**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA GABRIEL RENE MORENO**

**FACULTAD INTEGRAL DEL CHACO**

**INGENIERÍA INFORMÁTICA**

****

**DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA VIRTUAL EDUCATIVA PARA LA FACULTAD INTEGRAL DEL CHACO**

**INTEGRANTES:** GUSTAVO VARGAS MIRANDA

LUIS CARLO OSINAGA SORIA

**MATERIA:** TALLER DE GRADO 1

**DOCENTE:** ING. IVETH ROBLES

CAMIRI - 2015

###### INDICE

[1. Capítulo 1 2](#_Toc412676419)

[1.1. Introducción. 2](#_Toc412676420)

[1.2. Antecedentes. 4](#_Toc412676421)

[1.3. Descripción del Problema 5](#_Toc412676422)

[1.4. Objetivos 5](#_Toc412676423)

[1.4.1. Objetivo General 5](#_Toc412676424)

[1.4.2. Objetivos Específicos 5](#_Toc412676425)

[1.5. Justificación del Proyecto 5](#_Toc412676426)

[1.6. Metodología 5](#_Toc412676427)

[1.7. Cronograma 5](#_Toc412676428)

# **Capítulo 1: pERFIL DE pROYECTO**

## Introducción.

Las plataformas virtuales, reciben distintos nombres, tales como “entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje” o “entornos de aprendizajes integrados”, “ambiente virtual de aprendizaje”, “Sistemas de Gestión del Aprendizaje”, “Sistema de Gestión de Curso”, “Sistema de Gestión de Contenido para el Aprendizaje”, “Ambientes de Aprendizaje Gestionado”, “Sistema de Apoyo al Aprendizaje”, “Plataforma de Aprendizaje” etc.

Sin duda la tecnología siempre ha causado un gran impacto en la educación, la impresión de textos permitió la creación de libros como herramientas para el aprendizaje, y la sustitución de pizarras y tiza por lápiz y papel permitieron que se preservara nuestra escritura para trasmitir ese conocimiento de manera precisa. Actualmente, los esquemas están cambiando, las nuevas tecnologías están causando repercusión en el método de aprendizaje de los estudiantes, lo cual debería provocar transformaciones en la metodología de enseñanza, difusión del conocimiento.

Gracias a los avances tecnológicos en las diferentes áreas del desarrollo web, es que de un tiempo a esta parte podemos ver cada vez más universidades, institutos educativos y centros de educación; brindar a sus alumnos un sinnúmero de herramientas web, que sirven de apoyo para mejorar el rendimiento académico, facilitando la difusión del conocimiento en la comodidad que puedan ofrecer sus hogares o lugares de trabajo y estudio.

Sabemos que existen diferentes Sistemas Informáticos que pueden dar soporte a plataformas de Educación Virtual (llamadas e-learning), algunos gratuitos de código abierto como Claroline, Bodington, Sakai Project, LogiCampus, Kewl, Moodle, Dokeos, Ilias, Efront, etc., otros pagos y muchos desarrollados por diferentes instituciones educativas de acuerdo a sus diversas necesidades.

Esta modalidad basada en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se define como una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata actualización.

Las plataformas virtuales o entornos de aprendizaje tienen la función de crear, administrar y gestionar de manera más flexible los contenidos vía Internet. La incorporación de estas plataformas en el ámbito educacional, no sólo debe centrarse en la inclusión de los materiales educativos, sino también en el trabajo colaborativo que fomentan estos entornos, así como las habilidades didácticas que podamos generar con su aplicación. Por otro lado, las herramientas de comunicación tanto entre profesor y alumno como entre usuarios, propician la retroalimentación y la interactividad, que se estimulan a través de blogs, foros, chats, correos, etc.

Para que un sistema web pueda ser considerado una plataforma virtual, necesita contar con ciertas características bien definidas:

* Herramientas de comunicación, como foros, chats, correo electrónico.
* Herramientas de los estudiantes, como autoevaluaciones, zonas de trabajo en grupo, perfiles.
* Herramientas de productividad, como calendario, marcadores, agendas, ayuda.
* Herramientas de administración, como autorización, generación de respaldos o backups del sistema.
* Herramientas del curso, como tablón de anuncios, evaluaciones.

Las Plataformas Virtuales se pueden clasificar en 3 grupos:

* + Plataformas Comerciales.- Son aquellas que para su adquisición hay que realizar un pago para su compra de licencia. No se puede realizar modificación alguna del programa.
  + Plataformas de Software libre (o de investigación y colaboración).- Son aquellas que se pueden adquirir sin costo alguno, de licencia libre y se pueden realizar modificaciones y/o mejoras del programa, la cual debe estar a disposición de cualquier usuario.
  + Plataformas de Software propio (o a medida).- Son aquellas que desarrollan e implementan dentro de la misma Institución Académica. Su finalidad no está dirigida a su comercialización. Se diferencian de las de software libre en que no están pensadas para su distribución masiva a un conjunto de usuarios. Las plataformas de desarrollo propio no persigue objetivos económicos, sino responden más a factores educativos y pedagógicos.

## Antecedentes.

Los primeros intentos por dejar de limitar la educación a un aula física, aparecieron en casi a mediados del siglo pasado. Una de las universidades de educación a distancia más antigua es el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio de México, fundado en 1945 y considerado la escuela normal más grande del mundo pues por razones históricas para México, tuvo que formar a más de 90.000 profesores de educación primaria en servicio que carecían del título. Esta nueva modalidad de titulación rápidamente fue impulsada en todo el mundo por el éxito que tuvo y la inmediatez de resultados positivos para dicho país

Con la llegada y popularización del internet en los años 90, se produce un importante flujo de comunicación en todo el mundo, pronto todos estarían conectados a través de la red, esta tecnología desplazaría rápidamente a la comunicación por correo y por ende a la educación por correspondencia.

No obstante esos años (1990 - 1998), la programación web se encontraba en pañales como para permitirse alojar una compleja plataforma que pudiera brindar los beneficios que brindan las actuales plataformas virtuales porque se seguía necesitando conocimientos avanzados de programación para crear un curso o un módulo didáctico, y por tanto estos cursos no son accesibles a todo el mundo.

Desde mediados de los años 90 empiezan a surgir plataformas didácticas que permiten la creación y la gestión de cursos completos para la web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico y la tecnología.

La evolución de la tecnología y la programación web, ayudo en gran medida a facilitar la creación de plataformas más completas y con muchas más herramientas que ayuden a los usuarios de las plataformas virtuales, por ejemplo en los años 90 era difícil pensar en una conferencia que pueda ser transmitida en vivo vía internet a múltiples usuarios distribuidos en todas partes del mundo, ya que para ello hubiera sido necesario un complejo sistema de cámaras, micrófonos, recodificación de la señal para recién ser enviada a través de la red, a esto se le suma las precarias conexiones y velocidades extremadamente bajas de esos años, que volvían imposible el envió de tanta información a través de la red.

## Descripción del Problema.

## Objetivos.

### Objetivo General.

### Objetivos Específicos.

## Justificación del Proyecto.

## Metodología.

## Cronograma.