

Universidad Mayor De San Simón
Facultad De Ciencias y Tecnología
Sociedad Científica de Informática y Sistemas

**Reducción de las brechas de accesibilidad a partir
del intercambio libre de recursos de aprendizaje**

Carlos Eduardo Caballero Burgoa

31 de julio de 2013

Índice

1. Introducción	2
2. Antecedentes	2
3. Justificación	3
4. Planteamiento del Problema	3
5. Formulación del Problema	3
6. Objetivo General	3
7. Objetivos Específicos	3
8. Hipótesis	4
9. Aporte científico	4
10.Diseño metodológico y teórico	4
11.Desarrollo del proyecto	4
12.Conclusiones y recomendaciones	4

1. Introducción

El proposito de este documento es resumir todo el proceso de investigación llevado a cabo para la construcción de una solución factible al problema de intercambio de información entre estudiantes. A partir del desarrollo de un sistema web al cual denomino 'Babel'.

Babel es una de las piezas de software desarrolladas en la sociedad científica de sistemas e informática; esta intenta reducir las brechas de accesibilidad que se perciben entre la comunidad estudiantil. En esencia consiste en un sitio web desarrollado en el lenguaje de programación php, donde los usuarios pueden compartir, ordenar, clasificar, y catalogar archivos en formato pdf.

Babel ha sido concebida con un lógica descentralizada de intercambio, es decir, esta diseñado pensando en crear conexiones con otras instancias, ya sean publicas o privadas, de modo que el rango de búsqueda pueda propagarse a una variedad aún mayor que la de una única instancia.

2. Antecedentes

Debido a que no contamos con una biblioteca virtual en los predios de la universidad, surgió la idea de realizar un proyecto que trate de crear un centro de información electrónico que proporcione documentos a sus usuarios.

Si bien los problemas de accesibilidad a los recursos de información se han visto reducidos por el cada vez mayor acceso a Internet, aun el problema esta vigente, dadas esas condiciones se intento subsanar algunos aspectos de este problema. Después de algunas investigaciones, se concluyo que el conjunto de dificultades que tienen las personas, pueden ser clasificados en cuatro tipos:

Problemas de accesibilidad Referentes a los problemas de acceso al recurso necesario.

Problemas de conocimiento Referentes a los problemas de desconocimiento acerca del área sobre el que uno quiere desempeñarse.

Problemas de tiempo Referentes a los problemas en los que el tiempo requerido para alcanzar el objetivo no puede ser cubierto.

Problemas de compromiso Referentes a los problemas en los que la intención por hacer lo requerido es la carencia principal de las personas.

Entendiendo el conjunto de problemas, justificamos la creación del proyecto babel, en minimizar los problemas de accesibilidad, siendo esta la primera barrera que se tiene al intentar alcanzar los objetivos deseados.

3. Justificación

Ya no sera necesario desplazarse hasta la biblioteca o centro de documentación para conseguir la información que necesitamos, se puede acceder al contenido de esa información almacenada en soporte digital (a distancia) y obtenerla al momento.

Con babel cambiaría la idea del acceso al documento físico por la idea de acceso al contenido. Cuyo propósito es almacenar y conservar el máximo número de elementos de información.

Con la difusión de babel se quiere que el papel como soporte de información esté compartiendo su hegemonía con los soportes electrónicos y ópticos (como los libros digitales, la documentación accesible a través de la red, las bases de datos en línea, etc.)

4. Planteamiento del Problema

5. Formulación del Problema

6. Objetivo General

Minimizar los problemas de accesibilidad al conocimiento para mejorar los niveles de rendimiento académico de los estudiantes de la universidad.

7. Objetivos Específicos

- Fomentar la cultura de participación y colaboración entre las personas de nuestro medio.
- Ampliar los canales de intercambio de recursos entre las personas.
- Ganar experiencia en el desarrollo de proyectos de software libre.

8. Hipótesis
9. Aporte científico
10. Diseño metodológico y teórico
11. Desarrollo del proyecto
12. Conclusiones y recomendaciones

Referencias

- [1] GEORGE SIEMENS.: *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
Diciembre 12, 2004.
- [2] GEORGE SIEMENS.: *The value of diversity in learning*.
<http://www.connectivism.ca/?p=24>
- [3] ANDRES SCHUSCHNY.: *Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital*.
<http://humanismoyconectividad.wordpress.com/2009/01/14/conectivismo-siemens/>
- [4] **The Social Learning Theory of Julian B. Rotter**
<http://psych.fullerton.edu/jmearns/rotter.htm>
- [5] FERNANDO LUNA PIZARRO QUINTEROS.: **Estrategias de aprendizaje 2.0 - enfoque teórico**
- [6] JAMES GOVERNOR, DION HINCHCLIFFE, DUANE NICKULL.: **Web 2.0 Architectures**.
O'Reilly
- [7] CRISTÓBAL COBO ROMANÍ, HUGO PARDO KUKLINSKI.: **Planeta Web 2.0 inteligencia colectiva o medio fast food**
<http://www.planetaweb2.net/>