

**FORMATO DE INSCRIPCIÓN PARA PROYECTOS DE INNOVACION Y DESARROLLO
TECNOLOGICO**

País	Colombia
Nodo	Nariño
Universidad	Universidad Mariana
Nombre del Semillero	ELITE
Nivel de Formación (Indique Grado o Semestre)	Segundo semestre
Programa Académico	Programa de ingeniería de sistemas
Título del Proyecto	Diseño de plataformas de aprendizaje basadas en una experiencia online para educandos del municipio de Pupiales para los periodos 2020-2022
Autor(es)	Jhonatan Armando Vásquez Barahona
Identificación	1004539041
Ponente(s) (máximo dos)	Jhonatan Armando Vásquez Barahona
E-mail de Contacto	ja.vasquezbarahona@umariana.edu.co
Teléfonos de Contacto	3188112054
Área de la investigación (seleccionar una)	Ingenierías

1. TITULO.

Diseño de plataformas de aprendizaje basadas en una experiencia online para educandos del municipio de Pupiales para los periodos 2020-2022

2. DESCRIPCION DEL PROYECTO.

En el presente trabajo se va a dar un vistazo al desarrollo de esta idea para mejorar la enseñanza de carácter local y regional, teniendo en cuenta la crisis actual que se está a travessando debido a la pandemia mundial del Covid-19, algunos sectores se vieron muy afectados, ya sea el sector de la salud, le economía, la cultura, el deporte y la educación, este último se encuentra en una crisis al igual que la salud, ya que se abandonó el campo presencial, cabe resaltar que nuestro país no cuenta con los recursos necesarios para otorgar medidas de bioseguridad en las instituciones educativas ya sean de educación primaria, secundaria o superior.

Con el problema propuesto se puede considerar que Colombia nunca ha estado preparada para otorgar una serie de clases virtuales, de esta manera se busca localizar ayudas por medio de las tecnologías de la información (TICS) a fin de brindar una educación de calidad desde casa. Esta idea se basa en diferentes plataformas en línea que están disponibles, pero la mayoría se encuentran utilizables a un precio elevado para el mercado y en vista de la crisis actual muchas personas no cuentan con los recursos suficientes para pagar estas herramientas, con esto se plantea generar una plataforma que esté disponible en el mercado de modo gratuito, con el propósito de que la educación llegue hasta lo puntos más extremos de toda la población, por el momento se iniciara de forma local.

Con la problemática anterior se busca crear una plataforma de gran alcance para toda la comunidad que además en un comienzo seria gratuita basándose en posturas éticas, espirituales y críticas que fomenten el buen desarrollo de nuestra región. Además, se pone en práctica las diferentes herramientas que se han adquirido en el transcurso de formación en la carrera de ingeniería de sistemas, además de atribuir un claro proceso de investigación que ayude a encontrar la mejor forma de sobrellevar esta situación.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

Teniendo en cuenta lo anterior y haciendo un análisis en toda la problemática presentada se evidencia que los municipios que se encuentran en algunos sectores del departamento de Nariño no cuentan con una capacidad tecnológica aceptable para dar una educación de calidad en sus instituciones y mucho menos una capacidad suficiente para otorgar una educación virtual.

Evidenciando estas problemáticas y realizando una vista hacia un futuro cercano con la ayuda de dichas plataformas cada estudiante en proceso de formación va a tener un acercamiento a una educación de calidad. Es muy importante la realización de dichas plataformas ya que se espera contar con una gran cantidad de estudiantes que hagan uso de ellas, con esto los estudiantes van a tener un alcance global de algunos temas que no se han explicado de manera correcta en su tiempo. Aportando principalmente a un proceso de enseñanza aprendizaje que sirve tanto a estudiantes, a profesores y a instituciones educativas, enfocándose en áreas fundamentales de aprendizaje, analizando aquellas materias que son indispensables en su desarrollo.

4. OBJETIVOS.

Objetivo general:

Diseñar plataformas de aprendizaje basadas en una experiencia online para educandos del municipio de Pupiales para los periodos 2020-2022.

Objetivos específicos:

- Determinar en qué circunstancias y de qué manera pueden llegar dichas plataformas a cada localidad de nuestra región.
- Construir una plataforma con material didáctico e innovador para el aprendizaje de niños y adolescentes en el municipio de Pupiales enfocado en áreas de tecnología e idiomas.
- Implementar jornadas de sensibilización para generar una visión y alcance a toda la comunidad.

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

De acuerdo a la literatura consultada con relación al objeto de investigación, existen grandes análisis sobre argumentos, artículos, tesis y proyectos orientados al desarrollo de plataformas de aprendizaje en un entorno regional, nacional e internacional.

ANTECEDENTES REGIONALES.

Entre los estudios realizados al respecto se encuentra el documento de una licenciatura en informática presentada por Camilo Fernando Maigual Cabrera, Deivy Fabián Mena Chilama para la Universidad de Nariño (Nariño, Colombia) en su título: "Manejo de plataformas de sistema de gestión de aprendizaje (LMS) en las instituciones educativas municipales de la ciudad de Pasto para los procesos de enseñanza." Este estudio se realizó en el año 2019. En este documento se encuentra un desarrollo sobre toda la temática de los procesos de enseñanza aprendizaje en algunas instituciones de la ciudad de Pasto y su implementación en modelos educativos.

