



Eduptiy: Desarrollo de estrategias para la contextualización de
herramientas web 2.0. del municipio de Soacha.

Manuel Alejandro Chicaeme Salamanca

ID: 000347688

Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Licenciatura En Informática

IX Semestre

Soacha, Cundinamarca

2017



Edupty: Desarrollo de estrategias para La Contextualización
de Herramientas Web 2.0. Del Municipio De Soacha.

Presentado por:

Manuel Alejandro Chicaeme Salamanca.

Tutor:

Javier Nicolás Romero.

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad De Educación

Licenciatura Informática

Soacha, Cundinamarca

2017.

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado a todas las personas que permitieron desarrollar de manera oportuna y eficiente la iniciativa de Edupity y sobre todo a la Corporación Universitaria Minuto De Dios por reafirmar su enfoque praxeológico y social, luchando cada día por mantener un contexto servicial y educado.

Agradecimientos

Es primordial agradecer a la Corporación Universitaria Minuto De Dios por permitirme crecer y evolucionar en mi pasión como lo es la educación, además de ofrecer una enorme cantidad de opciones y herramientas que permitieron un correcto y eficiente proceso en la elaboración del proyecto Edupity, todo ello sin contar las grandes experiencias que me hicieron crecer de manera profesional y personal.

También agradezco a mi asesor el Lic. Javier Nicolás Romero por brindarme el conocimiento que posee y guiarme de manera oportuna en el desarrollo del proyecto Edupity, permitiendo realizar de manera efectiva cada una de las fases del proyecto.

Adicional debo agradecer a todas las personas que me estuvieron acompañando en mi proceso universitario, que hicieron de mi estadía mucho más productiva, amena y acogedora, ofreciendo la motivación por mejorar cada día.

Contenido

Dedicatoria.....	i
Agradecimientos	iii
RAE	vii
Introducción	viii
Capítulo I	1
Descripción del problema	1
Palabras clave.....	2
Pregunta de investigación	3
Justificación	3
Objetivos	5
Objetivo General.....	5
Objetivos específicos	5
Marco referencial (Estado del arte).....	6
Taller Virtual de Uso de Objetos de Aprendizaje	6
El e-espacio de los contenidos digitales de la UNED.....	7
MERLOT, Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching.....	8
LACLO, Comunidad Latinoamericana de Objetos de Aprendizaje	8
Marco teórico	10
U-learning	10
Aprendizaje cooperativo y autónomo	16
Ambientes virtuales del aprendizaje	17
Análisis	18
Diseño	19
Desarrollo.....	19
Competencias	20
Exploración	21
Integración	22
Innovación.....	22

Competencias Tecnológicas.....	24
Competencias pedagógicas.....	25
Competencias comunicativas.....	26
Competencias de gestión.....	27
Competencias investigativas.....	28
Marco normativo.....	29
Tipo de licencia de la página web.....	29
Licencias de software.....	30
Contenido audiovisual (Normatividad de YouTube).....	31
Capitulo II.....	33
Diseño metodológico.....	33
Metodología.....	33
Enfoque.....	34
Instrumentos de investigación.....	34
Encuesta (formulario).....	34
Observación.....	42
Propuesta.....	43
Descripción del Lugar.....	43
Descripción de la Población.....	45
Capitulo III.....	46
Producto.....	46
Conclusiones.....	52
Referencias.....	53

Tabla de gráficos

Grafica 1 Pregunta: ¿Entre que rango de edad se encuentra dentro de las siguientes opciones? .	35
Grafica 2 Pregunta: ¿Cual es su lugar de residencia?	36
Grafica 3 Pregunta: ¿Cuenta con acceso a Internet?.....	36
Grafica 4 Pregunta: ¿Cuántas horas al día pasa en Internet?	37
Grafica 5 Pregunta: ¿En que lugar accede a Internet con mayor frecuencia?	37
Grafica 6 Pregunta: ¿Que herramientas utiliza frecuentemente para relizar trabajos o contenidos?	38

Grafica 8 Pregunta: Si ha hecho uso de herramientas que nos ofrece Internet ¿para que tipo de contenido las ha utilizado?.....	38
Grafica 9 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?.....	39
Grafica 10 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?.....	40
Grafica 11 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?.....	40
Grafica 12 Pregunta: ¿Actualmente esta realizando algún proceso de inmersión universitaria? .	41
Grafica 13 Pregunta: ¿Considera importante que realicen cursos para el ingreso a la educación superior en el manejo de herramientas tecnológicas?.....	42

Tabla de figuras.

