie de derechos así como de obligaciones, no obstante, detrás de estas obligaciones se encontraba el ideal de virtud cívica (*virtus*), que era similar al concepto griego de *areté*”<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> ASIMOV, Isaac. Los griegos. Madrid: Alianza, 1998. P. 149.

<sup>22</sup> ARISTÓTELES. La Política. Madrid: Espasa, 1974. P. 34.

<sup>23</sup> HEATER, Derek. Ciudadanía. Una breve historia. Alianza, 2009. P 61. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/52241727/Derek-Heater-Ciudadania-Una-breve-historia>

Durante la Edad Media sucede un fenómeno muy importante y es que “a medida que las ciudades crecían y prosperaban económicamente, la ciudadanía comenzó a distanciarse de la autoridad eclesiástica y creó sus propias instituciones cívicas laicas”<sup>24</sup>.

A mediados del siglo XVIII comienza a triunfar en Francia la idea según la cual “el Estado se compone de ciudadanos, y todos los ciudadanos deben disfrutar de una igualdad básica. Esta idea es desarrollada por Rousseau y forma parte integral de su pensamiento político global”<sup>25</sup>. Consolidándose en este autor las ideas que sobre igualdad y el goce de los derechos se formularon desde la antigüedad clásica.

En este orden de ideas es como se va construyendo el concepto de sociedad civil, para designar al grupo de ciudadanos que, dentro del dominio de la sociedad entera, no pertenece a los estamentos militares ni a los políticos, es decir, no detentan el poder directo del Estado.

Hobbes, en su doctrina del Estado, construye la idea de comunidad política sobre la base de la sustitución del *status naturae* por el de un *status civilis*, debido al peligro de que “el hombre es lobo para el hombre”. Lo que se da es una especie de *Convención artificial*, “de cada uno con cada uno” que suplanta la categoría natural Aristotélica haciendo que una “multitud” se vuelva una “ciudad”, una “sociedad civil”, una “persona civil”<sup>26</sup>.

Es posteriormente con la Revolución Francesa en donde aparece la configuración de una sociedad civil como tal que se opone al Estado político.

Hegel, Marx y Weber se preocuparon por dar un sentido especial a este sector social, considerado el más grande de todos en número y llegando no sólo a diferenciarlo sino a oponerlo del Estado Político, pues es hasta el siglo XIX en donde lo civil y lo político se disocian, imponiéndose cada uno por separado.

Es en Gramsci<sup>27</sup> también donde se establece una nítida diferencia entre la sociedad política y la sociedad civil (entendida como un instrumento para el análisis de la compleja realidad social), en donde se materializa el ejercicio activo de la ciudadanía.

Desde una perspectiva más cercana en el tiempo, Adela Cortina hace una reflexión a profundidad en su libro *Ciudadanos del mundo*, estableciendo como base de su análisis una teoría de la ciudadanía en donde establece una caracterización de lo

---

<sup>24</sup> Ibid. P 85.

<sup>25</sup> Ibid. P 127-129.

<sup>26</sup> HOBBS, Thomas. *Leviatán o la materia, forma de poder de una república eclesiástica y civil*. México: FCE, 1994. P. 618.

<sup>27</sup> GRAMSCI, Antonio. *Cuadernos de la Cárcel*. México: Era, 1975.

que significa ser ciudadano, siendo analizado desde unas dimensiones que deben ser perfeccionadas para que el ciudadano llegue a ser auténtico, y desde una serie de valores como el diálogo y la solidaridad, para superar los conflictos y lograr consolidar el protagonismo de la sociedad civil, que en el contexto de la globalización, crea el “viejo sueño de la humanidad”: la ciudadanía cosmopolita<sup>28</sup>; cuyo resultado es generar ciudadanos no solamente auténticos sino también comprometidos con la comunidad, definidos desde la categoría de ciudadanía multicultural e intercultural.

De acuerdo a lo anterior se requiere del carácter deliberativo, racional y moral de los ciudadanos, así como de la capacidad de entendimiento entre individuos con opiniones divergentes como lo plantearía Habermas en su visión de una comunidad de igualdad comunicativa, que se apoyan en la firme convicción del principio Kantiano: “el hombre es un fin en sí mismo”<sup>29</sup>.

Continuando con Adela Cortina, en sociedades pluralistas como las nuestras, los ciudadanos se entienden moralmente desde unos principios en el marco de lo que denomina como una *ética cívica cordial*, en donde propone los siguientes: “Principio de no instrumentalización, de las capacidades, de la justicia distributiva, dialógico, de responsabilidad por los seres indefensos no humanos”<sup>30</sup>. Estos principios son indispensables para una sociedad que realmente se considere humana y fundamentan lo que llama *ciudadanía activa* en la que las personas de manera conjunta realizan su vida.

En consonancia con estos planteamientos que han generado la necesidad de replantear desde el punto de vista educativo lo que se ha concebido como formación cívica: formar en la civilidad es decir en un comportamiento social deseable según la normatividad socialmente convenida, en un tipo de ciudadanía mínima que se basa en el respeto por las normas y leyes, por los derechos y las libertades de los otros. Se plantea dar el paso a otro nivel, el de la educación ciudadana: que lleva al ejercicio de una ciudadanía activa, deliberativa con un comportamiento social proactivo, con acciones solidarias, con un tipo de ciudadanía máxima, en donde se participa y se ejercen activamente todos los derechos.

Surgen también en nuestro contexto posturas intelectuales que han puesto sobre la mesa el debate frente a este tema, como lo que se propone desde la perspectiva del profesor Guillermo Hoyos sobre las competencias ciudadanas, pues se deben comprender a partir de la competencia comunicacional de las personas en la sociedad civil, optando por el paradigma de la cooperación, donde la competencia

---

<sup>28</sup> CORTINA, Adela. Ciudadanos del mundo. Madrid: Alianza, 2005. P. 251.

<sup>29</sup> KANT, Immanuel. Crítica de la razón práctica. Salamanca: Sígueme, 1997. P. 11.

<sup>30</sup> CORTINA, Adela. Ética de la Razón Cordial: Educar en la ciudadanía en el siglo XXI. Oviedo: Ediciones Nobel. 2009. P.222-223

comunicacional debe estar en la base para así fortalecer el auténtico sentido de la democracia participativa<sup>31</sup>. Este punto de vista es muy importante desde una visión de sentido que comprenda a la democracia como una construcción cultural y no genética.

Para el caso colombiano, se han planteado unos principios centrales de formación ciudadana, en donde se considera que –la responsabilidad del individuo consigo mismo y con los otros en pie de igualdad- “es un requisito para la formación de una ciudadanía deliberante, autorreflexiva y protagonista del desarrollo de la sociedad”<sup>32</sup>.

En el análisis que se hace de la obra del pedagogo francés Philippe Meirieu, Zambrano<sup>33</sup> plantea una forma de comprender la relación entre educación y ciudadanía en el sentido en que la educación busca hacer del individuo un sujeto crítico. Esto precisamente debido a que la ciudadanía es el resultado de la educación, que ella no es natural ni espontánea y por lo tanto, es necesario formar y educar al individuo para que sea ciudadano.

Este último enfoque es muy importante para esta investigación pues como lo plantea Zambrano<sup>34</sup>, educar al ciudadano es llevarlo al nivel de una capacidad de pensar la acción que podrá convertirse para su conciencia en una exigencia. Entonces, ¿se trata de aprender la ciudadanía o de vivirla?

Una propuesta en perspectiva educativa nos plantea Adela Cortina, así: <sup>35</sup>“Educar para el siglo XXI sería trabajar por contar con ciudadanos bien informados, con buenos conocimientos, y así mismo prudentes en lo referente a la cantidad y la calidad”.

Las principales categorías conceptuales que se abordarán en la investigación son:

### 2.2.1 Democracia.

Un sistema político, en donde el poder del pueblo se ejerce sobre el pueblo. El pueblo se convierte al mismo tiempo en sujeto y objeto desde la perspectiva de Giovanni Sartori.

---

<sup>31</sup> HOYOS, Guillermo. La Comunicación: la competencia ciudadana. Bogotá: Pensar, 2005.

<sup>32</sup> GARAY, Luis. Repensar a Colombia: hacia un nuevo contrato social. Bogotá: PNUD-Acci, 2002.P.47.

<sup>33</sup> ZAMBRANO, Armando. Philippe Meirieu, pedagogo, aprendizaje, filosofía y política. Cali: Feriva, 2010. P. 268.

<sup>34</sup> Ibid., p. 268-269

<sup>35</sup> CORTINA, Adela. Op cit. P. 263.

La *demokratía* griega implicó la aparición de lo que Castoriadis<sup>36</sup> denomina la *institución autónoma de las sociedades*, pues es autogobierno consciente de la *polis* con la participación conjunta de sus miembros: gobernantes y ciudadanos.

Es desde Aristóteles, como lo comenta Heater (2009), precisamente donde se plantea que en una democracia la idea es formar a los jóvenes para convertirlos en ciudadanos defensores de esa democracia; llegar a tomar conciencia del valor de nuestra democracia llevaría probablemente a que el concepto de ciudadanía sería mucho más vivencial y se revitalizaría.

En Savater la Democracia se basa en sujetos que discuten de igual a igual siendo uno de los fundamentos para construir no sólo un sistema democrático sino una cultura de la democracia.

### 2.2.2 Ciudadanía.

Ciudadano es el que no es esclavo, el que no es siervo, el que no es súbdito, el que es el dueño de su propia vida; porque eso es lo que quiere decir ciudadano, al que no le hacen la vida, sino que se hace su propia vida. Pero la hace con los que son sus iguales, es decir, con sus conciudadanos.

La idea de ciudadanía siempre va más allá del individualismo. El ciudadano no es un individuo. El ciudadano es alguien que es con otros, y esos otros son sus iguales en el seno de la ciudad, y la ciudad hay que hacerla conjuntamente.

En Adela Cortina<sup>37</sup> la idea de ciudadanía siempre va más allá del individualismo, pues considera que un auténtico ciudadano es aquella persona con una actitud dialógica dispuesta tanto a exponer sus argumentos como a escuchar los argumentos de otros ya sea en la esfera de lo público o de lo privado.

En Colombia el ministerio de educación nacional (MEN)<sup>38</sup>, considera que una institución educativa puede cumplir el doble papel de educar al ciudadano para que sea capaz de darse a sí mismo la norma autonomía (habiendo participado en su construcción o significación) y para que vele por su cumplimiento en la vida pública, esto es, en la regulación de acciones orientadas a la preservación del interés general.

---

<sup>36</sup> CASTORIADIS, Cornelius. La democracia como procedimiento y como régimen. En: Revista de Estudios sociales. Bogotá: UniAndes, n. 27. Agosto de 2007. P. 158.

<sup>37</sup> CORTINA, Adela. Ética, ciudadanía y modernidad. Conferencia en la universidad de Valencia, España. Recuperado el 24 de Abril de 2009, en: <http://usmapanama.com/wp-content/uploads/2010/02/04-Conferencia-%C3%89tica-Ciudadan%C3%ADa-y-Modernidad.pdf>

<sup>38</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares en constitución, política y democracia. Bogotá: MEN-Magisterio. 1998.

### 2.2.3 Formación ciudadana.

Surge como una urgente necesidad frente a las problemáticas sociales que cada día más aquejan a nuestro país y frente a las que la sociedad civil no ha dado una alternativa de solución que sea permanente en el tiempo y en el espacio pues se ha dejado en manos de las autoridades estatales su tratamiento que en muchos de los casos se reducen a medidas restrictivas e impositivas.

Ante esta situación, desde la academia comienzan a surgir investigaciones que llevan no sólo a la comprensión del origen, de las manifestaciones de esta complejidad social, sino que se generan propuestas educativas desde las cuales se puedan solucionar, tal es el caso de las investigaciones de Enrique Chaux, para quien la formación ciudadana debe “ocurrir” de manera intencionada y explícita dentro del proceso de formación educativa en donde participan los estudiantes. Sin embargo, cabe resaltar que esta formación no se reduce a una o dos asignaturas, sino que debe hacer parte de la vida institucional, pues como lo anota Chaux, sólo a través de la práctica se logran desarrollar habilidades y competencias ciudadanas que lleven a transformar las acciones de los ciudadanos.

2.2.3.1 Competencias Ciudadanas. Esta propuesta es retomada por el gobierno nacional, y su definición fue presentada públicamente en la Cartilla No. 6<sup>39</sup>, del Ministerio de Educación Nacional (MEN), como el “conjunto de conocimientos, habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas” que hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. La idea con la cual quiere el MEN establecer la “formación democrática” se fundamenta en el desarrollo moral, cuyo núcleo central es la teoría del “avance cognitivo y emocional” y el “saber hacer en contexto”, emblema central de las competencias.

En Chaux<sup>40</sup>, las competencias ciudadanas son las que orientan moral y políticamente la acción ciudadana; estas se evidencian en la práctica y en el ejercicio de la ciudadanía, y se pueden diferenciar en distintos tipos: los Conocimientos, las competencias básicas cognitivas, las emocionales, las comunicativas y las competencias integradoras. Chaux<sup>41</sup> define las competencias ciudadanas como “el conjunto de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas –integradas relacionadas con conocimientos básicos (contenidos, procedimientos, mecanismos) que orientan moral y políticamente nuestra acción ciudadana”.

Algunos ejemplos que identifican la apropiación de estas competencias son: Para las Cognitivas: consideración de consecuencias, pensamiento crítico, generación de opciones. Para las Emocionales: empatía y sentimientos morales, manejo de las emociones. Para las Comunicativas: argumentación, asertividad, escucha.

---

<sup>39</sup>MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Bogotá: IPSA. 2004.

<sup>40</sup>CHAUX, Op. Cit. P.21

<sup>41</sup> CHAUX, Op. Cit. P.22

Para el caso de las Integradoras, básicamente como ejemplo puede ser la resolución de conflictos en donde se conjugan las anteriores.

Su propuesta de competencias ciudadanas se concentra en tres ámbitos de la ciudadanía: 1- convivencia y paz; 2- participación y responsabilidad democrática; y 3- pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Los derechos humanos son el eje fundamental del programa, el cual busca también promover el desarrollo moral, impulsado tanto desde aquellas concepciones basadas en la construcción del sentido de la justicia, como desde las que propenden por el cuidado de los demás y del ambiente que nos rodea.

Sin embargo, desde esta perspectiva se plantea que la transición entre el conocimiento de una competencia y su uso en la vida real es uno de los retos más difíciles en la formación ciudadana. Brindar muchas oportunidades para practicar las competencias en situaciones poco a poco más complejas es una de las formas para enfrentar ese reto<sup>42</sup>.

Este proceso debe llevar a formar ciudadanos competentes que no sólo eviten cualquier tipo de discriminación, sino que promuevan el respeto y la valoración de las diferencias, pues hay que contar con que en nuestro país vivimos las tensiones sociales propias de una población multirracial y multicultural, situación desde la cual se pueden comprender los actos de violencia doméstica injustificada y por qué no, los conflictos sociales actuales que llegan inclusive a hacerse presentes en los salones de clase y porque no, en los ambientes virtuales de aprendizaje.

#### 2.2.4 Aprendizaje Colaborativo.

Es uno de los aprendizajes que requiere mayor esfuerzo por parte de los estudiantes en donde cada uno asume la responsabilidad de entregar un producto personal y de retroalimentar los productos académicos de sus compañeros, para al final, luego de realizar una serie de discusiones, acuerdos y consensos grupales, entreguen un producto final con el objeto de construir conocimiento y lograr el aprendizaje requerido.

De acuerdo a Vygotsky<sup>43</sup>, el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean. Tenemos la capacidad de aprender con otros y de construir conocimiento con la participación de otras personas, no sólo de manera autónoma e individual como lo propone el enfoque psicogenético piagetiano o la teoría ausubeliana del aprendizaje significativo. Esto quiere decir que indudablemente el

---

<sup>42</sup>CHAUX. Enrique. LLERAS. Juanita y VELÁSQUEZ. Ana María. (Eds.) Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta integral para todas las áreas académicas. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Universidad de los Andes. 2004. Recuperado el 16 de Mayo del 2010 de [http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077\\_archivo.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077_archivo.pdf)

<sup>43</sup> VIGOTSKY, Lev. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. En: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Mc Graw Hill. 2001.

aprendizaje colaborativo se sustenta en los aportes de las teorías constructivistas pero va mucho más allá pues contribuye en la consolidación de equipos de trabajo que pueden llegar incluso a desarrollar proyectos solidarios en favor de la comunidad.

Con este aprendizaje colaborativo se modifican las formas de aprender y enseñar pues el docente ya no es el experto tradicional, exigiendo al estudiante asumir con mucha más decisión la responsabilidad de su formación humana, social, profesional con un poco más de conciencia colectiva que lo puede llevar a generar proyectos en favor de los demás.

#### 2.2.5 Educación Virtual.

La educación virtual, al igual que la educación presencial y cualquier otra forma de proceso educativo deliberado, comporta una dimensión técnica, pero es mucho más que técnica. Las posibilidades de las nuevas tecnologías sólo serán activadas en las propuestas de virtualización a condición de que se enmarquen en proyectos pedagógicos caracterizados por promover la construcción del conocimiento, lo que exige planes didácticos concretos apoyados en los soportes tecnológicos que más allá del discurso promuevan el despliegue de la reflexión, el análisis, la proposición y la ejecución como procesos para la significatividad del aprendizaje.

Si se considera que el enfoque educativo apropiado para una utilización de las TIC en el desarrollo de competencias ciudadanas debe fundamentarse en una concepción participativa del aprendizaje, este enfoque del aprendizaje se comprende como un proceso interactivo de participación desde las prácticas culturales e inmersa en las actividades compartidas por las comunidades sociales<sup>44</sup>.

En el marco de esta educación virtual se deben considerar los siguientes aspectos:  
-Enseñanza Virtual: una de sus ventajas principales es que permite una interacción sincrónica y asincrónica, es decir no está sujeta a restricciones espaciales o temporales. Estas condiciones propician el aprendizaje autorregulado y la reflexión. Las fortalezas de este tipo de aprendizaje se sustentan en premisas de la epistemología constructivista.

-Tutor: es el docente encargado del acompañamiento a los estudiantes en su proceso de aprendizaje dentro de los cursos en el campus virtual. Cada tutor dirige un máximo de 10 grupos, integrado por 30 estudiantes cada uno, quienes a su vez están organizados en pequeños grupos colaborativos de 5 estudiantes para desarrollar el trabajo académico correspondiente.

---

<sup>44</sup> WENGER, Etienne. (2001). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad, Barcelona: Paidós. 2001.

A diferencia del rol del Director de curso, el tutor no puede editar ni hacer modificaciones en las actividades programadas para el curso.

Su papel dentro del curso es el de administrar los temas de los foros, acompañar, orientar, apoyar y evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Es papel del tutor apoyar al Director de curso en el diseño de las actividades y sugerir cambios, o mejoras, en el contenido didáctico del curso cuando esto lo amerite. Es un proceso de interacción en donde participan diferentes actores educativos y se dan varios procesos, como se observa en la metodología del trabajo académico de la figura 1.

Figura 1. Metodología del trabajo académico<sup>45</sup>



Fuente: UNAD, lineamientos de cursos virtuales.

-Campus Virtual\_ es un sitio web al que puede acceder la comunidad de una Institución Educativa ya sean docentes, estudiantes y egresados. Allí se dan encuentros sincrónicos mediados por las TIC así como acompañamiento asincrónico. Una Universidad Virtual sería aquella cuyos servicios educativos son accesibles a través de la red. Paralelamente las Universidades "tradicionales" están incorporando progresivamente nuevos servicios educativos a su oferta presencial mediante la utilización de Campus Virtuales.

-Ambiente Virtual de Aprendizaje – AVA: es un espacio de interacción en un curso virtual, diseñado para la gestión del aprendizaje según el modelo formativo de la institución que lo dirige, en donde los actores educativos (estudiantes y tutores) mejoran los resultados del trabajo académico tanto en el aspecto individual como colaborativo. Para el caso de la UNAD, este espacio está estructurado por entornos de gestión del aprendizaje y por foros de participación en donde se desarrollan los

<sup>45</sup> SALAZAR, Roberto. Lineamientos de cursos virtuales Unad. 2008. Recuperado 20 de Abril de 2008 en: [http://oldcontents.unadvirtual.org/moodle/file.php/1/Documentos/LINEAMIENTOS\\_CURSOS\\_VIRTUALES\\_2008.pdf](http://oldcontents.unadvirtual.org/moodle/file.php/1/Documentos/LINEAMIENTOS_CURSOS_VIRTUALES_2008.pdf)

diálogos correspondientes a las actividades propuestas en el curso. De acuerdo con Berlanga y García<sup>46</sup>, estos son los estándares para AVA:

-Adaptabilidad para ajustar la instrucción a las necesidades individuales de los estudiantes.

