

FORMATO DE INSCRIPCIÓN PARA PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

País	Colombia
Nodo	Zona Urbana
Universidad	Mariana
Nombre del Semillero	Elite
Nivel de Formación (Indique Grado o Semestre)	4 semestre
Programa Académico	Ingeniería de sistemas
Título del Proyecto	Educación virtual a través de aplicaciones móviles (EduApp)
Autor(es)	Viviana Isabela Mora Jurado María José Rosero Gómez Ronald Esteban Figueroa Mora Lenix Aldair Pantoja Velásquez Juan Sebastián Carrera Bolaños
Identificación	Viviana Isabela Mora Jurado – CC: 1085292464 María José Rosero Gómez – TI: 1193395803 Ronald Esteban Figueroa Mora - CC: 1004214849 Lenix Aldair Pantoja Velásquez - CC: 1007736480 Juan Sebastián Carrera Bolaños - CC: 12345678866776
Ponente(s) (máximo dos)	Viviana Isabela Mora Jurado Juan Sebastián Carrera Bolaños
E-mail de Contacto	vivianamora@umariana.edu.co mariajoseroserog@umariana.edu.co rofigueroa@umariana.edu.co lenpantoja@umariana.edu.co juacarrera@umariana.edu.co
Teléfonos de Contacto	3134382615 3165640448 3209438527 3158357923 3218282201
Área de la investigación (seleccionar una)	Ingenierías

1. TÍTULO.

Propuesta de un modelo para la educación virtual en el contexto universitario

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

La educación durante años ha sido una de las principales tareas del ser humano en su día a día, la educación es fundamental, desde niño hasta ser mayor edad, en este país como es Colombia existen distintas fases de educación tal y como es la primaria, secundaria, el pregrado, posgrado, especialización, maestría y doctorado. La educación es uno de los grandes factores mundiales que influye en el progreso y desarrollo de la sociedad. Además, es una de las únicas formas para adquirir diferentes virtudes y conocimientos. esto lo podemos rectificar con la siguiente referencia de la UNAM.

“La educación siempre ha sido importante para el desarrollo, pero ha adquirido mayor relevancia en el mundo de hoy que vive profundas transformaciones, motivadas en parte por el vertiginoso avance de la ciencia y sus aplicaciones, así como por el no menos acelerado desarrollo de los medios y las tecnologías de la información”. (revista unimagdalena, 2012).

La propuesta del proyecto se basa principalmente en el hecho de resolver una problemática, en la cual, se busca el aprovechamiento de los saberes de los estudiantes como apoyo a docentes y la educación, con el uso de una metodología.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

Se desea abordar un tema en específico relacionado con la educación virtual, en este contexto se ha determinado que existe una gran sobrecarga de trabajo tanto de maestros como de estudiante, por la situación que se está dando actualmente a causa de la pandemia Covid-19, esto ha generado dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje y en algunas áreas del conocimiento se han presentado de manera más prominente dichas dificultades.

En relación con los estudiantes las dificultades surgen al no comprender el tema explicado por parte del docente, debido a que las metodologías que se están abordando no están acordes con los medios virtuales de aprendizaje, por este motivo se requiere plantear una solución óptima para reforzar dichos conocimientos, a través del desarrollo de un sistema de educación virtual que permita al estudiante (EduappsEs) reforzar conocimientos o conceptos en los cuales existe un vacío conceptual, también permitirá a docentes (EduAppMasters) de diferentes áreas apoyar en ese proceso formativo a partir de su experiencia de tal forma que se logre un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Este sistema puede llegar a ser de gran ayuda en el contexto estudiantil, ya que permitirá el desarrollo de habilidades y competencias propias de su área de formación, mejorando el apoyo a los procesos de aprendizaje mediados por tecnologías.

4. OBJETIVOS:

Objetivo general:

Formular una propuesta de un modelo pedagógico enfocado en la educación virtual como apoyo para los procesos de enseñanza aprendizaje en el contexto universitario.

Objetivos específicos:

- Caracterizar los problemas relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías en el contexto universitario.
- Diseñar una estrategia que involucre la planeación la programación y la implementación de un sistema pedagógico que relacione dos tipos de usuarios EduappsEs y EduAppMasters como apoyo en la adquisición de conocimientos mediante el uso de un sistema metodológico virtual.
- Crear un sistema de Streaming para donaciones virtuales de EduappsEs y EduAppMasters.
- Evaluar el desarrollo tecnológico en un entorno real de pruebas por medio del juicio de expertos.

5. ESTADO DEL ARTE DE LA INNOVACION Y EL DESARROLLO TECNOLÓGICO.

El proyecto consiste en la creación de una app de refuerzo estudiantil donde se implementan estrategias para el desarrollo y aprovechamiento de las habilidades entre estudiantes. En la actualidad existen herramientas como Maestrik, Classgap, tutor y tus clases todas ellas en diferentes formatos y funcionalidades, en el caso de la aplicación a desarrollar en se basará exclusivamente en ayudas y tutoría entre estudiantes, en donde se facilitará información detallada con una estrategia de etiquetado y posicionamiento del tutor y así compartir e interactuar entre estudiantes.