Figura 1 Componentes del U learning	13
Figura 2 Competencias para el desarrollo profesional TIC.	21
Figura 3 Competencia tecnológica.....	24
Figura 4 Competencia Pedagógica.....	25
Figura 5 Competencia comunicativa	26
Figura 6 Competencia de gestión.....	27
Figura 7 Competencia de investigación	28

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Mapa geografico que detalla el contexto (Google Maps).....	44
Ilustración 2 Pestaña de inicio	47
Ilustración 3 Pestaña de Herramientas.....	48
Ilustración 4 Pestaña de Preguntas frecuentes.	49
Ilustración 5 Pestaña de Galería.....	50
Ilustración 6 Pestaña Comunícate con nosotros.....	51

RAE

El proyecto presentado a continuación tiene la finalidad de generar estrategias de contextualización en las herramientas web 2.0 a los estudiantes de primer semestre de la Corporación Universitaria Minuto De Dios Sede Regional Soacha, para ello se emplearon una serie de acciones, dividida en 3 capítulos.

En el primer capítulo se procedió a identificar una problemática latente dentro del contexto poblacional universitario, llegando a encontrar una falencia en la contextualización y uso de herramientas web 2.0. Una vez identificada la problemática se dio inicio a la construcción del proyecto, relatando de manera más específica la problemática, así como la construcción de objetivos y la búsqueda de diferentes referentes teóricos que den soporte a el presente documento.

En el segundo capítulo, se presentan los datos de una encuesta elaborada a partir de una herramienta digital (*Google forms*), con preguntas que permitan identificar las principales falencias de los estudiantes de primer semestre, así como el desconocimiento que poseen sobre las herramientas web 2.0. En la muestra participaron un total de 44 estudiantes. Una vez obtenido los resultados, se procedió a realizar un correspondiente análisis.

En el tercer capítulo, se procede a diagramar un entorno virtual de aprendizaje, con el fin de establecer un espacio estético e intuitivo, para la contextualización de herramientas web 2.0 en los estudiantes de primer semestre.

Por último, se desarrollan las conclusiones a partir del proyecto realizado.

Introducción

La informática ha brindado un gran un impulso en el desarrollo de herramientas que facilitan procesos y labores, además de contribuir en la comunicación de información rompiendo brechas como la lejanía, eso solo por nombrar un factor del gran potencial que posee la informática, por ello, el presente proyecto planea abordar el tema de las herramientas web 2.0 que se han estado desarrollando en los últimos años, tomando como referencia poblacional los estudiantes de primer semestre de la Corporación Universitaria Minuto De Dios sede regional Soacha y realizando una retrospectiva con algunos autores que han tratado el tema de las herramientas web 2.0 y las nuevas tendencias del aprendizaje que se complementan con la informática, como es el caso del U learning, desarrollando estrategias que permitan contextualizar a la población sobre las herramientas web 2.0 teniendo como referencia un diagnóstico realizado en los estudiantes de primer semestre.

Durante el desarrollo del proyecto Edupity, se tuvieron en cuenta factores claves como los son:

- Herramientas web 2.0
- Ambientes Virtuales del Aprendizaje.
- Competencias tecnológicas
- Aprendizaje autónomo
- Nuevas tendencias del aprendizaje

Además de lo anterior, el proyecto considera referentes publicados por el Ministerio de Educación Nacional en su colección de Recursos Educativos Digitales Abiertos, con el fin de establecer fundamento y dirección al proyecto Edupity.

al finalizar, se brindarán las características del producto diseñado, el cual será un ambiente virtual de aprendizaje expuesto a través de una página web.

Por último, Se invita al lector a comprender a través del proyecto Edupity, el potencial que las tecnologías de la información y la comunicación poseen en la educación y a comprobar la eficacia con la que se puede aplicar en la labor docente.

Capítulo I

Descripción del problema

En la actualidad el conocimiento en el ámbito tecnológico e informático es muy poco destacable, esto se puede evidenciar claramente con la poca contextualización que la gran mayoría de personas poseen frente a dicho tema, generando problemáticas no solo en el ámbito profesional o laboral, sino también en el personal y sobre todo en el educativo.

Esta poca contextualización se puede evidenciar en muchas de las facetas y labores de la actualidad, y aún más con la gran expansión de dispositivos y aplicaciones desarrolladas para facilitar una enorme cantidad de necesidades y labores, un claro ejemplo de esta situación es alfabetización digital con la que un secretario/a o una administrador/a debe contar, ya que hoy en día la mayoría de información y procesos contables se realizan a través de la informática, esto solo por nombrar el ámbito laboral, porque si se analiza objetivamente en el ámbito educativo es donde más se evidencia una enorme y creciente cantidad de herramientas que favorecen al proceso de aprendizaje, en su mayoría, herramientas que son totalmente accesibles gracias a la web 2.0, pero a su vez también se evidencia descontextualización en las herramientas por parte de los estudiantes que recaen en la monotonía de ejecutar procesos demasiados convencionales que en su mayoría pueden llegar a ser anticuados.