-Asequibilidad para aumentar la eficiencia y productividad disminuyendo el tiempo y los costos del proceso.

-Durabilidad para resistir los cambios tecnológicos sin la necesidad de rediseñar, recodificar o reconfigurar.

-Gestionabilidad para monitorear información sobre el estudiante y los contenidos de aprendizaje.

-Reusabilidad para integrar los componentes instruccionales en una variedad de aplicaciones, sistemas y contextos.

-Curso Académico: es la mediación pedagógica en donde se diseñan y planifican todos los AVA junto con los momentos de aprendizaje que el estudiante va a realizar en su proceso de formación, en cuya estructura se condensan tanto los propósitos, objetivos y metas de aprendizaje como los contenidos y competencias que deben desarrollar. Su diseño lo hace el director de curso y corre por cuenta del tutor dinamizar, orientar la participación e interacción de los estudiantes hasta que logren consolidar los productos académicos requeridos.

Todos estos conceptos evidencian la complejidad del tema investigativo y nos permiten ilustrar los ámbitos de actuación y los alcances que tiene este proyecto en el contexto específico de una universidad de modalidad a distancia virtual, específicamente con estudiantes de diferentes programas de pregrado que tienen como eje articulador al curso virtual.

## 2.3 MARCO LEGAL

La presente investigación se fundamenta en el marco de la constitución, la ley y las normas que rigen al sistema educativo colombiano.

- La constitución política de Colombia (1991) que representa la construcción de un pacto social bajo la fórmula del Estado social de derecho; y que de acuerdo al articulado 95, 155, 170, 241, 242, 260 y 270 se establecen las diferentes formas de participación ciudadana así como sus deberes. Es la noción de ciudadanía definida por la norma en donde el ciudadano es

---

<sup>46</sup> BERLANGA y GARCÍA, Op. Cit. P. 2 y 3.

reconocido como tal a través de la misma. Es el reconocimiento del ciudadano como la esencia política de la sociedad democrática y objeto-sujeto educativo.

- La ley general de Educación (115 de 1994), en donde se establecen los fines de la educación como: -la Formación en los principios democráticos, en la convivencia, el pluralismo, la justicia, la solidaridad, la equidad. –El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva, analítica. En donde se establecen además unos objetivos como el de Fomentar las prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana.

Estos son aspectos fundamentales para sustentar esta investigación.

- MEN, Cartilla N.6 del 2004 sobre estándares de Competencias ciudadanas, en donde se han definido las competencias que se deben desarrollar para ejercer los derechos y deberes de un buen ciudadano en Colombia, y que hacen parte del proceso educativo como principios orientadores. Estos estándares son un referente muy importante para esta investigación puesto que abrieron el camino para desarrollar lo normativo desde lo educativo y para establecer el tipo de competencias ciudadanas a desarrollar en la investigación.
- Ley 30 de 1992, por la cual se organiza el servicio público de la educación superior, que es el contexto educativo en donde se desarrolla este proyecto de investigación.
- Visión Colombia II centenario 2019 (DNP), que se constituye en la visión de país que todos los colombianos queremos tener y que implica la participación activa de todos los ciudadanos en el marco de la celebración de los 200 años de independencia. Con esta investigación se espera contribuir a esta causa desde el ámbito educativo.

## 2.4 HIPÓTESIS CENTRAL

**Las siguientes hipótesis se plantean en el marco de esta investigación:**

- ALTERNATIVA O DE INVESTIGACIÓN: LOS ESTUDIANTES QUE PARTICIPAN EN UN EJERCICIO PRÁCTICO DE CARÁCTER ARGUMENTATIVO SOBRE COMPETENCIAS CIUDADANAS EN UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE DESARROLLAN MÁS TIPOS DE ESTAS COMPETENCIAS A DIFERENCIA DE LOS ESTUDIANTES QUE NO PARTICIPAN.
- HIPÓTESIS NULA: NO HAY UNA DIFERENCIA ESTADÍSTICAMENTE SIGNIFICATIVA, ENTRE LOS ESTUDIANTES QUE PARTICIPAN EN EL EJERCICIO PRÁCTICO SOBRE COMPETENCIAS CIUDADANAS FRENTE A LOS QUE NO PARTICIPAN.

### 3. METODOLOGÍA

A continuación, se presenta el contexto donde será implementado el proyecto, su enfoque y diseño metodológico, así como las fases en las que se va a desarrollar.

#### 3.1 CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto se realizará en la Unad con estudiantes de pregrado de diferentes niveles y programas académicos.

El Cead, los programas virtuales, número de estudiantes, características de la población, son algunos de estos aspectos:

- CEAD: centro de educación a distancia, es la estructura, el espacio físico en donde se atiende tanto los procesos administrativos como académicos de los estudiantes. Es una sede de la UNAD que cuenta con auditorios, biblioteca, salas de informática, laboratorios y oficinas.
- En la UNAD los estudiantes matriculan sus cursos en línea en la modalidad virtual en donde ingresan al campus virtual para desarrollar las actividades académicas en los cursos matriculados.
- Campus virtual: es el sitio web de la UNAD diseñado en Moodle con un sistema administrador de aprendizaje LMS (learning management system) en donde aparecen los cursos on line que se ofertan.
- El número de estudiantes en la plataforma virtual varía semestre a semestre y oscila entre 25 a 300 por curso para un tutor.
- En cada curso los estudiantes son organizados aleatoriamente por el sistema del campus virtual en pequeños grupos colaborativos de 5 estudiantes.
- Estos grupos interactúan en unos espacios llamados Foros de trabajo colaborativo, creados de acuerdo al número de unidades que contiene el módulo del curso, así como el número de créditos del mismo.
- Hogares CLARET: es una organización sin ánimo de lucro fundada con el apoyo de los misioneros claretianos que ofrece atención terapéutica tanto a adolescentes como adultos con problemas de conducta y de consumo de sustancias psicoactivas e infractores de la ley, con el fin de favorecer su inclusión social en la construcción de su proyecto de vida. Los jóvenes internos participan en programas de capacitación y formación educativa, siendo así como en el año 2015 se realiza un convenio con la UNAD para profesionalizar a quienes lo decidan, resultando un grupo de 18 estudiantes matriculados en diferentes programas académicos que esta universidad oferta. La organización garantiza que estos estudiantes cuenten en cada una de sus sedes de unos espacios equipados con computadores y conectividad. Son estudiantes que desde el punto de vista académico en su gran mayoría hicieron el bachillerato por ciclos o lo validaron.

### 3.2 ENFOQUE METODOLÓGICO

Se plantea desde lo cuantitativo por cuanto se pretende hacer un experimento que comienza con el diseño de la propuesta, el desarrollo del ejercicio práctico y la evaluación de su resultado para medir el tipo de competencias ciudadanas logrado en AVA, haciendo seguimiento mediante una técnica de investigación cualitativa como es la observación controlada.

Desde esta perspectiva la investigación educativa se propone el estudio de relaciones y regularidades con el fin de descubrir las leyes universales que explican y rigen la realidad educativa, en este caso, virtual.

El interés por plantear el proyecto desde la perspectiva Cuantitativa radica principalmente en que el estudio que se va a hacer del comportamiento social de un grupo de estudiantes, en un escenario virtual, va a ser analizado utilizando instrumentos de medida que no son propios de las ciencias sociales pero que permiten identificar una serie de variables desde las que se puede inferir conocimiento, por eso la propuesta consiste en “cuantificar y aportar evidencia a una teoría que se tiene para explicar algo; la teoría se mantiene hasta que se refute o se alcance una mejor explicación”<sup>47</sup>; en este caso, se busca objetivar las prácticas ciudadanas y los tipos de competencias que de esta clase se pueden desarrollar en ambientes virtuales de aprendizaje enfatizando en la evidencia empírica como consecuencia de la implementación del ejercicio práctico para llegar a cuantificar el resultado.

Se pretende entonces demostrar si con el ejercicio práctico, los estudiantes implementan las competencias ciudadanas en sus procesos de interacción propias de estos ambientes AVA o si por el contrario no sucede de esta manera. Con esto se verifica el cumplimiento de alguna de las dos hipótesis planteadas. Para hacer esta medición se cuenta con tres momentos que se explican en las fases de ejecución.

### 3.3 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño es de tipo Cuasi experimental puesto que se va a “manipular deliberadamente una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes”<sup>48</sup>. En este diseño no hay grupos al azar, ya están formados antes del experimento, es decir, la conformación de los grupos donde se va a desarrollar la investigación, está establecida y organizada en la plataforma virtual de la universidad UNAD.

---

<sup>47</sup>ALBERT. Op.cit. P.37

<sup>48</sup> ALBERT, Op. cit. p. 83.

Se va a implementar un diseño con grupo de control no equivalente. Este “consta de un grupo experimental (GE) que recibe algún tipo de tratamiento y un grupo de control (GC) no tratado”<sup>49</sup>. Con el grupo de estudiantes elegidos por el investigador el análisis se orienta así:

-Un grupo experimental (grupo de estudiantes matriculados en los programas de la UNAD que hacen parte de la fundación hogares CLARET): que realiza el ejercicio práctico en AVA en el que se va a identificar el tipo de competencias ciudadanas desarrollado, haciendo el análisis con el resultado tanto del test como del postest y desde sus niveles de argumentación.

-Un grupo de control no tratado, es decir, realiza actividades académicas en los cursos matriculados sin ningún tipo de intervención a quien se le aplica también el test y cuyo resultado va a ser el referente de comparación para establecer las diferencias resultantes.

*Figura 2. Diseño con grupo de control no equivalente. Albert, 2007<sup>50</sup>.*

Grupos	Asignación	Secuencia de registro		
		Pretest	Tratamiento	Postest
Experimental (GE)	NA	O <sub>E1</sub>	X	O <sub>E2</sub>
Control (GC)	NA	O <sub>C1</sub>	—	—

Fuente: La investigación educativa, fuentes teóricas. Albert, 2007.

La muestra se elige por conveniencia pues en este caso son grupos naturales que hacen parte de los grupos asignados al investigador, conformados por estudiantes de pregrado de diferentes programas académicos. El nivel educativo de estos estudiantes normalmente es avanzado, es decir, no son de primera matrícula pero están en diferentes niveles o semestres y como la Unad es una universidad abierta donde no hay prerrequisitos en la matrícula, pueden haber visto en su plan de estudios cursos como competencias ciudadanas, competencias comunicativas y éticas.

Este enfoque se fundamenta en el método hipotético-deductivo, pues se trabaja con la hipótesis de que es posible desarrollar competencias ciudadanas en ambientes

<sup>49</sup> ALBERT, Op cit. p.87.

<sup>50</sup> ALBERT, Op. cit. p. 87. Los grupos no se conforman al azar. Se toman medidas pretest porque en el postest los grupos no van a tener puntuaciones equivalentes luego de la intervención al GE.

virtuales de aprendizaje; esto se somete a prueba durante un periodo académico con 1 grupo de estudiantes (experimental), utilizando un diseño apropiado.

Variables que se establecen de acuerdo al diseño:

-La variable independiente: desarrollo de un ejercicio práctico sobre competencias ciudadanas en un ambiente virtual de aprendizaje.

-La variable dependiente: el desarrollo de competencias ciudadanas.

Se implementa también una técnica de investigación cualitativa como es la observación controlada para verificar el cumplimiento del objetivo general en lo que corresponde al nivel de desarrollo de la argumentación y la calidad de la misma expresada por cada estudiante del grupo experimental en la segunda fase.

### 3.4 FASES DE EJECUCIÓN Y ACTIVIDADES

El método cuasi experimental está indicado cuando la investigación se desarrolla en escenarios educativos naturales y se acepta la carencia de un control experimental completo. Esta deficiencia de control puede compensarse con la repetición de investigaciones (réplicas) o con observaciones y mediciones múltiples con el fin de minimizar o incluso eliminar el mayor número posible de fuentes de invalidez interna, por lo cual se plantean las siguientes fases y actividades en el desarrollo del proyecto<sup>51</sup>.

#### **Elaboración y prueba del instrumento**

##### 3.4.1 Pretest

Mediante instrumentos de medición como la Encuesta (Anexo 1), que se construye utilizando unos principios cognitivos tomados del modelo de competencias ciudadanas según Chaux, con los que se hace un **primer análisis** teniendo en cuenta una matriz de verificación (Anexo 2) en donde se establecen:

-las dimensiones, que corresponden a los ámbitos en la formación de ciudadanía -  
-las subdimensiones, que corresponden a los tipos de competencias ciudadanas -  
-con indicadores y variables para cada uno de los ítems. Son aspectos que se identifican en los estudiantes antes de participar en el ejercicio práctico.

Esto también permite identificar las problemáticas que se presentan al interior de los foros de trabajo colaborativo, ya que el comportamiento de los estudiantes en cada uno de estos foros, puede señalar la capacidad de respuesta que tienen frente

---

<sup>51</sup> ALBERT, Op. Cit. p. 84.

a diversas situaciones que afecten positiva o negativamente su ser como ciudadano. La medición se hace con todos los participantes.

El diseño de la prueba la elabora el investigador de acuerdo a las características de la investigación, de la población, de la intervención y del contexto donde se desarrolla este proceso, debido a que no se encontró alguna que recogiera las características del escenario virtual donde va a ser aplicada.

La encuesta tiene un total de 23 ítems o preguntas y los estudiantes la resuelven en línea de manera individual ingresando a un formulario de google enviado a sus correos personales.

Se hace un **segundo análisis** graficando estadísticamente el resultado obtenido en cada pregunta.

Este test no va a requerir de validación pues el **tercer análisis** se centra en medir el desempeño de la prueba utilizando el modelo de RASCH<sup>52</sup> que es un modelo psicométrico alternativo que permite –dado un buen ajuste de los datos- la medición conjunta de personas e ítems en una misma dimensión o constructo. Se fundamenta en los siguientes supuestos:

1. El atributo que se desea medir puede representarse en una única dimensión en la que se situarían conjuntamente las personas y los ítems
2. El nivel de la persona en el atributo y la dificultad del ítem determinan la probabilidad de que la respuesta sea correcta.
3. Como fórmula matemática establece la relación entre la probabilidad de éxito y la diferencia entre la habilidad del individuo y la dificultad del ítem.
4. La diferencia en el atributo entre el nivel de la personal y el nivel del ítem

El modelo de Rasch permite<sup>53</sup> cuantificar la cantidad de información con la que se mide en cada punto de la dimensión y seleccionar los ítems que permiten incrementar la información en regiones del atributo previamente especificadas. Se enlazan análisis cualitativos con métodos cuantitativos, con objeto de comprender y aprender de los datos observados. Esta técnica de medida<sup>54</sup> fundamentada en la Teoría de la Respuesta al Ítem (Ítem Response Theory, IRT) va más allá que la mera descripción de datos como cualquier modelo logits. El logit es un modelo de análisis probabilístico para medición y comparación en este caso del nivel de competencias ciudadanas en los dos grupos: control y experimental.

---

<sup>52</sup> PRIETO, Gerardo y DELGADO, Ana. Análisis de un test mediante el modelo de Rasch. Universidad de Salamanca 2003. Recuperado de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=1029>

<sup>53</sup> Ibid., p.96.

<sup>54</sup> ALVAREZ, Pedro. BLANCO, María Ángeles y GUERRERO, María del Mar. Modelo de RASCH: medida de aspectos cualitativos. Universidad de Extremadura. 1997. Recuperado de <http://www.uv.es/asepuma/V/3.pdf>

Se utiliza el software **Winstep** elaborado por la University of Chicago, para procesar los resultados con ítems calificados en forma binaria (0.1) y en cadenas de respuesta de opción múltiple (A B C D).

Ha sido utilizado y valorado en diferentes investigaciones como la de Solórzano y Montero, encontrando que una de las propiedades del Modelo de Rasch es la relación de la habilidad de la persona versus la dificultad del ítem:

Considerando la dificultad del ítem y la habilidad de la persona en la variable latente y teniendo la posibilidad de azar en las respuestas como 0, se pueden presentar las siguientes situaciones que explican Bond y Fox (2001): Si la habilidad de la persona es igual a la dificultad del ítem, la persona tiene un 50% de probabilidad de acertar el ítem. Si la habilidad de la persona es superior a la dificultad del ítem, la persona tiene un 75% de probabilidad de acertar el ítem. Si la habilidad de la persona es menor a la dificultad del ítem, la persona tiene un 25% de probabilidad de acertar el ítem<sup>55</sup>.

En ese sentido, se indica que aquellos casos que no se ajusten a lo detallado anteriormente se deben a anomalías en los patrones de respuesta a los ítems.

Según Prieto y Días<sup>56</sup> la anterior propiedad, para medir la confiabilidad del ítem desde la habilidad de los participantes y de la complejidad de la pregunta, favorece la construcción de pruebas para la selección de un grupo de personas, así como para la evaluación académica, la certificación profesional o los cambios producidos por una intervención educativa o psicológica. Indican, además, que enriquece la construcción de bancos de ítems y la equiparación de pruebas, haciendo un “escalamiento en la misma métrica” o “medición conjunta”.

Esta primera fase o Pretest tiene entonces los siguientes productos de investigación: -elaboración de la prueba o encuesta con base en el modelo de competencias ciudadanas según Chaux y aplicación de la misma a los 42 estudiantes del grupo control -graficación estadística del resultado obtenido – medición del nivel de desempeño de la prueba con el modelo de RASCH.

Este es el insumo que se toma como referente para ser comparado y contrastado con el resultado que se obtenga en el grupo experimental luego del ejercicio práctico.

#### 3.4.2 Implementación - Observación

El grupo experimental, conformado por 11 estudiantes de la fundación hogares CLARET que son jóvenes infractores recluidos en este lugar pero con permiso para

---

<sup>55</sup> SOLÓRZANO, Julieta y MONTERO, Eliana. Construcción y validación de una prueba de comprensión de lectura mediante el modelo de RASCH. Universidad de Costa Rica. Revista INIE 2011. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44720020006>

<sup>56</sup> PRIETO ADÁNEZ, Gerardo y DIAS VELASCO, Ángela. Uso del modelo de Rasch para poner en la misma escala las puntuaciones de distintos tests. Instituto de investigaciones psicológicas de Costa Rica. Revista Actualidades en Psicología. 2003. Recuperado el 20 de junio de 2016, de: <http://www.redalyc.org/pdf/1332/133217953001.pdf>

estudiar, participan en un ejercicio práctico en el ambiente virtual de aprendizaje en el campus virtual de la UNAD, orientados con una guía de discusión que les explica paso a paso las acciones a realizar en cada uno de los **tres momentos** propuestos. Su participación se da en cada uno de los foros diseñados en el AVA.

-Para el **primer momento** los estudiantes abordan un contenido relacionado con el tema de la ciudadanía, con la formación ciudadana -lo que esto implica-, y con las competencias ciudadanas desde cada una de sus subdimensiones según la propuesta de Chaux (ver Anexo 3).

-En el **segundo momento** los estudiantes realizan un ejercicio de reflexión y análisis en torno a lo que plantea una película (*Escritores de la Libertad-Freedom Writers*- del director *Richard LaGravenese*) en donde van a identificar:

-Tema -situación planteada -problemáticas -alternativas de solución frente a las problemáticas -resultados -punto de vista.

Se busca identificar y diferenciar en su participación a un argumento de un comentario o de una opinión:

Comentario: juicio, observación o apreciación personal con el que se hace una valoración sobre algo o alguien.

Opinión: es un juicio que se tiene por verdadero pero que puede llegar a ser falso.

Argumento: razonamiento mediante el cual se intenta probar o refutar una tesis, al convencer a otro de la verdad o falsedad de la misma.

-En el **tercer momento**, los estudiantes realizan un debate crítico-argumentativo que tiene a la pregunta como activador principal del hilo argumentativo a desarrollar. Frente a cada una de las preguntas los estudiantes intervienen en el foro las veces que consideren necesarias para acercarse a la comprensión del problema planteado.

A continuación el investigador utiliza una técnica de investigación cualitativa como lo es la observación controlada en cada foro con seguimiento a cada uno de los estudiantes participantes, para analizar sus aportes así como sus niveles de comunicación y argumentación al realizar las interacciones grupales tanto en el segundo como en el tercer momento descrito. En esta observación se va recogiendo información sobre los tipos de competencias ciudadanas que los estudiantes desarrollan y se sistematiza.

Con la observación controlada se realiza también un análisis sobre la calidad de los argumentos empleados por los estudiantes en su interacción en los foros, utilizando

el modelo Toulmin<sup>57</sup>, que es un modelo analítico con el cual se hace una evaluación práctica de los argumentos. Este autor considera que es en la vida diaria donde se evalúa la validez, la fuerza y el carácter concluyente de los argumentos, pues tanto el razonamiento como la argumentación tienen como punto de partida una dimensión práctica. Plantea también que el análisis lógico formal no alcanza a descubrir la forma como funciona la argumentación y la discusión crítica en el marco de las interacciones comunicativas cotidianas.