“La experiencia mundial muestra la existencia de una estrecha correlación entre el nivel de desarrollo de los países, en su sentido amplio, con la fortaleza de sus sistemas educativos y de investigación científica y tecnológica. Según estudios de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), un año adicional de escolaridad incrementa el PIB per cápita de un país entre 4 y 7%. Atrás quedaron los tiempos en que se consideraba a las erogaciones en educación como un gasto. En la actualidad, el conocimiento constituye una inversión muy productiva, estratégica en lo económico y prioritaria en lo social. En suma, la educación contribuye a lograr sociedades más justas, productivas y equitativas. Es un bien social que hace más libres a los seres humanos.” (revista unimagdalena, 2012).

Aplicaciones nacionales:

El objeto de aprendizaje virtual (OVA) del movimiento armónico simple (M.A.S.) y su aplicación (Jaime Malqui Cabrera Medina, Universidad Cooperativa de Colombia Magister en TIC en educación.) Se considera una enseñanza de comunicación de tecnología y gestión necesarias para un desarrollo de aprendizaje virtual. tiene un propósito que es apoyar estudiantes y docentes fuera de las aulas de clase. este proyecto llamado OVA se destaca por tener una forma ya sea didáctica e

informativa con un método de material informático, comprende que tiene diferentes etapas e instrumentos que se aplican en un estudiante.

EL USO DE APLICACIONES M-LEARNING COMO REFUERZO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA PRODUCTIVA DE LA UNIDAD ACADÉMICA CORQUE

actualmente las tecnologías de información y comunicación están desempeñando un papel muy importante en la educación de las personas y en la sociedad ya que ellas podemos utilizar a futuro como formadores para mejor calidad en las en los centros de aprendizajes y los beneficios proporcionados por estas tecnologías.

NEARPOD: esta ofrece un amplio conjunto de actividades para producir la interacción entre los estudiantes y docentes en el cual su comunicación es a través de preguntas y respuestas ya que permite el acceso al profesor de escoger una variedad de listas de evaluación para enseñar su número de descargas es de 3,729 personas con una calificación 3,3 estrellas y medias (Nearpod, 2017).

Khan academy: es una aplicación que brinda más de 4,000 videos para maestros padres y alumnos para un repaso ya sea en las materias de matemáticas, ciencias, economía, finanzas y computación es una aplicación que está pensado para niños entre una edad de 2 a 6 años (Vega, L. V., 2019).

6. METODOLOGIA.

Los estudiantes o profesores que decidan ingresar a la plataforma tendrán que dictar unas clases Free, en las que los estudiantes o el estudiante en general evaluará este profesor o estudiante por medio de una calificación por estrellas entre mayor número de estrellas tenga la persona subirá nivel, lo cual le permitirá ir ganar crédito a medida que avance más en la lista hasta llega al primer puesto el programa lo que hará es contar el número de estrellas que tenga cada persona y lo ira colocando en un nivel más arriba o si en su caso no tiene estrellas no subirá. Ahora lo que se pretende es también implementar una plataforma de streaming en donde el profesor o estudiante podrá dictar clases y donde pueden ganar educoins enviados por los eduappers.

7. RESULTADOS Y ANALISIS TECNICO DEL PRODUCTO.

xxxx

9. CONCLUSIONES.

De lo mencionado anteriormente se puede decir que es una forma de generar soluciones alternativas por medio de la tecnología en tiempos de emergencia sanitaria, ya que genera oportunidades de empleo y auto-sostenibilidad propia del software y así poder implementar de manera exponencial el conocimiento adquirido por medio de la universidad, y de esta manera poderles brindar a las personas, un servicio de educación que a medida que va creciendo más y más, seguirá generando muchas más posibilidades de empleos a futuros estudiantes y profesores asegurando así su estabilidad económica por medio de una plataforma interactiva amigable con el usuario y que además será unas de las mejores y más innovadoras del mundo.

10. REFERENCIAS.

(S.A.S, s.f.)

(S.L., s.f.)

(S.A.S, Google play, s.f.)

Revista unimagdalena. (2012). La calidad de la educación superior en Colombia. Una aproximación econométrica (2007-2012), 1.

<http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/cioamerica/article/download/1532/1074>

Medina, J. M. C. (s. f.). Un objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el Movimiento Armónico Simple (M.A.S.) y sus Aplicaciones | Entornos . Entornos. Recuperado 16 de septiembre de 2020, de <https://journalusco.edu.co/index.php/entornos/article/view/526>

Nearpod. (2017). [Software].

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.panareadigital.Nearpod&hl=es_CO

Vega, L. V. (2019, 28 septiembre). Siete aplicaciones para profesores y estudiantes con las que puede enseñar o aprender. LR. <https://www.larepublica.co/especiales/especial>