Esta situación de descontextualización de las herramientas web 2.0 por parte de los estudiantes de primer semestre, llegando repercutir en el desempeño a la hora de elaborar trabajos

o desarrollar contenidos y generando afectaciones en su proceso académico, esto en gran parte se debe las limitadas y anticuadas formas de comprensión para la herramienta web 2.0.

Claramente la mayoría de personas dentro del contexto tratado, desde hace bastante tiempo, han adoptado utilizar métodos anticuados para realizar sus contenidos o sus trabajos, como carteleras, maquetas, trabajos escritos a mano, y/o herramientas de Office, impidiendo así conocer nuevas herramientas y hasta metodologías mucho más eficientes, como lo puede ser la web 2.0. en gran parte esta problemática se presenta debido al escepticismo que los estudiantes presentan frente a las herramientas web 2.0.

Palabras clave

- I. Herramientas web 2.0
- II. Aprendizaje autónomo
- III. Tutoriales
- IV. Herramientas online
- V. Sitio Web
- VI. Software
- VII. U Learning
- VIII. Optimización
- IX. Competencias

Pregunta de investigación

- ¿Cómo fortalecer las habilidades en el manejo autónomo de herramientas web 2.0 a través de un ambiente virtual de aprendizaje para los estudiantes de primer semestre de la Corporación Universitaria Minuto De Dios sede regional Soacha?

Justificación

La informática ha sido una herramienta cuyo valor en el desarrollo no tiene comparación con cualquier otro aspecto, permitiendo un mejor desempeño en las actividades, trabajos y labores, además, la informática ha permitido crear una transversalidad en muchos aspectos, un ejemplo claro de esta situación son las aulas virtuales, cuya invención generalizo los aspectos educativos con la utilización de herramientas Offline / Online para utilizarlas en cualquier tipo de población y asignatura, esto solamente por nombrar el ámbito educativo, porque si se analiza de manera más objetiva, la sociedad se ha visto envuelta en la informática para la mayoría de aspectos.

De cierta forma esta funcionabilidad de la informática genera la facilidad de simplificar acciones o labores que en otros tiempos se nos dificultaban, eso se puede ver reflejado en la contemporaneidad en la elaboración de contenido digital a través de la informática, como lo pueden ser las presentaciones, las cuales eran una cuestión de mayor esfuerzo y dedicación para lograr un contenido explícito y estético, otro ejemplo, es la elaboración de organizadores gráficos, como mapas conceptuales o diagramas, los cuales con la ayuda de las herramientas que hoy en día nos ofrece la informática son bastante sencillos de elaborar, permitiéndonos hasta agregar detalles estéticos.

Es realmente interesante ver la sencillez con la que se pueden elaborar trabajos, labores o contenidos, pero es aún más interesante ver la facilidad de uso y su practicidad a la hora de compartir cualquier tipo de contenido, ya que si tenemos en cuenta se han roto varias brechas, tales como la lejanía o el espacio, con esto claramente se hace referencia a la simplicidad para compartir contenido en el que se requeriría un espacio físico y posiblemente hasta un transporte que pone en riesgo el esfuerzo en la elaboración de dicho contenido. Hoy en día con la facilidad de compartir nuestros archivos en la “Nube” podremos tener acceso a ellos desde cualquier punto geográfico en el que estemos. Este es solo uno de muchos ejemplos que se presentan en el contexto actual.

Con el fin de fortalecer la autonomía en el uso de herramientas informáticas y de la web 2.0, se planea poner en contexto una serie de tutorías audiovisuales expuestas a través de un ambiente virtual de aprendizaje, para instruir a las personas que requieran un apoyo o guía en el uso de las herramientas que son frecuentemente utilizadas por la Universidad, esto con el fin de optimizar su proceso de adaptación al uso de las herramientas requeridas por la gran mayoría de asignaturas y para mejorar el proceso en la elaboración de trabajos.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar un ambiente virtual de aprendizaje que fortalezca las habilidades en el manejo autónomo las de herramientas web 2.0 a los estudiantes de primer semestre de la Corporación Universitaria Minuto De Dios Sede Regional Soacha

Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel autónomo en el uso de herramientas web 2.0
- Seleccionar estrategias y recursos que permitan la implementación de las herramientas web 2.0 en un ámbito educativo y profesional
- Graficar un entorno que facilite la comprensión de temáticas y contenidos.