El análisis se realiza implementando el siguiente esquema que se ha adaptado para esta investigación:

**Afirmación:** es la tesis, el planteamiento, la hipótesis, la pregunta

**Datos:** es la información que le sirve de base a lo anterior. Se apela a ellos de manera explícita

**Garantía:** es lo que justifica, legitima los datos. Es de carácter incidental y explicativo. Hace parte de los datos de manera implícita. Son también enunciados que permiten realizar inferencias para mostrar cómo de los datos se llega a la conclusión, legitimar este paso.

**Respaldo:** es el apoyo complementario de la garantía, por ejemplo, la validación que da una comunidad académica o por el resultado de un investigador. O puede ser algo que se dé sobreentendido.

**Conclusión:** es el resultado al que llega el argumento. Una conclusión desprovista de los datos que la apoyen no es un argumento.

*Cuadro 1. Esquema de análisis argumental según el modelo Toulmin.*

ESTUDIANTES CATEGORIAS		1	2	3	4	5
AFIRMACIÓN						
DATOS						
GARANTÍA						
RESPALDO						
CONCLUSIÓN						

Fuente: Elaboración propia.

Según Toulmin, cualquier argumento que se exprese de esta manera su validez es evidente a partir de su forma. Para considerar una afirmación como relevante y suficiente, es necesario que exprese el fundamento o razones en los que se apoya: datos, hechos, pruebas, consideraciones, componentes de los que depende su valor, es decir, que muestre su argumento.

<sup>57</sup> TOULMIN, Stephen. Los Usos de la argumentación. Traducción de Morras y Pineda. Recuperado de [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/105013/Argumentacion/Los\\_usos\\_de\\_la\\_argumentacion\\_complementario.pdf](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/105013/Argumentacion/Los_usos_de_la_argumentacion_complementario.pdf)

Este es un modelo analítico que permite comprender el paradigma retórico-dialéctico que sirve de fundamento a la argumentación y la discusión, que para el caso de esta investigación, se da a conocer en el debate realizado en los foros.

Se presenta también la valoración cualitativa que hicieron algunos estudiantes luego del experimento.

En esta segunda fase, se determina la preponderancia o no de la variable independiente como causante de la variable dependiente, es decir, del desarrollo de competencias ciudadanas en AVA.

### 3.4.3 Postest

Mediante instrumentos de medición como la Encuesta se hace el análisis del resultado tanto con la matriz de verificación según el modelo de Chaux como con el resultado en cada una de las preguntas luego del tratamiento aplicado al grupo experimental.

De esta manera se identifica el tipo de competencias ciudadanas desarrolladas a partir de la participación en el ejercicio práctico. El instrumento que se va a aplicar es el mismo del Pretest. Así se puede saber si lo planteado en la variable independiente (el ejercicio práctico en AVA) es el único responsable de los cambios observados al medir la variable dependiente (desarrollo de competencias ciudadanas), y llegar a saber si los cambios son significativos o no, respecto del grupo control.

El análisis de la prueba se hace mediante el modelo de **Rasch** que analiza cada ítem bajo la teoría de respuesta al ítem, para lo cual se utiliza el software **Winstep** elaborado por la University of Chicago, para procesar los resultados con ítems calificados en forma binaria (0.1) y en cadenas de respuesta de opción múltiple (A B C D). Genera información abundante y exacta sobre los ítems y sobre los participantes en la prueba.

Se hace también un análisis comparativo en primer lugar con los resultados del análisis Rasch, luego con los ítems que se pueden considerar más representativos de los temas tratados: foro colaborativo y ciudadanía, para finalmente mostrar un comparativo estadístico con dos preguntas de la encuesta aplicada a los dos grupos: control y experimental, mediante la prueba **t-student** que es una prueba estadística para evaluar si los dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medias en una variable. Se calcula el promedio en cada grupo.

Con este análisis descriptivo de los datos se verifican las variables de la investigación:

Variables que se establecen de acuerdo al diseño:

-La variable independiente: desarrollo de un ejercicio práctico sobre competencias ciudadanas en un ambiente virtual de aprendizaje.

-La variable dependiente: el desarrollo de competencias ciudadanas.

También se verifica si se cumple con la hipótesis alternativa de esta investigación: que los dos grupos difieren de manera significativa entre sí luego del experimento, o con la hipótesis nula: que los dos grupos no difieren significativamente luego del experimento.

## 4. RESULTADOS

### 4.1 DEL PRETEST

Luego de aplicada la encuesta a todos los participantes o grupo control.

#### 4.1.1 Primer Análisis con la Matriz de Verificación.

### MATRIZ DE VERIFICACIÓN ENCUESTA GRUPO CONTROL

*Cuadro 2. Matriz de verificación de la encuesta siguiendo el modelo de competencias ciudadanas según Chau.*

VARIABLE	DIMENSIÓN (ámbitos en la formación de ciudadanía)	SUBDIMENSIÓN (tipos de competencias ciudadanas)	INDICADORES	ÍTEMS	RESULTADO P=pregunta ( )=respuesta elegida por la mayoría
Contenidos, procedimientos, derechos fundamentales	- CONVIVENCIA Y PAZ	CONOCIMIENTOS	Define las competencias y la ciudadanía	17, 18, 19	P17: la mayoría no tiene claro qué es ejercer la ciudadanía(1) P18: 15 estudiantes señalan la opción correcta (3) P19: la gran mayoría señala la opción correcta (4)
Distintos puntos de vista, evaluar (juicio)adecuadamente intenciones, generación de opciones, considerar consecuencias de acciones, reflexionar sobre sí mismo, pensamiento crítico		C. COGNITIVAS	Capacidad para realizar diversos procesos mentales	4, 6, 7, 9, 11, 20, 21	P4: la mayoría tiene una percepción positiva (3) P6: la mayoría ha tenido una situación incómoda en un foro(1) P7: la mayoría considera una causa centrada en la persona(2) P9: la gran mayoría considera la interacción como muy importante (1) P11: la mayoría no establece una relación entre ser ciudadano y el foro colaborativo (2) P20: la mayoría coincide en todas las modalidades (4) P21: no hay respuesta correcta pero la mayoría elige más el plan de estudios (1)
Identificación y manejo de las propias emociones, empatía e identificar lo que sienten los otros	- PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA	C. EMOCIONALES	Capacidad identificar emociones propias y de otros respondiendo constructivamente	3, 8, 15, 23	P3: la mayoría ha tenido una buena experiencia con su participación (1) P8: la mayoría ha decidido participar siempre en el foro (4) P15: la mayoría ha percibido más situaciones de respeto (3) P23: para la mayoría la participación ha sido más académica (2)
Saber escuchar, asertividad, argumentación	- PLURALIDAD,	C.COMUNICATIVAS	Entablar diálogos constructivos con los demás (orientan la acción)	5,12, 13, 22	P5: para la mayoría la interacción es importante (3) P12: la mayoría busca la comunicación (1) P13: iniciativa e interacción caracteriza a la mayoría (3) P22: expresión abierta ha tenido la mayoría (1)

Manejo de conflictos pacífica y constructivamente	IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	C. INTEGRADORAS	Capacidad tomar decisiones morales	10, 14, 16	<b>P10:</b> la mayoría es consciente de los efectos de sus decisiones (2) <b>P14:</b> la mayoría toma decisiones morales (2) <b>P16:</b> la mayoría tiene una actitud constructiva (1)
---------------------------------------------------	-------------------------------------------	-----------------	------------------------------------	------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia.

**Análisis:** -En la subdimensión que define los tipos de competencias ciudadanas, se encuentra que la mayoría de los estudiantes no tiene claridad en este concepto ni lo que implica su ejercicio en cualquier escenario colectivo de tipo social o académico.

-En la subdimensión de las competencias cognitivas, la mayoría de estudiantes no establece una relación entre ser ciudadano y su actuación en el foro colaborativo.

-En la subdimensión tanto de las competencias emocionales como de las competencias comunicativas, la mayoría de participantes no ha vivido en los foros colaborativos problemáticas serias que puedan afectar de manera negativa su ser como ciudadanos.

-En la subdimensión de las competencias integradoras, la mayoría de los estudiantes manifiesta tener una actitud constructiva en su participación en la virtualidad así como de tomar decisiones morales.

#### 4.1.2 Segundo Análisis. Gráficos de las respuestas dadas a cada ítem:

-Estudiantes participantes: 42

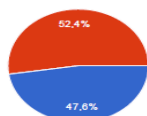
-Número de ítems o preguntas: 23 (ver anexo 1)

Resultado por pregunta:

1. Género: el mayor número de participantes son hombres con el 52,4%.

##### Resumen

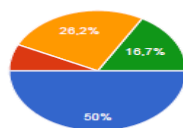
1. Género



1. Femenino 20 47.6%  
2. Masculino 22 52.4%

2. Edad promedio es de 31 años
3. ¿Cómo ha sido su participación en los foros de trabajo colaborativo?: Productiva, que corresponde a la opción 1 con el porcentaje más alto: 50% de los estudiantes. -La opción 3: propositiva, con el siguiente porcentaje: 26,2%, seguido de -la opción 7: funcional con el 16,7%

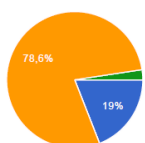
3. Cómo ha sido su participación en los foros de trabajo colaborativo:



1. Productiva	21	50%
2. Creativa	3	7.1%
3. Propositiva	11	26.2%
4. Funcional	7	16.7%

4. ¿Cuál ha sido el resultado de su experiencia en los foros de trabajo colaborativo?: -Satisfactorio, con el porcentaje más alto: 78,6%. -Decepcionante, con el siguiente porcentaje: 19%

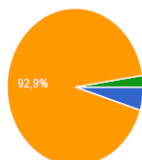
4. Cuál ha sido el resultado de su experiencia en los foros de trabajo colaborativo:



1. Decepcionante	8	19%
2. Indiferente	0	0%
3. Satisfactorio	33	78.6%
4. Involuntario	1	2.4%

5. Cuando un compañero de su grupo hace un comentario crítico sobre su trabajo, su respuesta es: -Interactuar asertivamente, con el porcentaje más alto: 92,9%. -De indiferencia, con el 4,8%

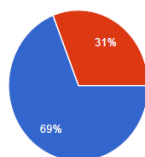
5. Cuando un compañero de su grupo hace un comentario crítico sobre su trabajo, su respuesta es:



1. De Indiferencia	2	4.8%
2. Reclamar Airadamente	0	0%
3. Interactuar Asertivamente	39	92.9%
4. Rechazar ese punto de vista	1	2.4%

6. ¿Alguna vez se ha sentido molesto(a) e incómodo(a) en un foro del curso virtual? La mayor respuesta es: Sí, con el 69% y No, con el 31%

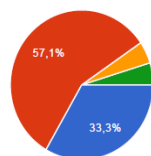
6. ¿Alguna vez se ha sentido molesto(a) e incómodo(a) en un foro del curso virtual?:



1. Si	29	69%
2. No	13	31%

7. Una de las causas por las cuales se presentan dificultades para el desarrollo del trabajo colaborativo en los foros, es: -Falta responsabilidad, con el 57,1%, seguido de: -Falta comunicación, con el 33,3%

7. Una de las causas por las cuales se presentan dificultades para el desarrollo del trabajo colaborativo en los foros es:



1. Falta comunicación	14	33.3%
2. Falta responsabilidad	24	57.1%
3. Faltan normas	2	4.8%
4. Falta instrucción	2	4.8%

8. ¿Cuántas veces ha tomado la decisión de no participar en un foro del curso virtual por alguna molestia que haya tenido con sus compañeros?: -Ninguna, con el 76,2%. -Una vez, con el 11,9%

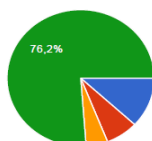
8. Cuántas veces ha tomado la decisión de no participar en un foro del curso virtual por alguna molestia que haya tenido

<https://docs.google.com/forms/d/1go8FqEfxINsjswbbhs2JDKKNaulSCxvNN1VBQBhjo/viewanalytics>

28/3/2016

Encuesta sobre Prácticas Ciudadanas - Formularios de Google

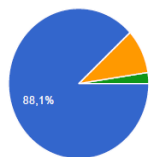
con sus compañeros:



1. Una vez	5	11.9%
2. Dos veces	3	7.1%
3. Más de tres veces	2	4.8%
4. Ninguna	32	76.2%

9. La interacción con sus compañeros en estos foros la puede considerar como: -Muy importante, con el 88,1%. -Poco importante, con el 9,5%

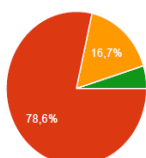
9. La interacción con sus compañeros en estos foros la puede considerar como:



1. Muy importante	37	88.1%
2. Nada importante	0	0%
3. Poco importante	4	9.5%
4. No se requiere	1	2.4%

10. Cuando ha dejado de interactuar con sus compañeros y de hacer aportes en el foro, considera que esto afecta al grupo de manera: -Negativa, con el 78,6%. -No lo afecta, con el 16,7%

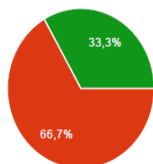
10. Cuando ha dejado de interactuar con sus compañeros y de hacer aportes en el foro, considera que esto afecta al grupo de manera:



1. Positiva	0	0%
2. Negativa	33	78.6%
3. No lo afecta	7	16.7%
4. Le es indiferente	2	4.8%

11. Las dificultades que se presentan en los foros de trabajo colaborativo, lo afectan a ud como: -Estudiante, con el 66,7%. Seguido de: -Todas las anteriores, con el 33,3%

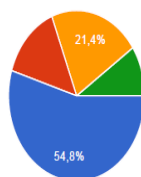
11. Las dificultades que se presentan en los foros de trabajo colaborativo lo afectan a usted como:



1. Persona	0	0%
2. Estudiante	28	66.7%
3. Ciudadano	0	0%
4. Todas las anteriores	14	33.3%

12. Cuando alguno de los integrantes de su grupo colaborativo no participa con el desarrollo de un trabajo en el foro, usted: -Busca contactarlo, con el 54,8%, seguido de: -Le es indiferente, con el 21,4%

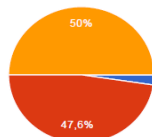
12. Cuando alguno de los integrantes de su grupo colaborativo no participa con el desarrollo de un trabajo en el foro, usted:



1. Busca contactarlo	23	54.8%
2. Le informa al tutor	6	14.3%
3. Le es indiferente	9	21.4%
4. Lo agrega al trabajo elaborado	4	9.5%

13. Al iniciar el desarrollo de una actividad colaborativa, con cuál de las siguientes acciones se identifican: -Hace sus aportes para comprender la actividad e interactúa con sus compañeros, con un 50%

13. Al iniciar el desarrollo de una actividad colaborativa, con cuál de las siguientes acciones se identifica:



<https://docs.google.com/forms/d/1go8FqEfxINsjiswbbhs2JDkKNauIScxvNN1VBQBhypo/viewanalytics>

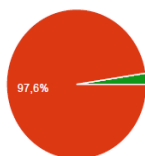
28/3/2016

Encuesta sobre Prácticas Ciudadanas - Formularios de Google

1. Esperar que algún compañero tome la iniciativa para el desarrollo de la actividad	1	2.4%
2. Usted toma la iniciativa y lleva el control de todo el proceso	20	47.6%
3. Hace sus aportes para comprender la actividad e interactúa con sus compañeros	21	50%
4. Motiva a sus compañeros para hacer un excelente trabajo, dejando sus aportes para el final	0	0%

14. Si el tutor llega a detectar plagio en el trabajo que ud ha elaborado con sus compañeros, ud: -Corrige la situación, con el 97,6%

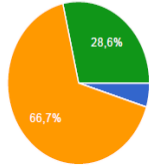
14. Si el tutor llega a detectar plagio en el trabajo que usted ha elaborado con sus compañeros, usted:



1. Le echa la culpa a los demás	0	0%
2. Corrige la situación	41	97.6%
3. Acusa al tutor de persecución	0	0%
4. Pasa por desapercibido este hecho	1	2.4%

15. En un proceso de educación virtual, cuál de las siguientes situaciones ha identificado con más frecuencia: -De respeto, con el 66,7%. –De satisfacción, con el 28,6%

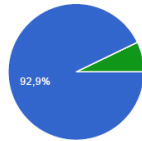
15. En un proceso de educación virtual, cuál de las siguientes situaciones ha identificado con más frecuencia:



1. De agresión verbal	2	4.8%
2. De intimidación	0	0%
3. De respeto	28	66.7%
4. De satisfacción	12	28.6%

16. Al enfrentar una modalidad educativa mediada por la tecnología, puede generar en las personas que no la dominan, cierto escepticismo. Cuando ha encontrado algún caso de estos en los cursos virtuales, cuál ha sido su comportamiento: -Ayudarles a enfrentar y superar la situación, con el 92,9% y –Compartir su frustración, con el 7,1%

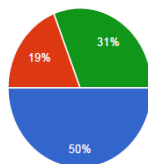
16. El enfrentar una modalidad educativa mediada por la tecnología, puede generar en las personas que no la dominan cierto escepticismo. Cuando ha encontrado algún caso de estos en los cursos virtuales, cuál ha sido su comportamiento:



1. Ayudarles a enfrentar y superar la situación	39	92.9%
2. Incentivar el miedo y la impotencia	0	0%
3. Ayudarles a buscar culpables cuando no han podido avanzar	0	0%
4. Compartir su frustración	3	7.1%

17. Usted considera que ejerce la ciudadanía en los foros colaborativos, cuando: -Participa activamente en la realización del trabajo, con el 50%. –Establece acuerdos colaborativos, con el 31% (esta es la respuesta correcta).

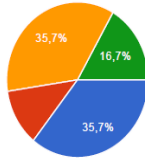
17. Usted considera que ejerce la ciudadanía en los foros colaborativos cuando:



1. Participa activamente en la realización del trabajo	21	50%
2. Respetar las normas de netiqueta	8	19%
3. Permite la presentación de trabajos con plagio	0	0%
4. Establece acuerdos colaborativos	13	31%

18. ¿Cuál de las siguientes definiciones sobre Competencias Ciudadanas considera es la más acertada?: -Conjunto de habilidades de pensamiento que nos permiten actuar con los demás de manera heterónoma y responsable, con el 35,7% -Conjunto de capacidades y habilidades

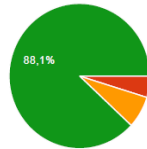
cognitivas, emocionales y comunicativas que orientan nuestra acción, con el 35,7% (esta es la respuesta correcta).



ento que nos permiten actuar con los demás de manera heterónoma y responsable	15	35.7%
ir los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron	5	11.9%
/ habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que orientan nuestra acción	15	35.7%
4. Aprendizaje de la estructura y funcionamiento de las instituciones y procedimientos de la vida política y el cumplimiento de pactos sociales	7	16.7%

19. Si en Colombia la formación en ciudadanía se basa en el modelo de educación integral, es porque se fundamenta en una concepción integral de la persona humana que tiene en cuenta entre otros aspectos: -Todas las anteriores, con el 88,1% (esta es la respuesta correcta).