ANTECEDENTES NACIONALES.

"Las Plataformas Virtuales son herramientas tecnológicas innovadoras especializadas en diferentes campos que son utilizadas para la creación y desarrollo de cursos educativos en la Web, una modalidad de trabajo que inicio prácticamente al mismo tiempo que el internet, de manera que mejoro la calidad de acceso a la información y al desarrollo de la población." Chavés Días, D. (2010). "MEDIOS DIDÁCTICOS: Evidencias de Trabajo". Obtenido de <http://kokomath.blogspot.com/> Citado por: Maigual Cabrera Camilo Fernando, Mena Chilama Deivy Fabián. Manejo de plataformas de sistema de gestión de aprendizaje (LMS) en las instituciones educativas municipales de la ciudad de Pasto para los procesos de enseñanza. Colombia: UDENAR, 2019. p.24.

ANTECEDENTES INTERNACIONALES.

“En los sistemas universitarios como procesos de enseñanza-aprendizaje; en la misma línea de investigación, pero centrados en estudios sobre la valoración que hacen los estudiantes de nivel medio superior sobre el uso de la plataforma Moodle, como recurso de apoyo a las actividades de aprendizaje en la asignatura de informática en un Centro de Educación Media Superior de México, con la finalidad de generar información sobre el diseño de cursos con apoyos de sistemas de gestión de aprendizaje.”

Vidrio, T. P., Gómez, Z. M. G. y Zambrano, I. D. (2015). Valoración didáctica del uso de Moodle en la educación media superior. *Apertura*, 7(1), 1-20. Citado por: Hernández Gómez Arturo Secundino, Carro Pérez Ennio Héctor, Martínez Trejo Isaías. *Plataformas digitales en la educación a distancia en México, una alternativa de estudio en comunicación*. Mexico: Universidad Autónoma de Tamaulipas. 2019.p.3.

6. METODOLOGIA.

A continuación, se da a conocer algunos puntos que se tendrán en cuenta en relación con el proceso metodológico de la presente investigación:

1. Como fase inicial se realiza una búsqueda documental en donde se puede caracterizar la población a nivel local, para esto involucra el desarrollo de encuestas o entrevistas para abordar temas como el manejo de herramientas virtuales, tanto a docentes y a estudiantes de esta manera entender la situación que se está presentando en cuanto a procesos de enseñanza aprendizaje.

2. Identificar algunos requerimientos para la construcción de la plataforma, teniendo en cuenta intereses de la población encuestada de esta manera se puede guiar a la construcción de los requerimientos para el desarrollo de la plataforma.

Realizar un estudio de las didácticas en las asignaturas que se va a enfocar la plataforma teniendo en cuentas las tendencias de la educación virtual según el ministerio de educación de Colombia.

Construir la plataforma con todos los requerimientos enfocados en el lenguaje de programación involucrado en el desarrollo de dicho proyecto.

3. Implementar la plataforma en medios locales

7. RESULTADOS Y ANALISIS TECNICO DEL PRODUCTO.

Como resultados del proyecto, se tendrá en cuenta el siguiente punto de vista:

1. Elaboración de la plataforma para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en un entorno local teniendo en cuenta los requerimientos de la población encuestada, así otorgando nuevos procesos de involucrar la tecnología en medios educacionales.

2. Se analiza si el producto generado otorgo un desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje deseado en los docentes y estudiantes de la localidad, realizando un proceso de vinculación con las herramientas y medios tecnológicos.

3. Se identifica los avances y se analiza si hubo una mejoría en la adquisición de estos procesos de enseñanza aprendizaje en la población local, además de implementar dicho producto, apropiándose de la ayuda del conocimiento social, teniendo un alcance institucional.

8. CONCLUSIONES.

- El desarrollo alcanzado por las TIC en el ámbito universitario a nivel nacional e internacional, obliga a buscar nuevos modelos educativos alternativos que contribuyan a elevar la calidad de procesos en la enseñanza de pregrado en cualquier carrera universitaria.

- Las plataformas más reconocidas y utilizadas en el ámbito educacional, son las plataformas de código abierto donde se pueden tener alcance a nivel local, regional, nacional e internacional.

9. REFERENCIAS.

- Chavés Días, D. (2010). "MEDIOS DIDÁCTICOS: Evidencias de Trabajo". Obtenido de <http://kokomath.blogspot.com/>
- Hernández Gómez, A. S., Carro Pérez, E. H., & Martínez Trejo, I. (2019). Plataformas digitales en la educación a distancia en México, una alternativa de estudio en comunicación. Revista De Educación a Distancia (RED), 19(60). <https://doi.org/10.6018/red/60/07>
- <http://www.acimed.sld.cu/index.php/acimed/article/view/349/226>
- <https://online-learning.harvard.edu/>
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810025073>
- Maigual Cabrera, C. F., & Mena Chilama, D. F. (2019). Manejo de Plataformas de Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) en las Instituciones Educativas Municipales de la Ciudad de Pasto para los Procesos de Enseñanza.