Marco referencial (Estado del arte)

Para la construcción de un referente sólido que permita la solidez de la postura frente al proyecto, se tuvieron en cuenta cuatro investigaciones publicadas por el MEN (Ministerio de Educación Nacional), las cuales son

- Taller Virtual de Uso de Objetos de Aprendizaje
- El e-spacio de los contenidos digitales de la UNED
- MERLOT, Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching
- LACLO, Comunidad Latinoamericana de Objetos de Aprendizaje

Estos referentes, permiten analizar las diferentes situaciones en contextos similares, que aplican a una población dentro de la comunidad educativa, en lo que se aplica la informática

Taller Virtual de Uso de Objetos de Aprendizaje

este proyecto se basó en realizar una serie de talleres, con el fin de fortalecer a los docentes en el ámbito de objetos de aprendizaje, a continuación, se anexará la descripción del proyecto, el cual fue elaborado por la universidad de Antioquia (2010):

Estos talleres se enfocaron en realizar una cualificación a los docentes formadores en el Uso de Objetos Aprendizaje y un acompañamiento en su formación. Se realizó un cubrimiento de 950 docentes de Educación Superior, utilizando como insumo el curso virtual del mismo nombre, diseñado por la Universidad de Antioquia e implementado bajo la plataforma Moodle. Este proceso se desarrolló durante 30 horas entre el 5 y el 9 de febrero de 2010, contó con el apoyo de 4 tutores y una

participación de 64 docentes de los cuales aprobaron el curso 39 de ellos. Las temáticas del taller corresponden a: ambientes virtuales de aprendizaje, plataforma educativa Moodle, manejo de la comunicación virtual, metodología de trabajo virtual, seguimiento y evaluación virtual. En una segunda fase, estos talleres fueron replicados del 1 de marzo al 9 de mayo de 2010. (p.53)

El e-spacio de los contenidos digitales de la UNED

En este referente se plantean estrategias a partir de objetos digitales educativos, con el fin de mejorar la experiencia del estudiante a partir de la integración de herramientas informáticas, además facilita y optimiza procesos educativos, a continuación, se anexará el referente realizado por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (2009).

Estos contenidos digitales aportan al estudiante una experiencia más interactiva y facilitan al instructor la posterior evaluación de su progreso. También denominados objetos digitales educativos u objetos educativos reutilizables, generalmente se estructuran en forma de itinerarios que constan de varias páginas Web –éstas constan a su vez de otros recursos estáticos como imágenes, videos, texto...-. Además de indicar el orden de visualización, se detallan sus requisitos u otras de sus características, entre ellas los autores y condiciones de uso. El conjunto final se codifica en una descripción con metadatos LOM. Para su uso en las plataformas de aprendizaje ó LMS se empaquetan mediante el estándar SCORM. Acerca de Objetos de Aprendizaje en el Repositorio. (p.74)

MERLOT, Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching.

La premisa de este referente, se basa directamente en la optimización y uso de materiales y recursos tecnológicos pedagógicos, reutilizando herramientas y estrategias ya existentes, esto permite que el participante de la comunidad educativa se enfoque en sus objetivos sin la necesidad de crear nuevas estrategias o herramientas.

El objetivo estratégico de MERLOT es integrarse a los procesos que permitan mejorar la eficacia de la enseñanza y el aprendizaje mediante el aumento de la cantidad y calidad de los materiales de aprendizaje, que, revisados en línea, pueden ser fácilmente incorporados al diseño de cursos. (p.86)

LACLO, Comunidad Latinoamericana de Objetos de Aprendizaje

Por último, pero no menos importante, esta LACLO. Esta comunidad posee como finalidad fomentar el trabajo colaborativo entre la mayor cantidad de agentes educativos, permitiendo generar una retroalimentación en el ámbito educativo y tecnológico.

En los países latinoamericanos se tiene una necesidad urgente de compartir, de unir esfuerzos y crecer juntos en todos los aspectos, pero muy especialmente para elevar el nivel educativo de nuestros pueblos. De ahí la necesidad de mantener activa una discusión en nuestro contexto que nos permita conciliar el desarrollo tecnológico que caracteriza al mundo contemporáneo con la riqueza de nuestras exploraciones y visiones en torno a las tecnologías para la educación, a partir de la construcción de una visión común amplia y multifacética que favorezca hacer un uso efectivo de estas tecnologías para la educación en la región. (p.82)

Gracias a las intervenciones de los referentes anteriormente planteados, permite generar un concepto sólido para el enfoque del proyecto, ya que, se tiene en cuenta factores como el tipo de población, en las que varían según el contexto, como es el caso de *Taller Virtual de Uso de Objetos de Aprendizaje* y *El e-spacio de los contenidos digitales de la UNED*, en estos referentes la población está enfocada a los docentes formadores, de cierto modo puede llegar a ser un limitante, pero a su vez me permite afirmar y considerar el tipo de población estudiantil, quienes requieren apoyo en el ámbito informático para mejorar sus procesos de aprendizaje.

Otro factor a destacar dentro de los referentes se encuentra en *LACLO*. En este referente nos proponen un factor clave para el proceso de aprendizaje y ese es el trabajo colaborativo. Sin duda alguna el trabajo colaborativo es un factor que permite evolucionar y mejorar las expectativas de un proyecto y sin duda alguna la intención de Edupity, es formar una comunidad que se retroalimente con los contenidos expuestos dentro del futuro ambiente virtual de aprendizaje.