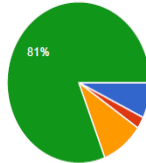
19. Si en Colombia la formación en ciudadanía se basa en el modelo de educación integral, es porque se fundamenta en una concepción integral de la persona humana que tiene en cuenta entre otros aspectos:



1. Su dignidad	0	0%
2. Sus derechos	2	4.8%
3. Sus deberes	3	7.1%
4. Todas las anteriores	37	88.1%

20. Cuál considera es la modalidad educativa más adecuada para formar en ciudadanía: -Todas las anteriores, con el 81%

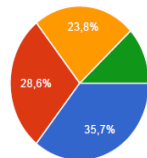
20. Cuál considera es la modalidad educativa más adecuada para formar en ciudadanía:



1. Una modalidad de educación tradicional	3	7.1%
2. Una modalidad de educación a distancia	1	2.4%
3. Una modalidad de educación virtual	4	9.5%
4. Todas las anteriores	34	81%

21. En el proceso de formación profesional considera que puede ser más efectiva la formación ciudadana utilizando una de las siguientes estrategias: -Un curso académico en el plan de estudios, con el 35,7% -Un ejercicio práctico en el campus virtual, con el 28,6%

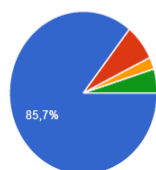
21. En el proceso de formación profesional considera que puede ser más efectiva la formación ciudadana utilizando una de las siguientes estrategias:



1. Un curso académico en el plan de estudios	15	35.7%
2. Un ejercicio práctico en el campus virtual	12	28.6%
3. Un diplomado	10	23.8%
4. Unas normas establecidas por la universidad	5	11.9%

22. En la modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, los espacios de aprendizaje diseñados le han permitido expresar sus propios argumentos:  
-Abiertamente, con el 85,7%

22. En la modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, los espacios de aprendizaje diseñados le han permitido expresar sus propios argumentos:



1. Abiertamente	36	85.7%
2. Con restricciones	3	7.1%
3. No los ha expresado	1	2.4%
4. Ninguna de las anteriores	2	4.8%

23. La modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, puede generar diferentes formas de participación. Cuál ha sido la más utilizada por usted: - Participación académica, con el 71,4%. –Participación democrática, con el 21,4%

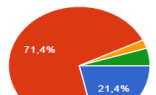
23. La modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, puede generar diferentes formas de participación. Cuál ha sido la más utilizada por usted:

1. Participación democrática	9	21.4%
2. Participación académica	30	71.4%
3. Participación Política	1	2.4%
4. Ninguna de las anteriores	2	4.8%

<https://docs.google.com/forms/d/1go8FqEfxINsjswwbbs2JDKKNaulSCxvNN1VBQBhpo/viewanalytics>

28/3/2016

Encuesta sobre Prácticas Ciudadanas - Formularios de Google



#### 4.1.3 Tercer Análisis: modelo RASCH.

Resultado de la medición realizada al grupo control, 42 estudiantes:

Tabla 1. Medición con media en cero Grupo Control

TABLA 13 MEDICION CON MEDIA EN CERO\_GRUPO CONTROL: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

TABLE 13.1 nivel competencia ciudadana ZOU813WS.TXT Sep 11 2016 16:33  
 INPUT: 42 estudiante 21 pregunta REPORTED: 42 estudiante 21 pregunta 4 CATS MINISTEP 3.92.1

-----  
 estudiante: REAL SEP.: .00 REL.: .00 ... pregunta: REAL SEP.: 4.11 REL.: .94  
 -----

pregunta STATISTICS: MEASURE ORDER

ENTRY	TOTAL	TOTAL		MODEL	INFIT	OUTFIT	PTMEASUR	AL	EXACT	MATCH				
NUMBER	SCORE	COUNT	MEASURE	S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	pregunta	
14	51	42	1.98	.34	2.73	3.2	2.25	2.5	.26	.13	92.9	80.9	I0014	
7	53	42	1.77	.30	2.02	2.4	1.86	2.0	.17	.14	88.1	77.1	I0007	
20	53	42	1.77	.30	2.07	2.5	2.04	2.3	.05	.14	85.7	77.1	I0020	
4	54	42	1.68	.29	.74	-.7	.80	-.5	.04	.15	73.8	74.7	I0004	
5	76	42	.56	.19	.80	-1.0	.77	-1.1	.09	.23	59.5	36.8	I0005	
10	78	42	.50	.18	1.42	1.9	1.38	1.7	.36	.24	16.7	37.2	I0010	
21	80	42	.43	.18	.51	-3.0	.48	-3.2	.33	.24	73.8	37.4	I0021	
12	86	42	.25	.17	.17	-7.3	.17	-7.2	.07	.25	95.2	36.9	I0012	
1	88	42	.19	.17	1.43	2.2	1.41	2.1	.50	.26	7.1	36.8	I0001	
15	89	42	.16	.17	1.76	3.6	1.70	3.3	.50	.26	16.7	36.7	I0015	
19	89	42	.16	.17	1.12	.7	1.09	.5	.36	.26	33.3	36.7	I0019	
8	95	42	-.01	.17	.34	-5.3	.33	-5.4	.21	.26	73.8	36.3	I0008	
16	98	42	-.09	.16	1.25	1.4	1.27	1.5	.39	.26	19.0	36.0	I0016	
11	104	42	-.25	.16	.37	-5.1	.37	-5.1	.12	.27	54.8	35.9	I0011	
2	111	42	-.44	.16	.73	-1.8	.72	-1.8	.19	.26	45.2	35.7	I0002	
9	112	42	-.46	.16	.97	-.1	.97	-.1	.20	.26	19.0	35.6	I0009	
3	123	42	-.77	.17	.38	-4.6	.38	-4.5	-.19	.25	90.5	36.3	I0003	
13	134	42	-1.11	.19	.51	-2.9	.49	-3.0	.45	.23	69.0	36.3	I0013	
6	145	42	-1.55	.22	2.15	3.6	2.23	3.6	.09	.20	40.5	47.9	I0006	
18	153	42	-2.00	.26	2.07	2.8	2.28	3.1	-.03	.17	81.0	67.8	I0018	
17	161	42	-2.77	.38	1.44	1.0	1.59	1.3	-.05	.11	88.1	84.8	I0017	
MEAN	96.8	42.0	.00	.21	1.19	-.3	1.17	-.4			58.3	48.6		
P.SD	31.9	.0	1.20	.07	.71	3.2	.68	3.2			29.1	18.4		

Fuente: Estadístico Rasch con el software Winstep

### Análisis:

Para poder realizar la medición con Rasch, no se tomaron en cuenta las dos primeras preguntas de la encuesta pues no permitían parametrizar el nivel de competencias ciudadanas en los participantes y su desempeño en los foros colaborativos.

De acuerdo a esto, la pregunta 1 en la tabla corresponde a la pregunta (3) de la encuesta y así en ese orden.

En la tabla 13 –grupo control - los valores de las personas y los ítems se sitúan en la misma escala expresados en la escala *logit* en donde el punto 0 se sitúa en la dificultad media de los ítems, por eso la medición en esta tabla se hace con media en cero.

El análisis con media en cero permite diferenciar desde el ítem más fácil hasta el más difícil identificado según el resultado: cambia la escala de medición.

Se identifican los ítems que tienen una baja o alta probabilidad de ser resueltos correctamente por las personas. Esta característica se llama de medición conjunta.

La diferencia entre dos ítems no debe depender de las personas específicas que se utilicen para cuantificarla. Esta propiedad fue denominada objetividad específica por Rasch.

Las columnas que corresponden a *Infit* y *Oufit* son fundamentales para la evaluación de la calidad de los datos resultantes de la encuesta<sup>58</sup>.

**El estadístico *infit***, se enfoca en el comportamiento general de un ítem o de una persona. Se calcula con el promedio ponderado de las desviaciones o diferencias entre el desempeño observado y el esperado.

El *infit* detecta un patrón de respuesta acerca de la habilidad de la persona frente al ítem.

El rango de medida es sobre 1.3 (uno punto tres) y el resultado obtenido en la tabla 13 es de 1.19 (uno punto diecinueve), es decir, con 0.11 puntos de diferencia, expresando que en general los encuestados demuestran tener la habilidad necesaria más no la suficiente para abordar los temas sobre ciudadanía y sobre foro colaborativo en el campus virtual.

**El estadístico *oufit*** permite determinar eventos poco usuales que ocurren de modo inesperado, es decir, casos atípicos detectados en los ítems.

El *oufit* reporta que las respuestas son predecibles lejos de la habilidad de la persona. El rango de medida es sobre .9 (cero punto 9), es decir, menor de 1 y el resultado obtenido en la tabla 13 es de -.4 (menos cero punto cuatro), expresando que hay ítems en la encuesta que son menos predecibles en sus opciones de respuesta sin importar la habilidad de los encuestados.

Tanto en el *infit* como en el *oufit* hay un rango de medición: **Mean-square (MNSQ)**<sup>59</sup> que permite establecer si el resultado obtenido por el ítem es productivo para la medición, si está entre: .5 – 1.5 (cero punto cinco y uno punto cinco).

-Tomando como escala de valoración los ítems que están entre .5 y 1.5 (cero punto cinco y uno punto cinco), los siguientes obtuvieron un buen desempeño por parte de los encuestados:

**4 (6), 5 (7), 10 (12), 21 (23), 1 (3), 19 (21), 16 (18), 2 (4), 9 (11), 13 (15) y 17 (19).** Esto significa que desde el estadístico *infit*, los encuestados demuestran tener una habilidad para abordar los temas tratados en cada ítem.

---

<sup>58</sup> LINAKRE, Mike. Many-Facet Rasch Measurement: Facets Tutorial. 2012. Recuperado de: <http://www.winsteps.com/a/ftutorial2.pdf>

<sup>59</sup> Ibid., p. 12

Y desde el estadístico *outfit*, estos ítems son los más predecibles en sus opciones de respuesta o en los que más claramente fue elegida una respuesta por la mayoría de los encuestados.

-Comparativo tabla 13 -grupo control- y resultado encuesta:

*Cuadro 3. Rango de medición de los ítems MNSQ entre .5 y 1.5*

<b>Ítem</b>	<b>tabla 13/MNSQ</b>	<b>Matriz de verificación y encuesta</b>
4	.5 – 1.5	(6) el ítem no requiere un nivel de habilidad de los encuestados sobre el tema y la gran mayoría responde de acuerdo a su experiencia
5	.5 – 1.5	(7) el ítem requiere un grado de habilidad del encuestado y la mayoría elige una causa centrada en sí mismos
10	.5 – 1.5	(12) el ítem no requiere mayor grado de habilidad y la opción de respuesta de la mayoría se da por el resultado de su experiencia
21	.5 – 1.5	(23) el ítem requiere un grado de conocimiento sobre ciudadanía que no se demuestra en la opción elegida por la gran mayoría
1	.5 – 1.5	(3) el ítem no tiene un mayor grado de dificultad y la mayoría responde de acuerdo a su experiencia académica
19	.5 – 1.5	(21) es un ítem que requiere cierta habilidad en el tema de la ciudadanía pero la mayoría elige de acuerdo a su experiencia académica
16	.5 – 1.5	(18) el ítem requiere un alto de grado de habilidad del encuestado y no se refleja en la opción elegida por la mayoría
2	.5 – 1.5	(4) es un ítem que no requiere mayor habilidad y la opción elegida por la gran mayoría refleja el resultado de su experiencia académica
9	.5 – 1.5	(11) es un ítem que no requiere mayor habilidad y la opción elegida por la mayoría refleja el resultado de su experiencia académica
13	.5 – 1.5	(15) es un ítem que no requiere mayor habilidad y la opción elegida por la gran mayoría refleja el resultado de su experiencia académica
17	.5 – 1.5	(19) el ítem requiere un alto de grado de habilidad del encuestado y la gran mayoría elige la opción correcta

Fuente: Elaboración propia.

-Si el ítem obtiene un resultado entre 1.5 – 2.0 (uno punto cinco y dos punto cero) es improductivo para la construcción de la medición pero no la distorsiona. Se encuentran el siguiente ítem:

**15 (17)**

El ítem (17) requiere un alto grado de habilidad de los encuestados sobre el tema de la ciudadanía y la opción de respuesta elegida por la mayoría demuestra que no tienen claridad sobre lo que significa ejercer la ciudadanía.

-Si el ítem obtiene un resultado mayor que 2 (>2.0), distorsiona o degrada el sistema de medición. Se encuentran los siguientes ítems:

**14 (16), 7 (9), 20 (22), 6 (8) y 18 (20)**

*Cuadro 4. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2*

Ítem	tabla 13/MNSQ	Matriz de verificación y encuesta
14	>2.0	(16) es un ítem que mide la capacidad de sus decisiones morales, sin embargo, no hay respuesta correcta, la opción elegida por la mayoría puede ser circunstancial
7	>2.0	(9) es un ítem que requiere un nivel de habilidad sobre ser ciudadano, sin embargo, la opción elegida por la gran mayoría es predecible
20	>2.0	(22) es un ítem que no requiere mayor nivel de habilidad y la opción elegida por la mayoría es predecible
6	>2.0	(8) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad ni requiere un nivel de habilidad y la opción elegida por la mayoría es predecible
18	>2.0	(20) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad por la experiencia educativa de los encuestados

Fuente: elaboración propia

-Si el ítem obtiene un resultado menor que .5 (cero punto cinco) (<.5), es menos productivo para la medición. Se encuentran los siguientes ítems:

12 (14), 8 (10), 11 (13) y 3 (5)

Cuadro 5. Rango de medición de los ítems MNSQ menor que .5

ítem	tabla 13/MNSQ	Matriz de verificación y encuesta
12	< .5	(14) no hay respuesta correcta, la opción elegida por la mayoría puede ser circunstancial
8	< .5	(10) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad
11	< .5	(13) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad
3	< .5	(5) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad

Fuente: elaboración propia

El otro rango de medición tanto en *infit* como en *outfit* es el estadístico **Zstd** que es un cuadro de medida estandarizado como el estadístico Z (que mide la diferencia entre un estadístico observado y su parámetro hipotético en unidades de desviación estándar). Su rango de medida, mayor a 2.0 (dos punto cero) (>2.0), cuyo significado es que un *ítem* es bastante improbable de ser sorprendente.

Se encuentran los siguientes ítems tanto en el estadístico *infit* como en el *outfit*:

14 (16), 7 (9), 20 (22), 1 (3), 15 (17), 6 (8) y 18 (20)

Cuadro 6. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2

Ítem	tabla 13/ Zstd	Matriz de verificación y encuesta
14	>2.0	(16) no hay respuesta correcta, la opción elegida por la mayoría puede ser circunstancial
7	>2.0	(9) la opción elegida por la gran mayoría es predecible
20	>2.0	(22) la opción elegida por la mayoría es predecible
1	>2.0	(3) no hay respuesta correcta, la mayoría responde de acuerdo a su experiencia
15	>2.0	(17) la opción elegida por la mayoría no sorprende pues no se ha hecho la intervención
6	>2.0	(8) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad ni requiere un nivel de habilidad y la opción elegida por la mayoría es predecible
18	>2.0	(20) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad por la experiencia educativa de los encuestados

Fuente: elaboración propia

En general los ítems de la tabla 13 – grupo control- tienen un análisis muy cerrado en la escala de medición: *measure*, con una dispersión desde -2.77 (menos dos punto setenta y siete) a 1.98 (uno punto noventa y ocho), queriendo decir que no es muy amplia, es de una unidad logarítmica, como si fuera una sola dimensión; los ítems con mediciones muy cerradas entre sí.

## 4.2 IMPLEMENTACIÓN - OBSERVACIÓN

### 4.2.1 Segundo Momento.

Se presenta el resultado de la participación en el AVA de los 12 estudiantes del grupo experimental, luego de aplicar una técnica cualitativa de observación controlada con el fin de verificar el cumplimiento o no del objetivo de esta investigación.

Fue también un ejercicio de diagnóstico para identificar su nivel de razonamiento y expresión del mismo desde su capacidad de comprensión tanto del tema como de las problemáticas planteadas en la película.

Se utilizó el siguiente esquema:

Comentario: juicio, observación o apreciación personal con el que se hace una valoración sobre algo o alguien.

Opinión: es un juicio que se tiene por verdadero pero que puede llegar a ser falso.

Argumento: razonamiento mediante el cual se intenta probar o refutar una tesis, al convencer a otro de la verdad o falsedad de la misma. Para su verificación se implementa el modelo Toulmin.

*Tabla 2. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes.*

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 1: CASAM (5)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
1. TEMA	0	5	0
2. SITUACIÓN PLANTEADA	3	2	0
3. PROBLEMÁTICAS	4	1	0
4. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	4	1	0
5. RESULTADOS	2	3	0
6. PUNTO DE VISTA	5	0	0
<b>Total de intervenciones: 30</b>	18	12	0

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes.

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 2: CASAM 1 (2)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
1. TEMA	2	0	0
2. SITUACIÓN PLANTEADA	1	1	0
3. PROBLEMÁTICAS	1	1	0
4. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	2	0	0
5. RESULTADOS	1	0	1
6. PUNTO DE VISTA	2	0	0
<b>Total intervenciones: 12</b>	9	2	1

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 3: GRANJA (5)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
1. TEMA	0	5	0
2. SITUACIÓN PLANTEADA	0	5	0
3. PROBLEMÁTICAS	0	5	0
4. ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN	0	5	0
5. RESULTADOS	0	5	0
6. PUNTO DE VISTA	1	3	1
<b>Total intervenciones: 30</b>	1	28	1

Fuente: elaboración propia

Resultado: Teniendo en cuenta las 72 intervenciones de los participantes, se resalta que sólo 2 argumentos, según el modelo Toulmin, fueron presentados por los estudiantes para expresar sus ideas frente a lo solicitado; de igual manera expresaron 42 comentarios y 28 opiniones.

Análisis de los 2 argumentos que cumplen con la totalidad de categorías establecidas según el esquema Toulmin:

Cuadro 7. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes.

<b>GRUPO 2: CASAM 1 (2)</b>	un argumento
<b>ESTUDIANTES</b>	1
<b>CATEGORIAS</b>	
<b>AFIRMACIÓN</b>	La profesora logro que se diera solución a las problemáticas que los muchachos presentaban
<b>DATOS</b>	logro que ellos creyeran en ellos, les hizo entender que eran capaces de superarse
<b>GARANTÍA</b>	marcar la diferencia en su familia
<b>RESPALDO</b>	
<b>CONCLUSIÓN</b>	mucho esfuerzo se puede lograr lo que nos proponemos sin importar las dificultades.

Fuente: elaboración propia.

Cuadro 8. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.

<b>GRUPO 3: GRANJA (5)</b>	un argumento
<b>ESTUDIANTES</b>	1
<b>CATEGORIAS</b>	
<b>AFIRMACIÓN</b>	una profesora joven que no sabe nada sobre la vida delincencial que se vive en los barrios y el colegio en el cual labora, nos enseña a creer
<b>DATOS</b>	creer en las capacidades que tienen sus estudiantes, que tan solo con poner un poco de persistencia y esfuerzo, las grandes metas llegan casi solas
<b>GARANTÍA</b>	destruye las fronteras invisibles con juegos y aun mas con el mundo de la lectura creando en su aula un mundo diferente, un mundo de paz, de unión fraternal y de fe
<b>RESPALDO</b>	en la capacidad de auto exigirnos para poder cumplir con los objetivos que nos proponemos
<b>CONCLUSIÓN</b>	el mundo no cambiara sino hasta cuando el color de los ojos sea más importante que el color de la piel.

Fuente: elaboración propia.

#### 4.2.2 Tercer Momento.

Debate crítico-argumentativo orientado por unas definiciones sobre ciudadanía para llegar a un diálogo argumentado en torno a las siguientes preguntas problematizadoras:

1. ¿Qué diferencia hay entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano?
2. ¿Cuáles son las situaciones de conflicto que más alejan a las personas y desintegran a la sociedad?
3. ¿Cuáles pueden ser las mejores actitudes para enfrentar situaciones de conflicto?
4. ¿Cuáles estrategias implementa para solucionar sus problemas?
5. ¿Cómo influyen las demás personas en sus decisiones personales?

El siguiente es el resultado de la observación controlada realizada por el investigador, haciendo el análisis de las intervenciones de los estudiantes, siguiendo el esquema Toulmin:

Cuadro 9. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes.

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 1: CASAM (5)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
Pregunta 1: ¿Qué diferencia hay entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano?	6	4	0
Pregunta 2: ¿Cuáles son las situaciones de conflicto que más alejan a las personas y desintegran a la sociedad?	3	12	1
Pregunta 3: ¿Cuáles pueden ser las mejores actitudes para enfrentar situaciones de conflicto?	3	10	1
Pregunta 4: ¿Cuáles estrategias implementa para solucionar sus problemas y cómo verifica que funcionan?	3	12	1
Pregunta 5: ¿Cómo influyen las demás personas en sus decisiones personales? ¿Qué tanto afectan sus decisiones?	4	10	0
<b>Total de Participaciones: 70</b>	<b>19</b>	<b>48</b>	<b>3</b>

Fuente: elaboración propia.

Cuadro 10. Resultado del grupo 2, hogar CASAM 1, con 2 participantes.

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 2: CASAM1 (2)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
Pregunta 1: ¿Qué diferencia hay entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano?	2	2	0
Pregunta 2: ¿Cuáles son las situaciones de conflicto que más alejan a las personas y desintegran a la sociedad?	2	2	0
Pregunta 3: ¿Cuáles pueden ser las mejores actitudes para enfrentar situaciones de conflicto?	3	1	0
Pregunta 4: ¿Cuáles estrategias implementa para solucionar sus problemas y cómo verifica que funcionan?	2	2	0
Pregunta 5: ¿Cómo influyen las demás personas en sus decisiones personales? ¿Qué tanto afectan sus decisiones?	3	1	0
<b>Total de Participaciones: 20</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>0</b>

Fuente: elaboración propia.

Cuadro 11. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.

