UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE COMPUTACIÓN Y SISTEMAS

DESARROLLO DE PAPER´S

“ACCESIBILIDAD EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE”

ALUMNA:

* Cárdenas González, Sonia Raquel

DOCENTE:

* Cueva Chávez, Walter

TRUJILLO – PERU

2018

**PLANTILLA DEL ESTADO DEL ARTE**

**AUTHOR (S):** Carlos Luís, Álvaro Rocha, Maria José Marcelino

**TÍTLE OF PAPER:**  ACESSIBILIDADE EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM**JOURNAL: R**ISTI

**PAG – PAG (YEAR):**  2017

1. **PROBLEMA QUE EL AUTOR DESEA RESOLVER**

El problema general de este trabajo es pretende identificar, analizar y describir algunos métodos existentes para mejorar la accesibilidad de los entornos virtuales de aprendizaje

1. **DESCRIPCIÓN DEL APORTE DEL AUTOR** 
   1. **IMPORTANCIA DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Las revoluciones tecnológicas y el uso ampliado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han estimulado la emergencia de nuevos entornos virtuales de aprendizaje (AVA), concepto amplio que, además de integrar todo tipo de recursos digitales, define la forma de comunicación y los diferentes escenarios de educación-formación

Todo el proceso de enseñanza / aprendizaje vive complejos momentos de cambio. El desarrollo de las nuevas tecnologías en la educación a distancia, hace que los AVA un espacio de innovación en la construcción del conocimiento para todos. Uno de los factores cruciales en los AVA es su accesibilidad. Para concretar ese objetivo y con el propósito de aumentar su alcance es crucial analizar, evaluar y reflejar en la producción de AVA accesibles. La preocupación por la accesibilidad no es un concepto nuevo (Rocha et al., 2012). En 1971, en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Wisconsin-Madison, fue creado el Trace Research & Development Center para eliminar barreras y capitalizar las nuevas oportunidades patentadas por las TIC (Center, 2013).

* 1. **PROCEDIMIENTO REALIZADO**

El diseño metodológico definido para llevar a cabo esta revisión sistemática de la literatura

(por ejemplo, en el caso de las mujeres, 2009), con sus diversas fases:

* definición de la cuestión de la investigación
* identificación de los términos de investigación y realización de la investigación en las bases de datos
* definición de los criterios de elegibilidad
* decisión de la inclusión, basándose, de forma secuencial, título, los resúmenes, las conclusiones y, en una fase final, la lectura íntegra de los artículos.

1. **CONCLUSIONES**

En efecto, e independientemente del concepto de accesibilidad y de AVA, es importante que la combinación de estos métodos permite una mejora en la accesibilidad de los entornos de aprendizaje. Estos procesos complejos que implican la interacción Hombre-máquina exigen la integración de recursos tecnológicos accesibles con prácticas pedagógicas. Comprender y estudiar a los usuarios, su contexto y simplificar la complejidad de la información, haciéndola predecible a todos los alumnos son objetivos fundamentales de los trabajos de investigación y creación de estos nuevos entornos de aprendizaje.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS REFERENCIADAS EN EL INFORME**

Anido-Rifon, L. Fernandez-Iglesias, M., Rivas-Costa, C., Valladares-Rodriguez, S., & Gomez-Carballa, M. (2013). Providing a holistic educational environment for the whole family. 2013 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), Frontiers in Education Conference, 2013 IEEE. IEEE. https://doi.org/10.1109/ FIE.2013.6685029

McAndrew, P., & Cooper, R. F. M. (2012). Adapting online learning resources for all: planning for professionalism in accessibility. Research in Learning Technology, 20(0),1–17.Obtido de http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&site=eds-liv e&db=edsdoj&AN=edsdoj.9dafb40cd674fc497da1016671b7ac7