El referente *MERLOT* nos propone una multimedia de estrategias y aplicaciones para la comunidad educativa y esa es de cierta forma una finalidad de Edupity. Edupity se plantea mantener un glosario, colección o una multimedia de herramientas web 2.0, que contribuyan en el ámbito educativo para los estudiantes, gracias a este referente se considera el factor dinámico de la plataforma, ya que la finalidad de MERLOT abarca una problemática considerable, pero debido al poco dinamismo dentro de su interfaz, los usuarios optan por no hacer uso de la plataforma.

Marco teórico

Para la construcción del marco teórico, se emplearon artículos que posibilitan la mejora en el proyecto, en este caso se optaron por anexar 5 artículos, que se relacionan con aspectos y momentos del proyecto, permitiendo optimizar procesos en el desarrollo del proyecto Edupity, los temas elegidos para el marco teórico son:

- Ulearning
- Web 2.0
- Aprendizaje autónomo
- Ambientes virtuales del aprendizaje
- Competencias tecnológicas

U-learning

Es necesario comenzar a poner en contexto una tendencia que ha estado cogiendo un gran auge en la última década, y ese es el aprendizaje ubicuo, famosamente conocido como U Learning. Para definir de una manera más clara esta tendencia, es necesario definir que es el término “ubicuo”. Ubicuo significa que se encuentra en todas partes, es decir que es omnipresente, es un término que generalmente se usado para referirse a la capacidad de una deidad.

Teniendo en cuenta este significado podemos inferir que el aprendizaje ubicuo es aquel por podemos conseguir de manera autónoma y sencilla en cualquier parte donde estemos. Esta tendencia esta principalmente ligada con la tecnología y la informática, claramente por la gran facilidad con la que podemos informarnos. Un ejemplo de esto, es la gran facilidad con la que nos

enteramos de las noticias más actuales gracias a que se cuenta con la disposición de un dispositivo electrónico de bolsillo, como lo es un Smartphone, esto lo podemos sintetizar de manera más clara en el siguiente anexo, en el cual Martín-Sanz (2007) argumenta que:

El U Learning o formación ubicua (disponible en distintos canales al mismo tiempo) sirve para describir el conjunto de actividades formativas apoyadas en la tecnología, con el requisito de que puedan ser accesibles en cualquier lugar, por tanto, este término debe incorporar cualquier medio tecnológico que permita recibir información, y facilite la asimilación e incorporación al saber personal de cada individuo. (p.1).

El u learning tiene una antecesora o una versión menos completa, es conocida como el E learning, la cual se distingue por ser el aprendizaje electrónico, es un aprendizaje que en un tiempo determinado tuvo un excelente desempeño, pero con el pasar del tiempo y el desarrollo de nuevas herramientas, paso a ser casi un complemento del u learning, esto se puede sintetizar en el siguiente anexo de Cambios Pedagógicos Y Sociales En El Uso De Las Tic: U-Learning Y U-Portafolio (Sánchez1, Mimbrero, González-Piñal, 2013)

El término e-Learning se acuñó hace una década para denominar a las actividades formativas realizadas a través de, o con ayuda de Internet. El e-Learning o aprendizaje electrónico ha supuesto a menudo, la simulación de muchos elementos del entorno clásico de aprendizaje, eminentemente transmisivo, pero la educación se enfrenta a los nuevos retos que supone el avance hacia nuevas formas de

aprendizaje más sociales. Para hacer un análisis del paso del aprendizaje electrónico al aprendizaje ubicuo es importante considerar los estados evolutivos de la Web según la evolución del software y según la evolución el hardware. Según el software, nos encontramos con la Web. 1.0, Web 2.0 y Web semántica también llamada 3.0 o Web inteligente que correlaciona con diferentes modalidades formativas e-learning 1.0, e-learning 2.0 y elearning 3.0. Paralelo al cambio evolutivo de la Web según el software, nos encontramos con los avances en hardware que han dado lugar a la Web fija, Web portable y Web permanente u omnipresente. Estos cambios han acuñado nuevas concepciones del aprendizaje de manera que teniendo en cuenta el soporte tecnológico nos encontramos con el aprendizaje móvil (m-learning) o el aprendizaje a través de TDT (t-learning). La Tabla 1 categoriza los estados de la Web según la evolución del software y del hardware. (p.9).

Es en este preciso momento surgen varias dudas en cuanto a terminología, pero para solucionar esas dudas es necesario observar el glosario que nos ofrece Martín-Sanz.