PARTICIPANTE/INTERVENCIÓN	GRUPO 3: GRANJA (5)		
	OPINIÓN	COMENTARIO	ARGUMENTO
Pregunta 1: ¿Qué diferencia hay entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano?	6	9	0
Pregunta 2: ¿Cuáles son las situaciones de conflicto que más alejan a las personas y desintegran a la sociedad?	6	5	0
Pregunta 3: ¿Cuáles pueden ser las mejores actitudes para enfrentar situaciones de conflicto?	5	3	0
Pregunta 4: ¿Cuáles estrategias implementa para solucionar sus problemas y cómo verifica que funcionan?	5	2	0
Pregunta 5: ¿Cómo influyen las demás personas en sus decisiones personales? ¿Qué tanto afectan sus decisiones?	4	1	1
<b>Total de Participaciones: 47</b>	<b>26</b>	<b>20</b>	<b>1</b>

Fuente: elaboración propia.

Resultado: Teniendo en cuenta las 137 intervenciones de los participantes en este tercer momento, se resalta lo siguiente:

- aumenta casi al doble el número de intervenciones frente al segundo momento
- sin embargo, no es considerable el número de argumentos implementados por los estudiantes en sus intervenciones pues pasan de 2 a 4 argumentos. Lo que sí es significativo es que aumentó el nivel en la calidad de los argumentos implementados por los estudiantes en el debate argumentativo y esto tiene cierta relevancia frente a las competencias ciudadanas desde la subdimensión comunicativa establecida en este proyecto según el modelo de Chaux.

- expresaron también 76 comentarios y 57 opiniones.

Resultado de la observación controlada con el análisis de los 4 argumentos que cumplen con la totalidad de categorías establecidas según el esquema Toulmin:

*Cuadro 12. Resultado del grupo 1, hogar CASAM, con 5 participantes.*

GRUPO 1: CASAM (5)	3 argumentos		
ESTUDIANTES	1	2	3
CATEGORÍAS			
<b>AFIRMACIÓN</b>	una de las razones por las cuales se presentan conflictos es por el mal dialogo que presentamos con nuestros semejantes, con las personas aledañas a nosotros, el mal lenguaje que empleamos desintegra totalmente la comunidad y nos retira de ella	aceptar que el conflicto hace parte de la condición humanan por defender sus propios ideales, aparte es un estímulo que favorece el cambio y hay que aprender a vivir con el.	analizar cual fue la causa o el causante del problema
<b>DATOS</b>	las relaciones interpersonales que manteníamos o que un día atrás construimos se desintegran todo por una mala palabra, una mala acción o un mal acto cometido infringiendo la ley o normas que ya están establecidas, el incumplimiento a estas nos despoja de la sociedad como tal	mediar con las partes involucradas y expresar libremente los pro y los contra, encontrar alternativas que no solo satisfagan las necesidades del presente, o del individuo sino que satisfagan la necesidades de un colectivo	identificar el problema, ya una vez identificado busco las alternativas posibles y por finalizar se debe escoger la mejor alternativa analizando sus pro y sus contras que todos los implicados reciban los mismos beneficios.
<b>GARANTÍA</b>	el ser individualista y egocéntrico, somos personas que solo buscamos el interés individual, el interés propio aún siendo partícipes de una misma sociedad	los canales para que todo esto se cumpla es y tiene que ser un dialogo donde lo racional, emocional y lo que se exprese tenga bases sólidas.	Una comunicación asertiva es el eje principal, pero todo se debe hacer a su tiempo para evitar agresiones físicas ya que sea cual sea el motivo del problema esto genera cambios emocionales en el cuerpo los cuales en muchas ocasiones solo actuamos y no analizamos el problema
<b>RESPALDO</b>	solo buscamos la conveniencia dejando de lado el bienestar de los demás, no tomando en cuenta las decisiones y opiniones del otro solo lo mió y lo que mayor me convenga.	Si se está en disposición de acabar con un conflicto, solo basta el tener la disposición, la sinceridad y la buena voluntad en todo el sentido de la palabra y el conflicto será cosa del pasado	la buena comunicación, el tiempo, el espacio, la emociones, tener nuestro cuerpo, mente y emociones equilibradas
<b>CONCLUSIÓN</b>	por tal motivo es importante la educación ya que esta nos ayuda a mantener una sana convivencia con los demás a vivir plenamente en total tranquilidad a ser personas y crecer como tal.	si no se tiene el deseo de acabar con él puede desencadenar tragedias lamentables.	todo esto se debe tener en cuenta a la hora de solucionar un conflicto con otra persona y el resultado sera muy favorable.

Fuente: elaboración propia.


Cuadro 13. Resultado del grupo 3, hogar GRANJA, con 5 participantes.

<b>GRUPO 3: GRANJA (5)</b>	un argumento	
<b>ESTUDIANTES</b>		<b>1</b>
<b>CATEGORIAS</b>		
<b>AFIRMACIÓN</b>	la decisión personal que se tome enfrente de cada situación es influenciada por otra persona,	
<b>DATOS</b>	si nos ponemos a pensar en un beneficio colectivo y no individual, la decisión se ve tambien cambiada puesto que se va a buscar, como ya bien lo dije, un beneficio colectivo y como por ejemplo: va un grupo de amigos a un paseo y a uno de ellos se le ocurre comprar un pan, para saciar su hambre, pero mira a sus compañeros y anteriormente habia escuchado a uno de ellos decir el hambre que tenia tambien, asi que su decisión cambia inmediatamente y piensa en los demas, comprando mucho mas pan y dejando de pensar en solo saciar su hambruna y saciar o ayudar a los demas tambien.	
<b>GARANTÍA</b>	Tambien existe otra opción en la que no se ve afectada la decisión como por ejemplo, si tomo la decisión de comprar un carro y muchas personas tratan de persuadir mi decisión de que lo que me sirve para moverme en la ciudad es una moto, ademas que es menos costosa, que es mas pequeña y facil de guardar,	
<b>RESPALDO</b>	pero si tengo la decisión tomada y estoy seguro de lo que quiero, mi decisión no se va a ver afectada y en ultima instancia comprare el carro.	
<b>CONCLUSIÓN</b>	Con esto quiero dar a conocer y entender, que la influencia de una persona en una decisión, varia del escenario y la situación que se vive en el momento.	

Fuente: elaboración propia.

-Otro resultado cualitativo que refleja el impacto del experimento realizado con los estudiantes, expresados en los siguientes comentarios hechos en el AVA:

Imagen 1. Comentario estudiante 1.



**ANDREA KATERINE DURAN** Última edición: martes, 12 de enero de 2016, 10:29

Saludo cordial,

Tutor y compañeros, los aprendizajes que desarrolle con mi participación, son aprendizajes tanto personales, como sociales, el tener presente los puntos de vista de los demás compañeros, me fortalece en mi proceso ya que son validos y muy aceptables, tener un dialogo ayuda a construir diversas ideologías y ayuda al crecimiento personal ya que se respeta cada punto de vista, la atención en los demás es muy importante porque hay define lo que somos, la ética y los principios morales que hemos desarrollado con el transcurso del proceso nos ayuda a tener una comunicación asertiva y convivir plenamente con los nuestros.


Los aplico en mi vida personal siempre que me encuentre ante un conflicto con los demás, el ser quien tome la iniciativa de terminar con el problema que presente como asertivamente, teniendo el control de mi mente, cuerpo y emociones, queriendo el bien propio y común. todo depende de nosotros, de la formación que hemos recibido y de siempre fortalecer nuestras relaciones interpersonales con un buen dialogo, es lo propio que debemos recurrir.

Tengan un buen día,

Andrea Duran

Fuente: campus virtual UNAD

*Imagen 2. Comentario estudiante 2.*

 MAURICIO SIERRA Última edición: martes, 12 de enero de 2016, 10:20

Cordial saludo


soy Mauricio sierra

Primero que todo me deja mucho conocimiento acerca de cómo abordar las problemáticas que se me presentan en mi día a día, además de que me ayudo a encontrar las herramientas para ser un mejor ciudadano, para comunicarme asertivamente con personas que tienen puntos de vista diferentes y cuyas culturas son igualmente diferentes a la mía, igualmente mi criterio personal y mi autonomía está por encima de cualquier tipo de influencia que pueda ejercer la sociedad y siempre primaran en mí los valores, la igualdad y la comunicación.

Muchas gracias por su atención

Fuente: campus virtual UNAD.

*Imagen 3.. Comentario estudiante 3.*

 LUIS CAMILO MENDEZ Última edición: miércoles, 10 de febrero de 2016, 10:00

Cordial saludo tutor

La participación en este taller me deja muchos aprendizajes especialmente en los valores que me transmiten para sí tener una vida bien, recta, y cuando uno tenga problemas que siempre los van a ver saber manejar adecuadamente ese problema y aplicar cada día estos conocimientos que me llenan de muchas cosas buenas y transmitirlos a los demás en cada situación.


Gracias por su colaboración.

Cordialmente.

Luis camilo Méndez Ramírez

Fuente: campus virtual UNAD.

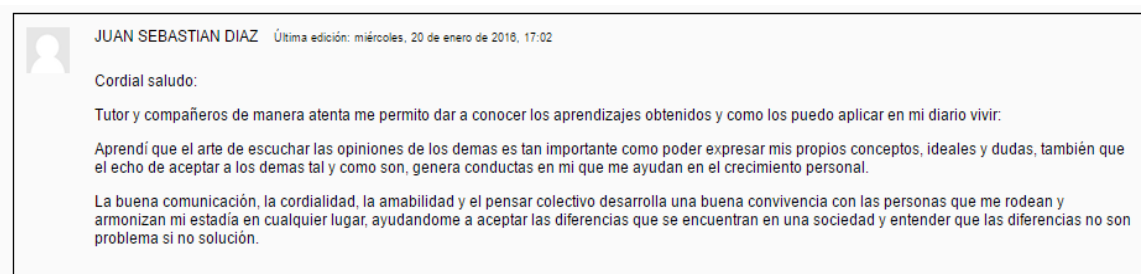
*Imagen 4. Comentario estudiante 4.*

 NICOLAS JANCARLO ARIZA Última edición: jueves, 14 de enero de 2016, 11:22

Aprendí mucho sobre como argumentar sobre un tema dando mi punto de vista personal y respetando el punto de vista de los demás, identifique la diferencia entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano, también pude entender las problemáticas que mas afectan a nuestra sociedad, y pude identificar herramientas (el dialogo) para la solución de las diferentes problemáticas.

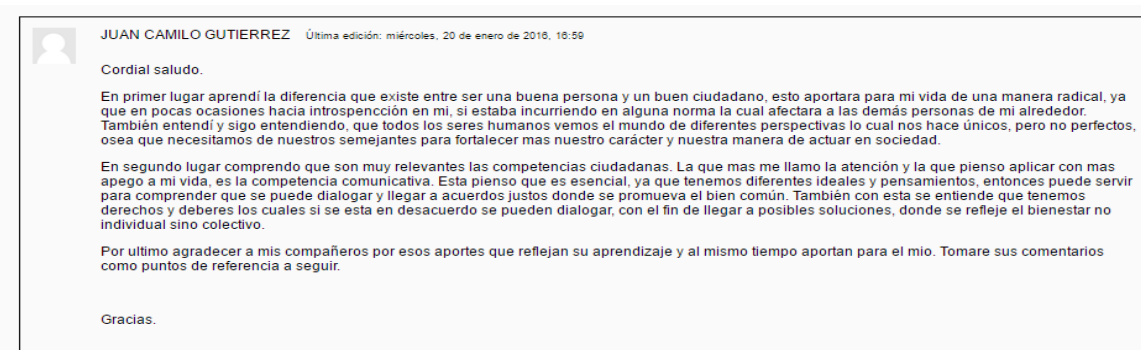
Fuente: campus virtual UNAD.

*Imagen 5. Comentario estudiante 5.*



Fuente: elaboración propia.

*Imagen 6. Comentario estudiante 6.*



Fuente: elaboración propia.

Comentario. Con la utilización de la observación controlada se logra sistematizar los niveles de argumentación que han demostrado tener los estudiantes del grupo experimental en su interacción en la plataforma virtual permitiendo lograr una medición tanto de su calidad como de su cantidad gracias a los instrumentos de análisis elaborados desde la propuesta de Toulmin, permitiendo esto acercarnos un poco a la verificación del cumplimiento del objetivo de este proyecto.

Se resalta como un valor agregado los comentarios realizados por los estudiantes en donde se destaca un impacto significativo de este proyecto en su vida personal y social.

### 4.3 POSTEST

Resultado de la encuesta aplicada al grupo experimental luego de realizado el ejercicio práctico.

### 4.3.1 Análisis con la matriz de verificación.

## MATRIZ DE VERIFICACIÓN ENCUESTA GRUPO EXPERIMENTAL

*Cuadro 14. Matriz de verificación de la encuesta siguiendo el modelo de competencias ciudadanas según Chau.*

VARIABLE	DIMENSIÓN (ámbitos en la formación de ciudadanía)	SUBDIMENSIÓN (tipos de competencias ciudadanas)	INDICADORES	ÍTEM S	RESULTADO P=pregunta ( )=respuesta elegida por la mayoría
Contenidos, procedimientos, derechos fundamentales	- CONVIVENCIA Y PAZ	CONOCIMIENTOS	Define las competencias y la ciudadanía	17, 18, 19	P17: tres estudiantes marcan la opción correcta (4) P18: la mayoría de estudiantes señala la opción correcta (3) P19: la gran mayoría señala la opción correcta (4)
Distintos puntos de vista, evaluar (juicio) adecuadamente intenciones, generación de opciones, considerar consecuencias de acciones, reflexionar sobre sí mismo, pensamiento crítico		C. COGNITIVAS	Capacidad para realizar diversos procesos mentales	4, 6, 7, 9, 11, 20, 21	P4: todos tienen una percepción positiva (3) P6: la gran mayoría no ha tenido molestia en un foro (2) P7: para todos, las causas están centradas en las personas (1y2) P9: todos consideran muy importante la interacción (1) P11: para la gran mayoría existe una relación entre ser ciudadano y el foro colaborativo (4) P20: la gran mayoría coincide en todas las modalidades (4) P21: no hay respuesta correcta pero la mayoría coincide en una estrategia académica
Identificación y manejo de las propias emociones, empatía e identificar lo que sienten los otros	- PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA	C. EMOCIONALES	Capacidad identificar emociones propias y de otros respondiendo constructivamente	3, 8, 15, 23	P3: la gran mayoría ha tenido una experiencia productiva en el foro (1) P8: la mayoría ha decidido participar siempre en el foro (4) P15: la gran mayoría ha percibido más situaciones de respeto (3) P23: para la mayoría la participación ha sido más académica (2)
Saber escuchar, asertividad, argumentación	-PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	C.COMUNICATIVAS	Entablar diálogos constructivos con los demás (orientan la acción)	5,12, 13, 22	P5: para todos la interacción es importante (3) P12: la gran mayoría busca la comunicación (1) P13: hacer aportes e interactuar caracteriza a la gran mayoría (3) P22: todos han podido expresar abiertamente sus argumentos (1)
Manejo de conflictos pacífica y constructivamente		C. INTEGRADORAS	Capacidad tomar decisiones morales	10, 14, 16	P10: todos son conscientes de los efectos de sus decisiones (2) P14: todos toman decisiones morales (2) P16: todos tienen una actitud constructiva (1)

Fuente: elaboración propia.

**Análisis:** 1. En la subdimensión que define los tipos de competencias ciudadanas, se encuentra que la gran mayoría de los estudiantes tiene claridad en el concepto

de competencias ciudadanas y su implicación en cualquier escenario colectivo de tipo social o académico.

2. En la subdimensión de las competencias cognitivas, para la gran mayoría sí existe una clara relación entre lo que sucede en los foros colaborativos y ser ciudadano. Además consideran que son ellos como personas los responsables cuando se presentan dificultades en los foros colaborativos.

3. En las subdimensiones tanto de las competencias emocionales como de las competencias comunicativas, la gran mayoría de participantes ha tenido una experiencia productiva en los foros, en donde consideran la interacción como algo importante, buscando ser comunicativos.

4. En la subdimensión de las competencias integradoras, todos los estudiantes manifiestan tener una actitud constructiva en su participación en la virtualidad así como de tomar decisiones morales.

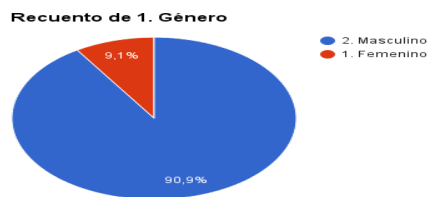
#### 4.3.2 Análisis con los Gráficos de las respuestas dadas a cada ítem:

-Estudiantes que resolvieron la encuesta: 11

-Número de ítems o preguntas: 23 (ver anexo 1)

Resultado por pregunta:

1. Género: el mayor número de participantes son hombres con el 99%.

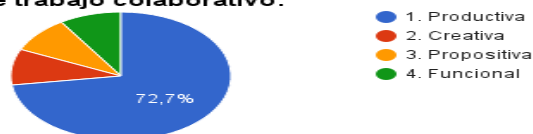


2. Edad promedio es: 19 años

3. ¿Cómo ha sido su participación en los foros de trabajo colaborativo?:

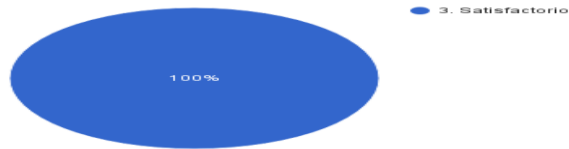
Productiva, que corresponde a la opción 1 con el porcentaje más alto: 73% de los estudiantes.

Recuento de 3. Cómo ha sido su participación en los foros de trabajo colaborativo:



4. ¿Cuál ha sido el resultado de su experiencia en los foros de trabajo colaborativo?: -Satisfactorio, con el total del porcentaje: 100%

4. Cual ha sido el resultado de su experiencia en los foros de trabajo colaborativo:



5. Cuando un compañero de su grupo hace un comentario crítico sobre su trabajo, su respuesta es: -Interactuar asertivamente, con el total del porcentaje: 100%

5. Cuando un compañero de su grupo hace un comentario crítico sobre su trabajo, su respuesta...



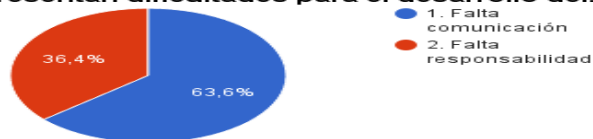
6. ¿Alguna vez se ha sentido molesto(a) e incómodo(a) en un foro del curso virtual? La mayor respuesta es: No, con el 82% y sí, con el 18%

Recuento de 6. ¿Alguna vez se ha sentido molesto(a) e incómodo(a) en un...



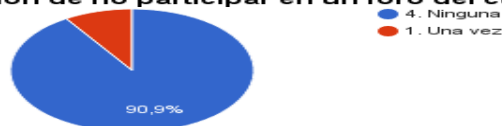
7. Una de las causas por las cuales se presentan dificultades para el desarrollo del trabajo colaborativo en los foros, es: -Falta comunicación, con el 64% -Falta responsabilidad, con el 36%

Recuento de 7. Una de las causas por las cuales se presentan dificultades para el desarrollo del...

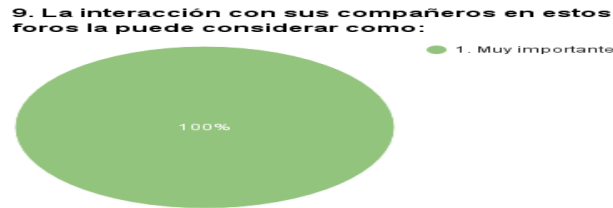


8. ¿Cuántas veces ha tomado la decisión de no participar en un foro del curso virtual por alguna molestia que haya tenido con sus compañeros?: - Ninguna, con el 99%. -Una vez, con el 1%

Recuento de 8. Cuántas veces ha tomado la decisión de no participar en un foro del curso...



9. La interacción con sus compañeros en estos foros la puede considerar como: -Muy importante, con el 100%



10. Cuando ha dejado de interactuar con sus compañeros y de hacer aportes en el foro, considera que esto afecta al grupo de manera: -Negativa, con el 100%



11. Las dificultades que se presentan en los foros de trabajo colaborativo, lo afectan a ud como: -Todas las anteriores con el 73%. Seguido de: -Estudiantes, con el 27%

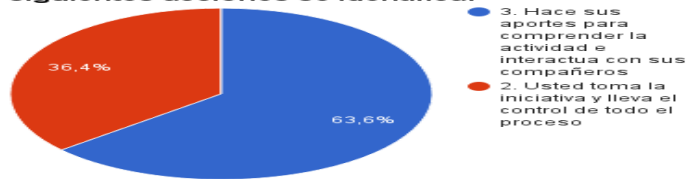


12. Cuando alguno de los integrantes de su grupo colaborativo no participa con el desarrollo de un trabajo en el foro, usted: -Busca contactarlo, con el 73%



13. Al iniciar el desarrollo de una actividad colaborativa, con cuál de las siguientes acciones se identifican: -Hace sus aportes para comprender la actividad e interactúa con sus compañeros, con un 64%

**Recuento de 13. Al iniciar el desarrollo de una actividad colaborativa, con cuál de las siguientes acciones se identifica:**



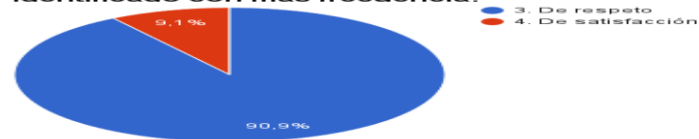
14. Si el tutor llega a detectar plagio en el trabajo que ud ha elaborado con sus compañeros, ud: -Corrige la situación, con el 100%

**14. Si el tutor llega a detectar plagio en el trabajo que usted ha elaborado con sus compañeros, usted:**



15. En un proceso de educación virtual, cuál de las siguientes situaciones ha identificado con más frecuencia: -De respeto, con el 91%. -De satisfacción, con el 9%

**Recuento de 15. En un proceso de educación virtual, cuál de las siguientes situaciones ha identificado con más frecuencia:**

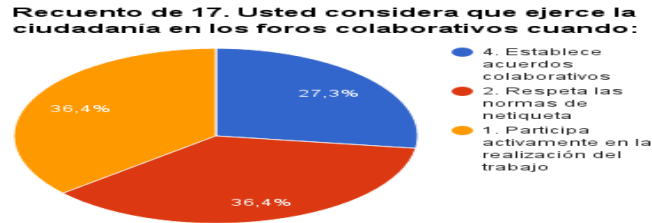


16. Al enfrentar una modalidad educativa mediada por la tecnología, puede generar en las personas que no la dominan, cierto escepticismo. Cuando ha encontrado algún caso de estos en los cursos virtuales, cuál ha sido su comportamiento: -Ayudarles a enfrentar y superar la situación, con el 100%

**16. El enfrentar una modalidad educativa mediada por la tecnología, puede generar en las personas que no la dominan cierto escepticism...**



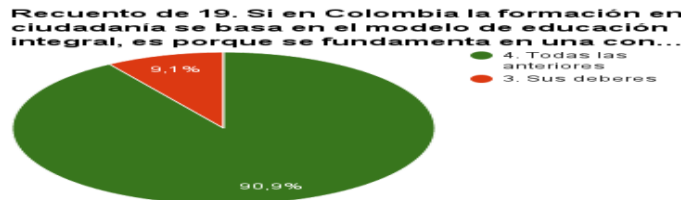
17. Usted considera que ejerce la ciudadanía en los foros colaborativos, cuando: -Participa activamente en la realización del trabajo, con el 36%. – Respeta las normas de netiqueta, con el 36% –Establece acuerdos colaborativos, con el 28% (esta la respuesta correcta).



18. ¿Cuál de las siguientes definiciones sobre Competencias Ciudadanas considera es la más acertada?: -Conjunto de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que orientan nuestra acción, con el 55% (esta la respuesta correcta) -Conjunto de habilidades de pensamiento que nos permiten actuar con los demás de manera heterónoma y responsable, con el 18% -Capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron, con el 18%

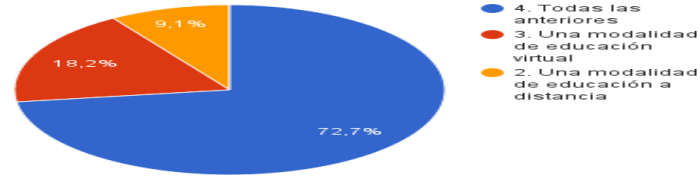


19. Si en Colombia la formación en ciudadanía se basa en el modelo de educación integral, es porque se fundamenta en una concepción integral de la persona humana que tiene en cuenta entre otros aspectos: -Todas las anteriores, con el 91% (esta la respuesta correcta).



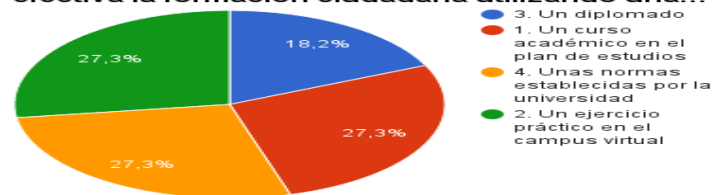
20. Cuál considera es la modalidad educativa más adecuada para formar en ciudadanía: -Todas las anteriores, con el 73%

**Recuento de 20. Cuál considera es la modalidad educativa más adecuada para formar en ciudadanía:**



21. En el proceso de formación profesional considera que puede ser más efectiva la formación ciudadana utilizando una de las siguientes estrategias: -Un curso académico en el plan de estudios, con el 27% -Un ejercicio práctico en el campus virtual, con el 27%

**Recuento de 21. En el proceso de formación profesional considera que puede ser más efectiva la formación ciudadana utilizando una...**

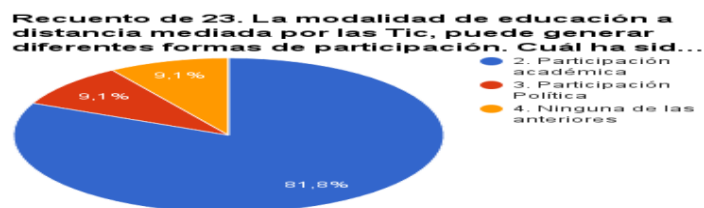


22. En la modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, los espacios de aprendizaje diseñados le han permitido expresar sus propios argumentos: -Abiertamente, con el 100%

**22. En la modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, los espacios de aprendizaje diseñados le han permitido expresar sus propi...**



23. La modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, puede generar diferentes formas de participación. Cuál ha sido la más utilizada por usted: - Participación académica, con el 82%. -Participación política, con el 9%



### 4.3.3 Análisis con el modelo de RASCH.

Resultado de la medición realizada al grupo experimental, 11 estudiantes.

Tabla 5. Medición con media en cero Grupo Experimental

TABLA 13 MEDICION CON MEDIA EN CERO GRUPO EXPERIMENTAL: Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

TABLE 13.1 nivel de competencias ciudadanas ZOU099WS.TXT Sep 11 2016 17:55  
 INPUT: 11 estudiantes 21 preguntas REPORTED: 11 estudiantes 21 preguntas 4 CATS MINISTEP 3.92.1

estudiantes: REAL SEP.: .76 REL.: .36 ... preguntas: REAL SEP.: 2.65 REL.: .88

preguntas STATISTICS: MEASURE ORDER

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL S.E.	INFIT MNSQ	ZSTD	OUTFIT MNSQ	ZSTD	PTMEASUR-CORR.	AL-EXP.	EXACT MATCH OBS%	EXP%	preguntas
7	11	11	5.68	1.84	MAXIMUM MEASURE				.00	.00	100.0	100.0	I0007
14	11	11	5.68	1.84	MAXIMUM MEASURE				.00	.00	100.0	100.0	I0014
20	11	11	5.68	1.84	MAXIMUM MEASURE				.00	.00	100.0	100.0	I0020
5	15	11	2.78	.58	.76	-.4	.75	-.4	.34	.23	72.7	66.0	I0005
10	16	11	2.47	.54	2.29	2.4	2.01	2.0	.29	.25	36.4	57.7	I0010
1	17	11	2.19	.51	2.81	3.1	2.62	2.9	.09	.26	27.3	54.6	I0001
4	20	11	1.50	.46	.50	-1.4	.51	-1.3	-.18	.30	72.7	53.8	I0004
8	22	11	1.11	.43	.11	-3.7	.11	-3.6	.00	.31	100.0	53.6	I0008
12	22	11	1.11	.43	.11	-3.7	.11	-3.6	.00	.31	100.0	53.6	I0012
15	24	11	.74	.42	2.08	2.2	2.04	2.1	.70	.32	27.3	52.1	I0015
21	25	11	.57	.41	.85	-.3	.83	-.3	-.01	.33	72.7	50.9	I0021
19	27	11	.24	.41	1.95	2.1	1.95	2.1	.55	.33	27.3	48.4	I0019
16	28	11	.07	.40	1.15	.5	1.14	.5	.45	.34	63.6	47.4	I0016
11	29	11	-.09	.40	.32	-2.4	.31	-2.4	.48	.34	63.6	47.6	I0011
2	33	11	-.74	.41	.13	-3.9	.13	-3.9	.00	.34	90.9	46.4	I0002
3	33	11	-.74	.41	.13	-3.9	.13	-3.9	.00	.34	90.9	46.4	I0003
13	34	11	-.91	.42	.21	-3.1	.23	-3.0	.25	.34	90.9	45.3	I0013
9	38	11	-1.70	.48	1.37	.9	1.20	.6	.79	.30	45.5	53.5	I0009
18	40	11	-2.23	.56	1.09	.3	.89	.0	.56	.27	63.6	66.8	I0018
6	41	11	-2.58	.63	3.30	2.8	3.33	2.6	.01	.24	81.8	73.7	I0006
17	43	11	-3.79	1.02	1.00	.3	1.05	.4	.01	.15	90.9	91.1	I0017
MEAN	25.7	11.0	.81	.69	1.12	-.5	1.08	-.5			67.7	56.1	
P.SD	9.9	.0	2.56	.49	.97	2.4	.93	2.3			24.7	11.4	

Fuente: Estadístico Rasch con el software Winstep

Análisis:

Para poder realizar la medición con Rasch, no se tomaron en cuenta las dos primeras preguntas de la encuesta pues no permitían parametrizar el nivel de competencias ciudadanas en los participantes y su desempeño en los foros colaborativos.

De acuerdo a esto, la pregunta 1 en la tabla corresponde a la pregunta 3 de la encuesta y así en ese orden.

Las columnas que corresponden a *Infit* y *Oufit* son fundamentales para la evaluación de la calidad de los datos resultantes de la encuesta.

**El estadístico *infit***, se enfoca en el comportamiento general de un ítem o de una persona. Se calcula con el promedio ponderado de las desviaciones o diferencias entre el desempeño observado y el esperado.

El *infit* detecta un patrón de respuesta acerca de la habilidad de la persona frente al ítem.

El rango de medida es sobre 1.3 (uno punto tres) y el resultado obtenido en la tabla 13 es de 1.12 (uno punto doce), es decir, con 0.18 puntos de diferencia, expresando que en general los encuestados demuestran tener la habilidad necesaria más no la máxima para abordar los temas sobre ciudadanía y sobre foro colaborativo en el campus virtual.

**El estadístico *oufit*** permite determinar eventos poco usuales que ocurren de modo inesperado, es decir, casos atípicos detectados en los ítems.

El *oufit* reporta que las respuestas son predecibles lejos de la habilidad de la persona. El rango de medida es sobre .9 (cero punto 9), es decir, menor de 1 y el resultado obtenido en la tabla 13 es de -.5 (menos cero punto cinco), expresando que hay ítems en la encuesta que son menos predecibles en sus opciones de respuesta sin importar la habilidad de los encuestados.

Teniendo como rango de medición el *mean-square (MNSQ)* tanto del estadístico *infit* como del *oufit*, para establecer si el resultado obtenido por el ítem es productivo para la medición, encontramos el siguiente resultado tomando como escala de valoración los ítems que están entre .5 y 1.5 (cero punto cinco y uno punto cinco), determinando que los siguientes obtuvieron un buen desempeño por parte de los encuestados:

**5 (7), 4 (6), 21 (23), 16 (18), 9 (11), 18 (20) y 17 (19).**

Esto significa que desde el estadístico *infit*, los encuestados demuestran tener más habilidad para abordar los temas tratados en cada ítem.

Y desde el estadístico *outfit*, estos ítems son los más predecibles en sus opciones de respuesta o en los que más claramente fue elegida una respuesta por la mayoría de los encuestados.

-Comparativo tabla 13 grupo experimental y resultado encuesta:

*Cuadro 15. Rango de medición de los ítems MNSQ entre .5 y 1.5*

<b>Ítem</b>	<b>tabla 13/MNSQ</b>	<b>Matriz de verificación y encuesta</b>
5	.5 – 1.5	(7) en su totalidad los encuestados demuestran un mayor nivel de razonamiento centrandó la responsabilidad del proceso en sí mismos
4	.5 – 1.5	(6) la gran mayoría considera que tiene la capacidad de aceptar diferentes puntos de vista y por eso expresa no haber tenido problemas en los foros
21	.5 – 1.5	(23) la gran mayoría considera que en una educación virtual sólo se da un tipo de participación académica
16	.5 – 1.5	(18) la mayoría de encuestados acierta con la definición de competencias ciudadanas; desarrolla ese nivel de conocimiento
9	.5 – 1.5	(11) la gran mayoría sí logra establecer una conexión entre el foro colaborativo y su actuación como ciudadano
18	.5 – 1.5	(20) la gran mayoría logra integrar diferentes puntos de vista que es un reflejo de su experiencia académica
17	.5 – 1.5	(19) la gran mayoría ha logrado un alto nivel de conocimiento sobre el tema

Fuente: elaboración propia.

-Si el ítem obtiene un resultado entre 1.5 – 2.0 (uno punto cinco y dos punto cero) es improductivo para la construcción de la medición pero no la distorsiona. Se encuentran el siguiente ítem:

### **19 (21)**

En este ítem los encuestados no eligen con claridad una opción que sea relevante sobre las demás y este resultado se presta a confusión.

-Si el ítem obtiene un resultado mayor que 2 (>2.0), distorsiona o degrada el sistema de medición. Se encuentran los siguientes ítems:

10(12), 1 (3), 15 (17) y 6 (8)

*Cuadro 16. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor que 2*

Ítem	tabla 13/MNSQ	Matriz de verificación y encuesta
10	>2.0	(12) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad por la experiencia de los estudiantes
1	>2.0	(3) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad por la experiencia académica de los estudiantes
15	>2.0	(17) es un ítem que requiere mayor nivel de habilidad pero las opciones de respuesta elegidas distorsionan el resultado pues los estudiantes no se acercan claramente a la opción correcta
6	>2.0	(8) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad ni requiere un nivel de habilidad y la opción elegida por la mayoría es predecible

Fuente: elaboración propia.

Se encuentra que los siguientes ítems: 7 (9), 14 (16) y 20 (22) obtienen un puntaje máximo de medición, desbordando la posibilidad de establecer algún tipo de análisis con este resultado, por lo tanto, distorsionan o degradan la posibilidad de su medición.

-Si el ítem obtiene un resultado menor que .5 (cero punto cinco) (<.5), es menos productivo para la medición. Se encuentran los siguientes ítems:

8 (10), 12 (14), 11 (13), 2 (4), 3 (5) y 13 (15)

*Cuadro 17. Rango de medición de los ítems MNSQ menor que .5*

ítem	tabla 13/MNSQ	Matriz de verificación y encuesta
8	< .5	(10) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad pues la totalidad coincide en la respuesta
12	< .5	(14) la totalidad coincide en la respuesta. Todos demuestran tomar una decisión moral
11	< .5	(13) es un ítem que no tiene mayor grado de dificultad como resultado de la experiencia académica de los estudiantes

2	< .5	(4) todos coinciden en la misma opción sin ninguna variación ni diferencia
3	< .5	(5) todos coinciden en la misma opción sin ninguna variación ni diferencia
13	< .5	(15) la gran mayoría coincide en la misma opción

Fuente: elaboración propia.

El otro rango de medición tanto en *infit* como en *outfit* es el estadístico **Zstd** que es un cuadro de medida estandarizado como el estadístico Z (que mide la diferencia entre un estadístico observado y su parámetro hipotético en unidades de desviación estándar). Su rango de medida, mayor a 2.0 (dos punto cero) (>2.0), cuyo significado es que un ítem es bastante improbable de ser sorprendente.

Se encuentran los siguientes ítems tanto en el estadístico *infit* como en el *outfit*:

10(12), 1 (3), 15 (17), 19 (21) y 6 (8)

Cuadro 18. Rango de medición de los ítems MNSQ mayor a 2.0

Ítem	tabla 13/ Zstd	Matriz de verificación y encuesta
10	>2.0	(12) la opción elegida por la mayoría es predecible
1	>2.0	(3) no hay respuesta correcta, la gran mayoría responde de acuerdo a su experiencia
15	>2.0	(17) las opciones elegidas denotan en los estudiantes comprender el significado de ejercer la ciudadanía
19	>2.0	(21) no sorprende el resultado al comprender que todas las opciones son posibles
6	>2.0	(8) no sorprende el resultado al comprender que la participación es necesaria en los foros

Fuente: elaboración propia.

En general los ítems de la tabla 13 – grupo experimental- tienen un análisis mucho más amplio en la escala de medición: **measure**, con una dispersión desde -3.79 (menos tres punto setenta y nueve) a 5.68 (cinco punto sesenta y ocho), queriendo decir que es un poco más amplia, de cinco unidades logarítmicas, evidenciando las diferentes dimensiones medidas en la encuesta, así como la habilidad de los encuestados y la dificultad de los ítems.

#### 4.3.4 Comparativo con los resultados del modelo Rasch

Cuadro 19. Comparativo entre los dos grupos: control y experimental

Estadístico	Grupo Control	Grupo Experimental
infit	los estudiantes demuestran tener la habilidad necesaria más no la suficiente para abordar los temas sobre ciudadanía y sobre foro colaborativo en el campus virtual.	los estudiantes demuestran tener la habilidad necesaria más no la máxima para abordar los temas sobre ciudadanía y sobre foro colaborativo en el campus virtual.
outfit	hay ítems en la encuesta que son menos predecibles en sus opciones de respuesta sin importar la habilidad de los encuestados.	hay ítems en la encuesta que son menos predecibles en sus opciones de respuesta sin importar la habilidad de los encuestados.
MNSQ (.5 y 1.5)	<b>4 (6), 5 (7), 10 (12), 21 (23), 1 (3), 19 (21), 16 (18), 2 (4), 9 (11), 13 (15) y 17 (19)</b> -Desde el <i>outfit</i> , estos son los ítems más predecibles en sus opciones de respuesta o en los que más claramente fue elegida una respuesta por la mayoría de los encuestados. -Desde el <i>infit</i> , los encuestados demuestran tener una habilidad para abordar los temas tratados en cada ítem.	<b>5 (7), 4 (6), 21 (23), 16 (18), 9 (11), 18 (20) y 17 (19)</b> -Desde el <i>outfit</i> , estos son los ítems más predecibles en sus opciones de respuesta o en los que más claramente fue elegida una respuesta por la mayoría de los encuestados. -Desde el <i>infit</i> , los encuestados demuestran tener más habilidad para abordar los temas tratados en cada ítem.
MNSQ (1.5 – 2.0)	<b>15 (17)</b> El ítem (17) requiere un alto grado de habilidad de los encuestados sobre el tema de la ciudadanía y la opción de respuesta elegida por la mayoría demuestra que no tienen claridad sobre lo que significa ejercer la ciudadanía.	<b>19 (21)</b> En este ítem los encuestados no eligen con claridad una opción que sea relevante sobre las demás y este resultado se presta a confusión.
MNSQ (>2.0)	<b>14 (16), 7 (9), 20 (22), 6 (8) y 18 (20)</b> Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad por la experiencia educativa de los estudiantes ni requieren mayor nivel de habilidad. En algunos casos la opción elegida por la mayoría de estudiantes es predecible.	<b>10 (12), 1 (3), 15 (17) y 6 (8)</b> Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad por la experiencia educativa de los estudiantes ni requieren mayor nivel de habilidad. En algunos casos la opción elegida por la mayoría de estudiantes es predecible pero en otros casos no se acercan con claridad a la opción correcta.
MNSQ (<.5)	<b>12 (14), 8 (10), 11 (13) y 3 (5)</b> Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad.	<b>8 (10), 12 (14), 11 (13), 2 (4), 3 (5) y 13 (15)</b> Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad. Todos los estudiantes o en su gran mayoría coinciden con la respuesta.
Zstd	<b>14 (16), 7 (9), 20 (22), 1 (3), 15 (17), 6 (8) y 18 (20)</b>	<b>10 (12), 1 (3), 15 (17), 19 (21) y 6 (8)</b>

	Estos ítems tienen opciones de respuesta que para los estudiantes por su experiencia, por su participación en el experimento son posibles, predecibles o comprensibles o no tienen mayor grado de dificultad	Estos ítems tienen opciones de respuesta que para los estudiantes por su experiencia, por su participación en el experimento son posibles, predecibles o comprensibles.
measure	Ítems con mediciones muy cerradas entre sí como si correspondieran a una sola dimensión.	Ítems con mediciones más amplias, evidenciando las diferentes dimensiones medidas en la encuesta, así como la habilidad de los encuestados y la dificultad de los ítems.