- Mobile learning (mLearning): entendido como un acceso a servicios formativos desde dispositivos móviles
- Classroom learning (cLearning): son clases online, simulaciones, estudio de casos, chats, foros, grupos de discusión...
- ETraining: término utilizado para describir la formación empresarial conducida vía eLearning.
- Televisión interactiva: que cuenta en el caso español con la plataforma TDT.

- Web 2.0: es la web generada por los propios usuarios (blogs, wikis, redes sociales...).

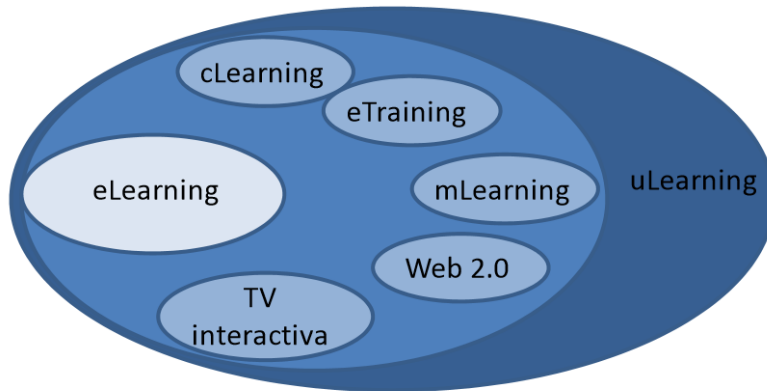


Figura 1 Componentes del U learning

Tomado de : http://n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_18-2007.PDF

Gracias a esta enorme ventaja de poder acceder al aprendizaje de manera sencilla y ubicua, otorga otra ventaja, y esa es la elección de contenidos en la que se quiera instruir, es decir que tenemos a nuestra disposición una enorme cantidad de información que fácilmente puede ser seleccionada según el gusto que posea el usuario. Es en este punto donde se aplica la selectividad contenido que nos propone la tendencia del U Learning. Un claro ejemplo de esta formación empírica y autónoma se presenta cuando un usuario hace uso de un instrumento tecnológico, para formarse a través de un software o herramienta que nos ofrece la vasta y enorme web, en especial la web 2.0.

La web 2.0

La web 2.0 a diferencia de su antecesora, es una web que rompe el sistema unidireccional en que el usuario manejaba un sentido pasivo, ya que, ahora en la web 2.0, se maneja un mayor repertorio de herramientas que permiten crear contenidos con el fin de compartirlos.

Una gran ventaja es la sencillez con la que se puede crear contenido a través de las herramientas que nos ofrece, un claro ejemplo de este caso es *Genial.ly*, *Genial.ly* es un software que permite crear diapositivas mucho más estéticas y su funcionabilidad y ejecución es realmente sencilla, apta para la gran mayoría de personas.

Con web 2.0 además de poder crear contenido, se puede compartir de muchas maneras, como lo pueden ser las redes sociales, aquellas redes que en su gran mayoría se suele utilizar para el ocio, también se pueden utilizar para aprender y compartir contenido. Claro está que en la web 2.0 existe herramientas enfocadas directamente a la educación, como es el caso de *Edmodo*, es una red social que nos permite interactuar con nuestros estudiantes de manera muy sencilla y llegando a ser lúdica para algunos usuarios.

Para identificar los factores que diferencian a la web 1.0 de la web 2.0, se anexara la siguiente grafica elaborada en la que se define claramente las facultades de cada una:

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		Web 2.0 (2003-) Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje - Artículo - Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo visualización	Navegador, Lector RSS
Cliente - Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
"geeks"	Protagonistas	Aficionados

Tabla 1 Cuadro comparativo entre Web 1.0 y Web 2.0

Tomado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/515/248>

Una de las principales características en de la web 2.0, es su compatibilidad con diferentes dispositivos, como lo pueden ser los Smartphone, los cuales comparten una enorme cantidad de aplicativos y herramientas con los ordenadores o computadores portátiles o de mesa, todo lo anteriormente comentado se puede sintetizar en un artículo publicado por la (Confederación de Empresarios de Andalucía CEA, 2011):

un conjunto de tecnologías de Internet que facilitan, más que nunca, el trabajo colaborativo y abierto. Gracias a ellas, los usuarios pueden interactuar proactivamente para mejorar o transformar situaciones que les afectan. Son

tecnologías que propician la descentralización y disparan la creatividad colectiva.

(P.1)

Aprendizaje cooperativo y autónomo

El aprendizaje autónomo es parte fundamental para la formación personal y cognitiva de cada individuo y en la informática es considerado uno de sus mejores aliados, esto gracias a que este tipo mecánica permite al usuario elegir cuales son los contenidos en los que se quiere formar, además siempre podrá optar por escoger su propio ritmo de aprendizaje y comprender de manera subjetiva empleando y apropiándose de mecánicas que favorezcan en su aprendizaje, esto se puede sintetizar y comprender de manera más gracias al Congreso Nacional De Pedagogía (2008) organizado por la Fundación CONACE, el cual fundamenta que:

El aprendizaje autónomo es un aprendizaje estratégico en el que la persona toma decisiones claves sobre su propio aprendizaje: auto dirigiéndolo en función de unas necesidades, metas o propósitos, auto regulándolo (seleccionando alternativas, acciones, tiempos) y autoevaluándolo, de acuerdo con los recursos y escenarios de que dispone y de las exigencias y condiciones del contexto.