Fuente: elaboración propia.

Con los siguientes ítems se puede establecer si luego del experimento realizado es notorio algún avance en el grupo experimental frente al grupo control:

5 (7) y 11 (13) en donde se mide la habilidad de los estudiantes frente al trabajo colaborativo y el nivel de dificultad de cada ítem.

Ítem 7: no tiene mayor grado de dificultad para los estudiantes por su experiencia académica. El grupo experimental señala con más contundencia unas causas centradas en ellos como estudiantes a diferencia del grupo control que señaló también unas causas externas a sí mismos. El grupo experimental demuestra haber desarrollado más habilidad para abordar el planteamiento del ítem.

Ítem 13: no tiene una única opción de respuesta correcta, no reviste mayor grado de dificultad, sin embargo en el grupo experimental es más contundente, por el porcentaje obtenido, la habilidad para abordar el planteamiento del ítem.

16 (18) y 17 (19) que tienen un mayor nivel de dificultad exigiendo a los estudiantes tener la habilidad para resolver acertadamente la definición de ciudadanía.

Ítem 18: los dos grupos en su mayoría eligen la respuesta correcta, pero hay diferencias ya que un poco más de la mitad del grupo experimental acierta mientras que en el grupo control sólo una cuarta parte de los estudiantes.

Ítem 19: la mayoría de estudiantes de los dos grupos elige la respuesta correcta aunque en el grupo experimental el porcentaje es un poco mayor, demostrando que han desarrollado un poco más la habilidad requerida.

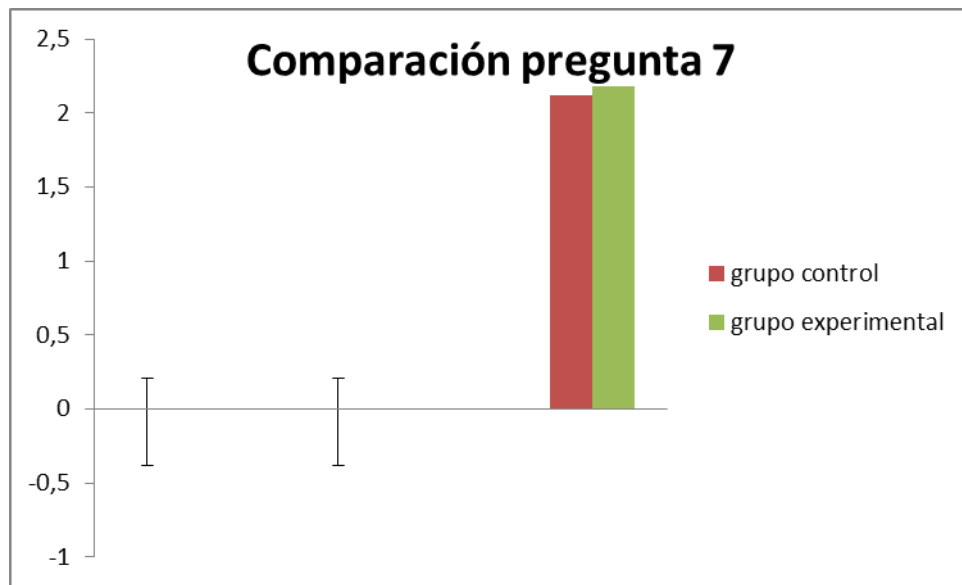
4.3.5 Comparativo con la prueba t-student con dos preguntas de la encuesta aplicada tanto al grupo control como al experimental.

Variables que se establecen de acuerdo al diseño:

-La variable independiente: desarrollo de un ejercicio práctico sobre competencias ciudadanas en un ambiente virtual de aprendizaje.

-La variable dependiente: el desarrollo de competencias ciudadanas.

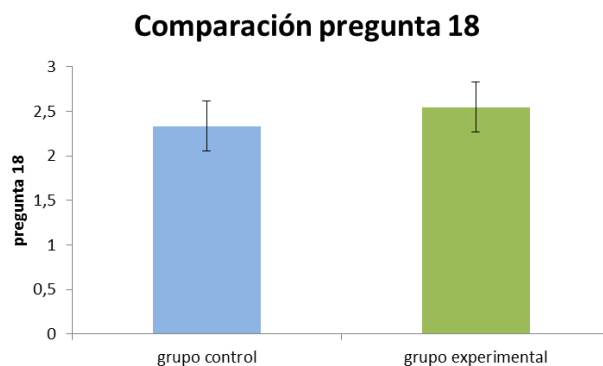
Gráfico 1. Comparación pregunta 7. Respuestas sobre foro colaborativo.



Fuente: elaboración propia.

Se muestra la media de la respuesta del grupo control con relación al grupo experimental. Se muestra +- el error estándar de la media SEM. Existen diferencias entre los grupos con una  $P = 0,05$  (t de student). Como la  $P$  es inferior a  $0,05$  significa que los dos grupos presentan unas diferencias frente a sus resultados aunque no es muy amplia.

Gráfico 2. Comparación pregunta 18. Respuestas sobre la definición de competencias ciudadanas.



Fuente: elaboración propia.

Se muestra la media de la respuesta del grupo control con relación al grupo experimental. Se muestra +- el error estandar de la media SEM. Existen diferencias entre los grupos con una  $P= 0,57$  (t de student). Como la P es superior a 0.05 los dos grupos desde sus varianzas no presentan diferencias estadísticamente significativas, es decir, hay una diferencia no muy amplia en cuanto al desarrollo de competencias ciudadanas.

## 5. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten demostrar que un ambiente virtual de aprendizaje –AVA- se puede considerar como una mediación válida para formar en competencias ciudadanas, tal como se hace en una modalidad de educación presencial.

Sin embargo, con el ejercicio práctico o experimento realizado con este grupo de estudiantes se encuentran varios factores que pueden incidir frente al resultado esperado, como por ejemplo que en la mayoría de los casos hicieron el bachillerato por ciclos o que lo validaron, o que la mayoría sólo va en el cuarto semestre del programa matriculado, o su condición de confinamiento en el centro de rehabilitación por su situación jurídica, ya que no es considerable por ejemplo el número de argumentos implementados por los estudiantes en sus intervenciones pues pasan sólo de 2 a 4 argumentos válidos según el modelo de Toulmin tal como se evidencia con el resultado de la observación controlada en el tercer momento de la fase 2 (cuadros 12 y 13).

Lo que sí es significativo es que aumentó el nivel en la calidad de los argumentos implementados por los estudiantes en el debate argumentativo del tercer momento de la fase dos (cuadros 12 y 13) frente al segundo momento de la misma fase (cuadros 7 y 8), según el resultado de la observación controlada, y esto tiene cierta relevancia frente a las competencias ciudadanas desde la subdimensión comunicativa establecida en este proyecto según el modelo de Chaux.

En cuanto a las competencias ciudadanas que puedan poseer los 42 encuestados del grupo control, se identifica lo siguiente como resultado de la matriz de verificación (cuadro 2):

-En la subdimensión que define los tipos de competencias ciudadanas, se encuentra que la mayoría de los estudiantes no tiene claridad en este concepto ni lo que implica su ejercicio en cualquier escenario colectivo de tipo social o académico.

-En la subdimensión de las competencias cognitivas, la mayoría de estudiantes no establece una relación entre ser ciudadano y su actuación en el foro colaborativo.

-En la subdimensión tanto de las competencias emocionales como de las competencias comunicativas, la mayoría de participantes no ha vivido en los foros colaborativos problemáticas serias que puedan afectar de manera negativa su ser como ciudadanos.

-En la subdimensión de las competencias integradoras, la mayoría de los estudiantes manifiesta tener una actitud constructiva en su participación en la virtualidad así como de tomar decisiones morales.

En cuanto a las competencias ciudadanas que logran desarrollar los 11 participantes luego del experimento realizado en el ambiente virtual de aprendizaje, se identifica lo siguiente como resultado de la matriz de verificación (cuadro 14):

-En la subdimensión que define los tipos de competencias ciudadanas, se encuentra que la gran mayoría de los estudiantes tiene claridad en el concepto de competencias ciudadanas y su implicación en cualquier escenario colectivo de tipo social o académico.

-En la subdimensión de las competencias cognitivas, para la gran mayoría sí existe una clara relación entre lo que sucede en los foros colaborativos y ser ciudadano. Además consideran que son ellos como personas los responsables cuando se presentan dificultades en los foros colaborativos.

-En las subdimensiones tanto de las competencias emocionales como de las competencias comunicativas, la gran mayoría de participantes ha tenido una experiencia productiva en los foros, en donde consideran la interacción como algo importante, buscando ser comunicativos.

-En la subdimensión de las competencias integradoras, todos los estudiantes manifiestan tener una actitud constructiva en su participación en la virtualidad así como de tomar decisiones morales.

En cuanto al desempeño del test o de la encuesta según el análisis hecho con el modelo de Rasch desde el rango de medición MNSQ muestra que los siguientes ítems: 3, 4, 6, 7, 11, 12, 15, 18, 19, 20, 21 y 23, tuvieron un buen desempeño para la medición, en donde los encuestados demuestran tener más habilidad para abordar los temas tratados en cada ítem o en los que más claramente fue elegida una respuesta por la mayoría de los encuestados tanto en el resultado del grupo control como del grupo experimental.

Se resalta que los ítems 18 y 19 son los que tienen un mayor grado de dificultad para ser resueltos ya que exigen definir las competencias ciudadanas y la formación ciudadana, haciendo parte de ese grupo de ítems con buen desempeño para la medición.

Los siguientes ítems: 3, 8, 9, 12, 16, 17, 20 y 22 distorsionan el sistema de medición por las opciones de respuesta elegidas por los estudiantes debido en parte a su experiencia académica que tienen en esta modalidad pues están relacionados con temas como: foro colaborativo y modalidad virtual. Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad por la experiencia educativa de los estudiantes ni requieren mayor nivel de habilidad. En algunos casos la opción elegida por la mayoría de estudiantes es predecible pero en otros casos no se acercan con claridad a la opción correcta.

Hay tres ítems que aparecen a la vez con buen desempeño y con distorsión de la medición: 3, 12 y 20. Son ítems que no tienen mayor grado de dificultad para

estudiantes en modalidad virtual haciendo predecible que se elija la misma opción de respuesta por la mayoría en cada uno de los grupos.

Los siguientes ítems no tuvieron mayor grado de dificultad para ser resueltos por los estudiantes: 4, 5, 10, 13, 14 y 15 ya que la mayoría de los estudiantes coincidieron en la opción de respuesta elegida.

Se concluye que en el test o encuesta aplicada en esta investigación, algunos ítems permitieron hacer una medición conjunta desde el grado de dificultad de la pregunta y desde la habilidad de los participantes para resolverla, pero hay otros ítems que no ayudaron a medir algunas de las dimensiones de las competencias ciudadanas tales como las emocionales y las integradoras, por lo tanto el desempeño de la prueba no es el adecuado para este tipo de competencias.

De acuerdo al comparativo con los resultados de RASCH frente a los dos grupos: control y experimental (cuadro 19), los estudiantes del grupo experimental luego de participar en el ejercicio práctico, demuestran haber desarrollado la habilidad necesaria más no la máxima o esperada para abordar las dimensiones sobre las competencias cognitivas, los conocimientos y las comunicativas, así como sobre el foro colaborativo en el campus virtual.

Teniendo en cuenta todos estos resultados a los que se les hace una lectura cualitativa desde la perspectiva del tema de la ciudadanía, nos permiten concluir finalmente que la variable independiente de esta investigación sí tiene un efecto pero parcial sobre la variable dependiente, es decir, con la participación de los estudiantes en el ejercicio práctico o experimento en AVA, se logran desarrollar algunas competencias ciudadanas referidas específicamente a los conocimientos, a las competencias cognitivas y comunicativas.

Sin embargo, con el resultado estadístico, se concluye que el ejercicio práctico en AVA produce una mejora pero no es suficiente para el desarrollo de competencias ciudadanas pues los dos grupos sí difieren pero de una manera menos amplia luego del experimento realizado y con base en esto se acepta la hipótesis nula de esta investigación: no hay una diferencia estadísticamente significativa, entre los estudiantes que participan en el ejercicio práctico sobre competencias ciudadanas frente a los que no participan.

## 6. RECOMENDACIONES

Los ambientes virtuales de aprendizaje son unos espacios digitales educativos en donde están confluyendo muchas personas de una gran diversidad étnica, social, cultural, mucho más de lo que de pronto se puede evidenciar en una modalidad de educación presencial, ya que permiten la participación en línea desde diferentes latitudes del país o de fuera de él, y esto está generando nuevas formas de interacción, de intercambio, de comunicación, de sociabilidad, no sólo para lo académico, y con efectos en la realidad social que no se han ponderado, planteando esta situación nuevos retos en cuanto a diseño pedagógico, didáctico o relacionado con metodologías de estudio virtual; también relacionados con la responsabilidad, la honestidad, el buen trato que se requiere cuando se trata de compartir con otros independientemente del contexto donde se encuentre.

Esto nos permite plantear que podemos ser y actuar como ciudadanos digitales no sólo para generar movilizaciones desde las redes sociales o para combatir los casos de bullying digital que estamos viendo en estos tiempos, podemos lograr mucho más que esto, pero se requiere una vasta cooperación interinstitucional y estatal para formar de manera mucho más efectiva a los ciudadanos para que actuemos como tal, con más sensibilidad ante el otro, con más conciencia de los efectos de nuestros actos, pues las herramientas de la virtualidad no son una barrera, ni despersonalizan, ni nos hacen distantes, todo lo contrario nos ayudan a acercarnos, a vernos mucho más, a utilizar nuevas formas para dialogar, para afinar nuestras ideas, nuestras expresiones.

Desde la virtualidad estamos abriendo caminos hacia una sociedad que se encuentre más y se pueda leer mejor así misma, logrando si es posible comprenderse para llegar a transformar o modificar aquellos aspectos que hasta el presente agobian nuestra existencia en comunidad.

Se espera entonces que no sean sólo proyectos aislados los que evidencien esta situación, sino que podamos trabajar en red, de manera articulada con instituciones, organizaciones y entidades de carácter público o privado del ámbito educativo, formativo e incluso empresarial, que coadyuven en la formación de ciudadanos a través de muchos más ejercicios de implementación práctica en donde se empleen diferentes metodologías, estrategias, herramientas o espacios de interacción que actualmente podemos diseñar con estos propósitos específicos gracias a los avances de las tecnologías de la información y comunicación TIC, con las que se puede lograr una mayor cobertura e impacto en el desarrollo de competencias ciudadanas.

## BIBLIOGRAFIA

- ALBERT, María. La investigación educativa: claves teóricas. Madrid: Mc Graw Hill. 2007.
- ASIMOV, Isaac. Los griegos. Madrid: Alianza. 1998.
- ARISTÓTELES. La Política. Madrid: Espasa. 1974.
- CASTORIADIS, Cornelius. La democracia como procedimiento y como régimen. En: Revista de Estudios sociales. Bogotá: UniAndes, n. 27. Agosto de 2007
- COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley general de educación, 115, de Febrero 8 de 1994, artículo 1. Bogotá: Unión, 1996. P. 5.
- CORTINA, Adela. Ciudadanos del mundo. Madrid: Alianza. 2005.
- BARCENA, Fernando. El oficio de la ciudadanía. Introducción a la educación política. Barcelona: Paidós. 1997.
- BARBERO, Jesús Martín. De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. México: Gustavo Gili. 1998
- DEWEY, John. *Democracia y educación*, Madrid, Morata. 1995.
- GARAY, Luis. Repensar a Colombia: hacia un nuevo contrato social. Bogotá: PNUD – ACCI. 2002.
- GRAMSCI, Antonio. Cuadernos de la Cárcel, 2. Edición crítica del instituto Gramsci. México, Era. 1975.
- GROS y CONTRERAS. La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas, en Revista Iberoamericana de educación N.42. 2006.
- HABERMAS, Jürgen. Teoría de la acción comunicativa, II: crítica de la razón funcionalista. Madrid: Taurus. 2003.
- HOYOS, Guillermo. La Comunicación: la competencia ciudadana. Bogotá: PENSAR. 2005.
- KANT, Immanuel. Crítica de la razón práctica. Salamanca: Sígueme. 1997.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares en constitución, política y democracia. Bogotá: MEN-Magisterio. 1998.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Bogotá: IPSA. 2004.

SAVATER, Fernando. Política para Amador. Bogotá: Ariel. 1999.

VIGOTSKY, Lev. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. En: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: Mc Graw Hill. 2001.

WENGER, Etienne. Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad, Barcelona: Paidós. 2001.

ZAMBRANO, Armando. Philippe Meirieu, pedagogo, aprendizaje, filosofía y política. Cali: Feriva. 2010.

## CIBERGRAFÍA

ALVAREZ, Pedro y BLANCO, María Ángeles. GUERRERO, María del Mar. Modelo de RASCH: medida de aspectos cualitativos. Universidad de Extremadura. 1997. Recuperado de <http://www.uv.es/asepuma/V/3.pdf>

BERLANGA FLORES. Adriana y GARCÍA-PEÑALVO. Francisco José. Introducción a los Estándares y Especificaciones para Ambientes E-learning. Departamento de Informática y Automática de la Universidad de Salamanca. 2004. Recuperado el 10 de marzo de 2010, de [https://www.researchgate.net/publication/267822280\\_Introduccion\\_a\\_los\\_Estandares\\_y\\_Especificaciones\\_para\\_Ambientes\\_e-learning](https://www.researchgate.net/publication/267822280_Introduccion_a_los_Estandares_y_Especificaciones_para_Ambientes_e-learning)

CONSTAÍN, Eduardo. Sistema de investigación unadista (SIUNAD). 2009. Recuperado el 14 de Junio de 2009 en: <http://labpedagogico.unad.edu.co/siunad/images/stories/informesfinales/wiki-wiki.pdf>

CORTINA, Adela. Ética, ciudadanía y modernidad. Conferencia en la universidad de Valencia, España. Recuperado el 24 de Abril de 2009, en: <http://usmapanama.com/wp-content/uploads/2010/02/04-Conferencia-%C3%89tica-Ciudadan%C3%ADa-y-Modernidad.pdf>

CHAUX. Enrique, LLERAS. Juanita y VELÁSQUEZ. Ana María (Eds.) Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta integral para todas las áreas académicas. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Universidad de los Andes. 2004. Recuperado el 16 de Mayo del 2010 de [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077_archivo.pdf)

GONZÁLEZ SANCHEZ, Margarita y HERNANDEZ SERRANO. María José. Interpretación de la virtualidad. El conocimiento mediado por espacios de interacción social. México: Universidad de Guadalajara. 2008. Recuperado el 29 de enero de 2012 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68811230001>

HEATER. Derek. Ciudadanía. Una breve historia. Alianza, 2009. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/52241727/Derek-Heater-Ciudadania-Una-breve-historia>

HENAO ALVAREZ. Octavio. La enseñanza virtual en la Educación superior. ICFES, 2002. Recuperado en junio 12 de 2010 de <http://portal.fumc.edu.co/portal/images/stories/institucional/normatcolombiana/arc914.pdf>

LINAKRE, Mike. Many-Facet Rasch Measurement: Facets Tutorial. 2012. Recuperado en septiembre 20 de 2016 de: <http://www.winsteps.com/a/ftutorial2.pdf>

MALDONADO, Luis y Otros. Sistema de investigación unadista (SIUNAD). 2008. Recuperado el 5 de diciembre de 2010 en: [http://www.unad.edu.co/revista\\_investigacion/images/digaloes/DIGALO.pdf](http://www.unad.edu.co/revista_investigacion/images/digaloes/DIGALO.pdf)

COLOMBIA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (MEN). Plan decenal de educación 2006 a 2016. Recuperado en julio 4 de 2012 de: [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-312490\\_archivo\\_pdf\\_plan\\_decenal.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-312490_archivo_pdf_plan_decenal.pdf)

MUÑOZ, Pablo., y GONZALEZ, Mercedes. Revista Iberoamericana de educación No. 52. 2010. Recuperado el 6 de mayo de 2010 en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/3368Munoz.pdf>

OLIVEIRA, Carlos. La tecnología de la información en la educación y la ciudadanía. Comisión Europea. 2010. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/pon4.pdf>

PRIETO, Gerardo y DELGADO, Ana. Análisis de un test mediante el modelo de Rasch. Universidad de Salamanca 2003. Recuperado el 25 de noviembre de 2014 de <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=1029>

PRIETO ADÁNEZ. Gerardo y DIAS VELASCO. Ángela. Uso del modelo de Rasch para poner en la misma escala las puntuaciones de distintos tests. Instituto de investigaciones psicológicas de Costa Rica. Revista Actualidades en Psicología. 2003. Recuperado el 20 de junio de 2016, de: <http://www.redalyc.org/pdf/1332/133217953001.pdf>

RICAURTE, Angélica y VANEGAS, Wilman. Universidad de Medellín. 2004. Recuperado el 24 de Abril de 2009 en: <http://www.udem.edu.co/NR/rdonlyres/38FD98A3-E356-4EC5-893A-6DC770A89625/8740/Losprocesosenlaense%C3%B1anza.pdf>

RUIZ SILVA. Alexander y CHAUX. Enrique. La formación de competencias ciudadanas. Bogotá: Asociación Colombiana de Facultades de Educación ASCOFADE. 2005. Recuperado el 25 de Noviembre del 2010 de [https://appsciso.uniandes.edu.co/sip/data/pdf/formacion\\_de\\_competencias\\_ciudadanas.pdf](https://appsciso.uniandes.edu.co/sip/data/pdf/formacion_de_competencias_ciudadanas.pdf)

SALAZAR, Roberto. Lineamientos de cursos virtuales Unad. 2008. Recuperado el 20 de Abril de 2008 en: <http://oldcontents.unadvirtual.org/moodle/file.php/1/Documentos/LINEAMIE>

TOS\_CURSOS\_VIRTUALES\_2008.pdf SCHWARZ, Baruch. Proyecto DUNES. 2004. Recuperado el 10 de Agosto de 2010 de: <http://www.dunes.gr/>

SOLÓRZANO, Julieta y MONTERO, Eliana. Construcción y validación de una prueba de comprensión de lectura mediante el modelo de RASCH. Universidad de Costa Rica. Revista INIE 2011. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44720020006>

TOULMIN, Stephen. Los Usos de la argumentación. Traducción de Morras y Pineda. Recuperado el 28 de octubre de 2015, de [http://datateca.unad.edu.co/contenidos/105013/Argumentacion/Los\\_usos\\_de\\_la\\_argumentacion\\_complementario\\_.pdf](http://datateca.unad.edu.co/contenidos/105013/Argumentacion/Los_usos_de_la_argumentacion_complementario_.pdf)

## ANEXOS

### *Anexo A. ENCUESTA SOBRE PRÁCTICAS CIUDADANAS EN AVA*

Apreciado(a) participante:

Estamos trabajando en un estudio que servirá para elaborar una Tesis de un proyecto de investigación que indaga sobre el desarrollo de prácticas ciudadanas en ambientes virtuales de aprendizaje.

Queremos pedir la generosidad de su tiempo para que por favor le dé respuesta a las siguientes preguntas.

La Encuesta tiene como propósito identificar los aspectos generales que caracterizan la interacción de los estudiantes en los foros de trabajo colaborativo y explorar de qué manera está presente el tema de la ciudadanía.

Se agradece su participación y sinceridad en las respuestas. Se garantiza la confidencialidad pero así mismo se solicita su consentimiento para la publicación de los resultados.

Marque sólo una opción de respuesta.

Muchas gracias por su colaboración.

#### 1. Género\* \_

- 1. Femenino
- 2. Masculino

#### 2. Fecha de Nacimiento\* \_

<input type="text"/>	<input type="text"/>	2016
----------------------	----------------------	------

#### 3. Cómo ha sido su participación en los foros de trabajo colaborativo:\* \_

- 1. Productiva
- 2. Creativa
- 3. Propositiva
- 4. Funcional

#### 4. Cuál ha sido el resultado de su experiencia en los foros de trabajo colaborativo: \* \_

- 1. Decepcionante
- 2. Indiferente
- 3. Satisfactorio
- 4. Involuntario

#### 5. Cuando un compañero de su grupo hace un comentario crítico sobre su trabajo, su respuesta es:\* \_

- 1. De Indiferencia
- 2. Reclamar Airadamente
- 3. Interactuar Asertivamente
- 4. Rechazar ese punto de vista

**6. ¿Alguna vez se ha sentido molesto(a) e incómodo(a) en un foro del curso virtual?:\* \_**

- 1. Si
- 2. No

**7. Una de las causas por las cuales se presentan dificultades para el desarrollo del trabajo colaborativo en los foros es:\* \_**

- 1. Falta comunicación
- 2. Falta responsabilidad
- 3. Faltan normas
- 4. Falta instrucción

**8. Cuántas veces ha tomado la decisión de no participar en un foro del curso virtual por alguna molestia que haya tenido con sus compañeros:\* \_**

- 1. Una vez
- 2. Dos veces
- 3. Más de tres veces
- 4. Ninguna

**9. La interacción con sus compañeros en estos foros la puede considerar como:\* \_**

- 1. Muy importante
- 2. Nada importante
- 3. Poco importante
- 4. No se requiere

**10. Cuando ha dejado de interactuar con sus compañeros y de hacer aportes en el foro, considera que esto afecta al grupo de manera:\* \_**

- 1. Positiva
- 2. Negativa
- 3. No lo afecta
- 4. Le es indiferente

**11. Las dificultades que se presentan en los foros de trabajo colaborativo lo afectan a usted como:\* \_**

- 1. Persona
- 2. Estudiante
- 3. Ciudadano
- 4. Todas las anteriores

**12. Cuando alguno de los integrantes de su grupo colaborativo no participa con el desarrollo de un trabajo en el foro, usted:\*** \_

- 1. Busca contactarlo
- 2. Le informa al tutor
- 3. Le es indiferente
- 4. Lo agrega al trabajo elaborado

**13. Al iniciar el desarrollo de una actividad colaborativa, con cuál de las siguientes acciones se identifica:\*** \_

- 1. Esperar que algún compañero tome la iniciativa para el desarrollo de la actividad
- 2. Usted toma la iniciativa y lleva el control de todo el proceso
- 3. Hace sus aportes para comprender la actividad e interactúa con sus compañeros
- 4. Motiva a sus compañeros para hacer un excelente trabajo, dejando sus aportes para el final

**14. Si el tutor llega a detectar plagio en el trabajo que usted ha elaborado con sus compañeros, usted: \*** \_

- 1. Le echa la culpa a los demás
- 2. Corrige la situación
- 3. Acusa al tutor de persecución
- 4. Pasa por desapercibido este hecho

**15. En un proceso de educación virtual, cuál de las siguientes situaciones ha identificado con más frecuencia:\*** \_

- 1. De agresión verbal
- 2. De intimidación
- 3. De respeto
- 4. De satisfacción

**16. El enfrentar una modalidad educativa mediada por la tecnología, puede generar en las personas que no la dominan cierto escepticismo. Cuando ha encontrado algún caso de estos en los cursos virtuales, cuál ha sido su comportamiento:\*** \_

- 1. Ayudarles a enfrentar y superar la situación
- 2. Incentivar el miedo y la impotencia
- 3. Ayudarles a buscar culpables cuando no han podido avanzar
- 4. Compartir su frustración

**17. Usted considera que ejerce la ciudadanía en los foros colaborativos cuando: \*** \_

- 1. Participa activamente en la realización del trabajo
- 2. Respeta las normas de netiqueta
- 3. Permite la presentación de trabajos con plagio
- 4. Establece acuerdos colaborativos

**18. Cuál de las siguientes definiciones sobre Competencias Ciudadanas considera es la más acertada:\*** \_

- 1. Conjunto de habilidades de pensamiento que nos permiten actuar con los demás de manera heterónoma y responsable
- 2. Capacidad de usar los conocimientos en situaciones distintas de aquellas en las que se aprendieron
- 3. Conjunto de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que orientan nuestra acción
- 4. Aprendizaje de la estructura y funcionamiento de las instituciones y procedimientos de la vida política y el cumplimiento de pactos sociales

**19. Si en Colombia la formación en ciudadanía se basa en el modelo de educación integral, es porque se fundamenta en una concepción integral de la persona humana que tiene en cuenta entre otros aspectos:\*** \_

- 1. Su dignidad
- 2. Sus derechos
- 3. Sus deberes
- 4. Todas las anteriores

**20. Cuál considera es la modalidad educativa más adecuada para formar en ciudadanía:\*** \_

- 1. Una modalidad de educación tradicional
- 2. Una modalidad de educación a distancia
- 3. Una modalidad de educación virtual
- 4. Todas las anteriores

**21. En el proceso de formación profesional considera que puede ser más efectiva la formación ciudadana utilizando una de las siguientes estrategias:\*** \_

- 1. Un curso académico en el plan de estudios
- 2. Un ejercicio práctico en el campus virtual
- 3. Un diplomado
- 4. Unas normas establecidas por la universidad

**22. En la modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, los espacios de aprendizaje diseñados le han permitido expresar sus propios argumentos:\*** \_

- 1. Abiertamente
- 2. Con restricciones
- 3. No los ha expresado
- 4. Ninguna de las anteriores

**23. La modalidad de educación a distancia mediada por las Tic, puede generar diferentes formas de participación. Cuál ha sido la más utilizada por usted:\*** \_

- 1. Participación democrática
- 2. Participación académica
- 3. Participación Política
- 4. Ninguna de las anteriores

Anexo B. **MATRIZ DE VERIFICACIÓN**

**ENCUESTA**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIÓN</b> (ámbitos en la formación de ciudadanía)	<b>SUBDIMENSIÓN</b> (tipos de competencias ciudadanas)	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>
Contenidos, procedimientos, derechos fundamentales	-CONVIVENCIA Y PAZ	CONOCIMIENTOS	Define las competencias y la ciudadanía	<b>17, 18, 19</b>
Distintos puntos de vista, evaluar (juicio) adecuada mente intenciones, generación de opciones, considerar consecuencias de acciones, reflexionar sobre sí mismo, pensamiento crítico		C. COGNITIVAS	Capacidad para realizar diversos procesos mentales	<b>4, 6, 7, 9, 11, 20, 21</b>
Identificación y manejo de las propias emociones, empatía e identificar lo que sienten los otros	- PARTICIPACIÓN Y RESPONSABILIDAD DEMOCRÁTICA	C. EMOCIONALES	Capacidad identificar emociones propias y de otros respondiendo constructivamente	<b>3, 8, 15, 23</b>
Saber escuchar, asertividad, argumentación	-PLURALIDAD, IDENTIDAD Y VALORACIÓN DE LAS DIFERENCIAS	C.COMUNICATIVAS	Entablar diálogos constructivos con los demás (orientan la acción)	<b>5,12, 13, 22</b>
Manejo de conflictos pacífica y constructivamente		C. INTEGRADORAS	Capacidad tomar decisiones morales	<b>10, 14, 16</b>

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PRÁCTICAS CIUDADANAS DESDE LA EDUCACIÓN VIRTUAL: UN  
APRENDIZAJE POSIBLE  
GUÍA DE DISCUSIÓN**

**Temáticas a revisar:**

1. Ciudadanía
2. Formación ciudadana
3. Competencias ciudadanas

**Competencias a desarrollar:**

Cognitivas: consideración de consecuencias, pensamiento crítico, generación de opciones. Para las Emocionales: empatía y sentimientos morales, manejo de las emociones. Para las Comunicativas: argumentación, asertividad, escucha. Para el caso de las Integradoras, básicamente como ejemplo puede ser el manejo y/o la resolución de conflictos en donde se conjugan las anteriores.

**Estrategia:**

Mediante unas acciones tanto individuales como colaborativas, los estudiantes van a participar en un espacio de discusión en torno a las situaciones que plantea una película, haciendo análisis, orientados por unas preguntas a resolver que les permitirá no sólo comprender las problemáticas establecidas sino también los temas a tratar.

**Actividades:**

1. Lectura comprensiva de las definiciones en cada una de las temáticas (documento adjunto).
2. Ver la película: Escritores de la Libertad (Freedom Writers), del director Richard LaGravenese, en donde van a identificar en un espacio tipo foro: - tema -situación planteada -problemáticas -alternativas de solución frente a las problemáticas -resultados -punto de vista.
3. Realizar un debate crítico-argumentativo, en torno a las siguientes preguntas problematizadoras: ¿Qué diferencia hay entre ser una buena persona y ser un buen ciudadano? ¿Cuáles son las situaciones de conflicto que más alejan a las personas y desintegran a la sociedad? ¿Cuáles pueden ser las mejores actitudes para enfrentar situaciones de conflicto? ¿Cuáles estrategias implementa para solucionar sus problemas? ¿Cómo influyen las demás personas en sus decisiones personales?

## **Estructura de la Argumentación:**

Se fundamenta en el modelo Toulmin de Argumentación, consistente básicamente en determinar:

**Pregunta:** tema utilizado con el propósito de iniciar la discusión, plantear mayores soportes o fundamentaciones que sustenten los puntos de vista o tesis expuestas.

**Punto de vista:** es la idea central del argumento o tesis, que se formula a modo de proposición, sintetizando una afirmación o tesis que se quiere defender.

**Fundamentación:** son las razones que sustentan o justifican el punto de vista. Responde a las siguientes preguntas (Díaz, Álvaro, 2002, 66): ¿Qué lo motiva a pensar así? ¿Qué razones tiene a favor de esa posición? ¿En qué apoya su apreciación? ¿Qué hechos ilustran su apreciación?

**Concesión:** aprobación de un punto de vista opuesto al propio, el cual se integra con el propósito de mostrar que no se está de acuerdo con él porque no está bien sustentado. Generalmente es realizada por quien expone un argumento y desea retomar los argumentos opuestos para presentar las razones de su desacuerdo con éstos.

**Refutación:** rechazo de un argumento porque se considera falso, porque no está sustentado de manera sólida. Exige un pleno conocimiento del tema y parte de la identificación de las falacias y debilidades del argumento que se va a cuestionar.

Con esto se pretende determinar las competencias ciudadanas desarrolladas desde este ejercicio académico e investigativo.

## **DESARROLLO TEMÁTICO**

**CIUDADANÍA:** ciudadano es el que no es esclavo, el que no es siervo, el que no es súbdito, el que es el dueño de su propia vida; porque eso es lo que quiere decir ciudadano, al que no le hacen la vida, sino que se hace su propia vida. Pero la hace con los que son sus iguales, es decir, con sus conciudadanos.

La idea de ciudadanía va más allá del individualismo. El ciudadano no es un individuo. El ciudadano es alguien que es con otros, y esos otros son sus iguales en el seno de la ciudad, y la ciudad hay que hacerla conjuntamente.

En Adela Cortina<sup>60</sup> la idea de ciudadanía siempre va más allá del individualismo, pues considera que un auténtico ciudadano es aquella persona con una actitud dialógica dispuesta tanto a exponer sus argumentos como a escuchar los argumentos de otros ya sea en la esfera de lo público o de lo privado.

---

<sup>60</sup> CORTINA, Adela. Ética, ciudadanía y modernidad. Conferencia en la universidad de Valencia, España. Recuperado el 24 de Abril de 2009, en: <http://usmapanama.com/wp-content/uploads/2010/02/04-Conferencia-%C3%89tica-Ciudadan%C3%ADa-y-Modernidad.pdf>

En su obra Ciudadanos del mundo<sup>61</sup>, reflexiona Adela Cortina: la ciudadanía, como toda propiedad humana, es el resultado de un quehacer, la ganancia de un proceso que empieza con la educación formal (escuela) e informal (familia, amigos, medios de comunicación, ambiente social). Porque se aprende a ser ciudadano, como a tantas otras cosas, pero no por la repetición de la ley ajena y por el látigo, sino llegando al más profundo ser sí mismo.

En Colombia el ministerio de educación nacional (MEN)<sup>62</sup>, considera que una institución educativa puede cumplir el doble papel de educar al ciudadano para que sea capaz de darse a sí mismo la norma autonomía (habiendo participado en su construcción o significación) y para que vele por su cumplimiento en la vida pública, esto es, en la regulación de acciones orientadas a la preservación del interés general.

**FORMACIÓN CIUDADANA:** Surge como una urgente necesidad frente a las problemáticas sociales que cada día más aquejan a nuestro país y frente a las que la sociedad civil no ha dado una alternativa de solución que sea permanente en el tiempo y en el espacio pues se ha dejado en manos de las autoridades estatales su tratamiento que en muchos de los casos se reducen a medidas restrictivas e impositivas.

Ante esta situación, desde la academia comienzan a surgir investigaciones que llevan no sólo a la comprensión del origen, de las manifestaciones de esta complejidad social, sino que se generan propuestas educativas desde las cuales se puedan solucionar, tal es el caso de las investigaciones de Enrique Chaux, para quien la formación ciudadana debe “ocurrir” de manera intencionada y explícita dentro del proceso de formación educativa en donde participan los estudiantes. Sin embargo, cabe resaltar que esta formación no se reduce a una o dos asignaturas sino que debe hacer parte de la vida institucional, pues como lo anota Chaux, sólo a través de la práctica se logran desarrollar habilidades y competencias ciudadanas que lleven a transformar las acciones de los ciudadanos.

**COMPETENCIAS CIUDADANAS:** Esta propuesta es retomada por el gobierno nacional, y su definición fue presentada públicamente en la Cartilla No. 6<sup>63</sup>, del Ministerio de Educación Nacional (MEN), como el “conjunto de conocimientos, habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas” que hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. La idea con la cual quiere el MEN establecer la “formación democrática” se fundamenta en el desarrollo moral, cuyo núcleo central es la teoría del “avance cognitivo y emocional” y el “saber hacer en contexto”, emblema central de las competencias.

---

<sup>61</sup> CORTINA, Adela. Ciudadanos del mundo. Hacia una teoría de la ciudadanía. Madrid:Alianza editorial.2005

<sup>62</sup>MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos curriculares en constitución, política y democracia. Bogotá: MEN-Magisterio. 1998.

<sup>63</sup>MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Estándares básicos de competencias ciudadanas. Bogotá: IPSA. 2004.

En Chaux<sup>64</sup>, las competencias ciudadanas son las que orientan moral y políticamente la acción ciudadana; estas se evidencian en la práctica y en el ejercicio de la ciudadanía, y se pueden diferenciar en distintos tipos: los Conocimientos, las competencias básicas cognitivas, las emocionales, las comunicativas y las competencias integradoras. Chaux<sup>65</sup> define las competencias ciudadanas como “el conjunto de capacidades y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas –integradas relacionadas con conocimientos básicos (contenidos, procedimientos, mecanismos) que orientan moral y políticamente nuestra acción ciudadana”.

Algunos ejemplos que identifican la apropiación de estas competencias son: Para las Cognitivas: consideración de consecuencias, pensamiento crítico, generación de opciones. Para las Emocionales: empatía y sentimientos morales, manejo de las emociones. Para las Comunicativas: argumentación, asertividad, escucha. Para el caso de las Integradoras, básicamente como ejemplo puede ser la resolución de conflictos en donde se conjugan las anteriores.

Su propuesta de competencias ciudadanas se concentra en tres ámbitos de la ciudadanía: 1- convivencia y paz; 2- participación y responsabilidad democrática; y 3- pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Los derechos humanos son el eje fundamental del programa, el cual busca también promover el desarrollo moral, impulsado tanto desde aquellas concepciones basadas en la construcción del sentido de la justicia, como desde las que propenden por el cuidado de los demás y del ambiente que nos rodea.

Sin embargo, desde esta perspectiva se plantea que la transición entre el conocimiento de una competencia y su uso en la vida real es uno de los retos más difíciles en la formación ciudadana. Brindar muchas oportunidades para practicar las competencias en situaciones poco a poco más complejas es una de las formas para enfrentar ese reto<sup>66</sup>.

Este proceso debe llevar a formar ciudadanos competentes que no sólo eviten cualquier tipo de discriminación, sino que promuevan el respeto y la valoración de las diferencias, pues hay que contar con que “En Colombia vivimos las tensiones sociales propias de una población multirracial y multicultural” (Ruiz & Chaux), situación desde la cual se pueden comprender los actos de violencia doméstica injustificada y por qué no, los conflictos sociales actuales que llegan inclusive a hacerse presentes en los salones de clase y porque no, en los ambientes virtuales de aprendizaje.

---

<sup>64</sup>Ruiz-Silva, A. & Chaux, E. La formación de competencias ciudadanas. Bogotá: Asociación Colombiana de Facultades de Educación ASCOFADE. 2005. Recuperado el 25 de Noviembre del 2010 de [http://publicacionesfaciso.uniandes.edu.co/psi/formacion\\_de\\_competencias\\_ciudadanas.pdf](http://publicacionesfaciso.uniandes.edu.co/psi/formacion_de_competencias_ciudadanas.pdf)

<sup>65</sup> Ibid, P. 22.

<sup>66</sup>Chaux, E., Lleras, J. & Velásquez, A.M. (Eds.) Competencias ciudadanas: de los estándares al aula. Una propuesta integral para todas las áreas académicas. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. Universidad de los Andes. 2004. Recuperado el 16 de Mayo del 2010 de [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-75077_archivo.pdf)