(p.95)

El aprendizaje autónomo cuenta con una serie facultades y beneficios al momento de realizar la autoformación, pero también se debe aclarar que dentro de su concepto y ámbito se han estado generando algunas concepciones erradas, concepciones que se pueden distinguir gracias a que CNDP (2008) define que:

El conocimiento compromete mucho más que órganos receptores y neurotransmisores e implica procesos de pensamiento que conducen a la elaboración de ideas, conceptos, nociones, asociaciones proposiciones, pero también de sentimientos, afectos, intereses, cosmovisiones, compromisos, que generan acciones tanto internas como externas. Mientras que la información puede ser encapsulada y en cierta forma aislada de sus condiciones de producción, el conocimiento es un proceso situado, socio histórico; un proceso interno, dinámico, personal e intransferible (en el sentido de que nadie aprende por otro y que requiere una intencionalidad); y la manera de conocer produce una experiencia de aprendizaje que está ligada a la historia personal y al contexto social de cada quien. (p.4).

Es de destacar que para formar estudiantes competentes se debe tener en cuenta la autonomía del individuo y que tan realizado se siente con lo aprendido, ya que, hoy en día lo primordial sería generar estrategias que fortalezcan a los estudiantes en competencias determinadas.

Ambientes virtuales del aprendizaje

La intención del proyecto Edupity, es desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje con el fin de optimizar los procesos de aprendizaje y optimizar las labores de los estudiantes, pero para el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje, es necesario tener en cuenta una serie de conceptos y fases para la oportuna creación de tan valioso espacio.

Las fases según Mendoza B, Galvis P. (1999) son:

Análisis

La primera fase es el análisis, el cual tiene como finalidad detectar una serie de incógnitas para darles una respuesta, se debe aclarar que sin un buen análisis es imposible desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje óptimo y eficaz, las incógnitas propuestas por Mendoza B, Galvis P son:

- ¿Cuál es el propósito del sistema?
- ¿Cuáles son los objetivos del sistema?
- Contenidos viables y medios que lo apoyen
- ¿Quiénes y cómo son los aprendices y los instructores?
- ¿Cómo es el ambiente de trabajo de los aprendices?
- ¿Cómo son los recursos tecnológicos de las personas involucradas en el sistema? (p.305)

Durante el desarrollo del análisis se deben tener en cuenta una serie de elementos que permiten un proceso secuencial y productivo, estos elementos se caracterizan por ser componentes esenciales en el análisis.

- Roles que participan en esta etapa
- Análisis de los objetivos
- Análisis de contenidos y medios para obtenerlo
- Análisis de los aprendices
- Análisis de los instructores
- Análisis del ambiente de trabajo/estudio:

- Análisis de la infraestructura tecnológica(pp.304-307)

Diseño

El diseño se plantea como propósito distinguir las cualidad y aspectos por mejorar que puedan mejorar la estética, eficiencia y organización en el ambiente virtual de aprendizaje, para ello requiere de unos factores o pasos a seguir

- El diseño instruccional del sistema
- Sistema de evaluación
- La estructura de navegación y de presentación
- El diseño de la interfaz. (p.309)

Esto permite generar atracción de visitantes, gracias al proceso de contrición de la interfaz, que a su vez permite expandir su audiencia y transmite información a los usuarios de manera más clara.

Desarrollo

Durante el desarrollo además de elegir la herramienta en la que se desarrollara el ambiente virtual de aprendizaje, se tiene en cuenta otro tipo de factores como lo son:

- Roles que participan en esta etapa:
- Multimedia en la web
- Lenguaje de programación
- Realidad virtual. (p.311)

Competencias

El termino de competencias es un concepto que suele ser confundido por un gran porcentaje de personas, llegando a afirmar que, como si se tratase de un circuito de carreras, el objetivo principal de una competencia es llegar primero, pero en realidad a una competencia la definen una serie de factores que permite a un individuo ser más eficiente en una actividad determinada, esto se puede sintetizar de manera más clara en el siguiente anexo en el que el Ministerio de Educación Nacional (2006) define competencia como “El conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores.” (p.31).

una vez contextualizada la definición de competencia es necesario darle un lugar en el ámbito educativo, y aún más en el tecnológico, ya que gran un porcentaje de personas no son lo suficientemente competentes en el ámbito tecnológico. Es por ello que el MEN desarrollo guía para la comunidad educativa, que contribuye en la comprensión de factores, roles y conceptos dentro de las competencias.

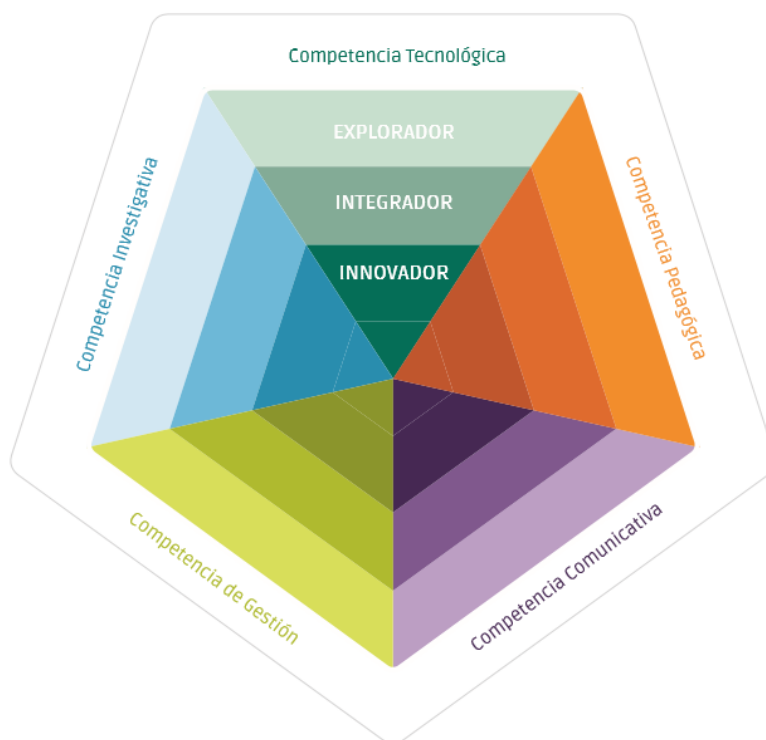


Figura 2 Competencias para el desarrollo profesional TIC.

tomado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articulos-318264_recurso_tic.pdf

Como se puede observar en la figura presentada, el objetivo del MEN es poner en evidencia 5 competencias, además de integrar niveles de desarrollo individual en cada competencia. Niveles que se dividen en tres, las cuales son; explorador, integrados e innovador.

Exploración: es en este momento y nivel, en el que el individuo empieza a mitigar y eliminar los prejuicios, permitiéndole conocer una variedad de opciones y conceptos que le contribuirán en su formación tecnológica, informática y comunicativa.

Durante el momento de Exploración los docentes:

- Se familiarizan poco a poco con el espectro de posibilidades – desde las básicas hasta las más avanzadas que ofrecen las TIC en educación.
- Empiezan a introducir las TIC en algunas de sus labores y procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Reflexionan sobre las opciones que las TIC les brindan para responder a sus necesidades y a las de su contexto. (p.36)

Integración: en el segundo nivel, el individuo hace uso de herramientas tecnológicas e informáticas que le permitan fortalecer las metodologías y estrategias

En el momento de Integración los docentes:

- Saben utilizar las TIC para aprender, de manera no presencial, lo que les permite aprovechar recursos disponibles en línea, tomar cursos virtuales, aprender con tutores a distancia y participar en redes y comunidades de práctica.
- Integran las TIC en el diseño curricular, el PEI y la gestión institucional de manera pertinente.
- Entienden las implicaciones sociales de la inclusión de las TIC en los procesos educativos. (p.36)

Innovación: es la culminación del desarrollo en la competencia, es esta fase o nivel el individuo crea estrategias, desarrolla mecánicas y crea herramientas que le permitan generar un aprendizaje significativo en compañía de la informática.

En el momento de Innovación los docentes:

- Son capaces de adaptar y combinar una diversidad de lenguajes y de herramientas tecnológicas para diseñar ambientes de aprendizaje o de gestión institucional que respondan a las necesidades particulares de su entorno.
- Están dispuestos a adoptar y adaptar nuevas ideas y modelos que reciben de diversidad de fuentes.
- Comparten las actividades que realizan con sus compañeros y discuten sus estrategias recibiendo realimentación que utilizan para hacer ajustes pertinentes a sus prácticas educativas.
- Tienen criterios para argumentar la forma en que la integración de las TIC cualifica los procesos de enseñanza y aprendizaje y mejora la gestión institucional. (p.36)

Competencias Tecnológicas.

Para que un integrante de la comunidad educativa sea competente en la rama de tecnología, debe distinguir una gran parte de facultades con las que se cuenta en la informática y con la variante cantidad de herramientas a nuestra disposición, además de aplicar de manera armónica con una estrategia pedagógica

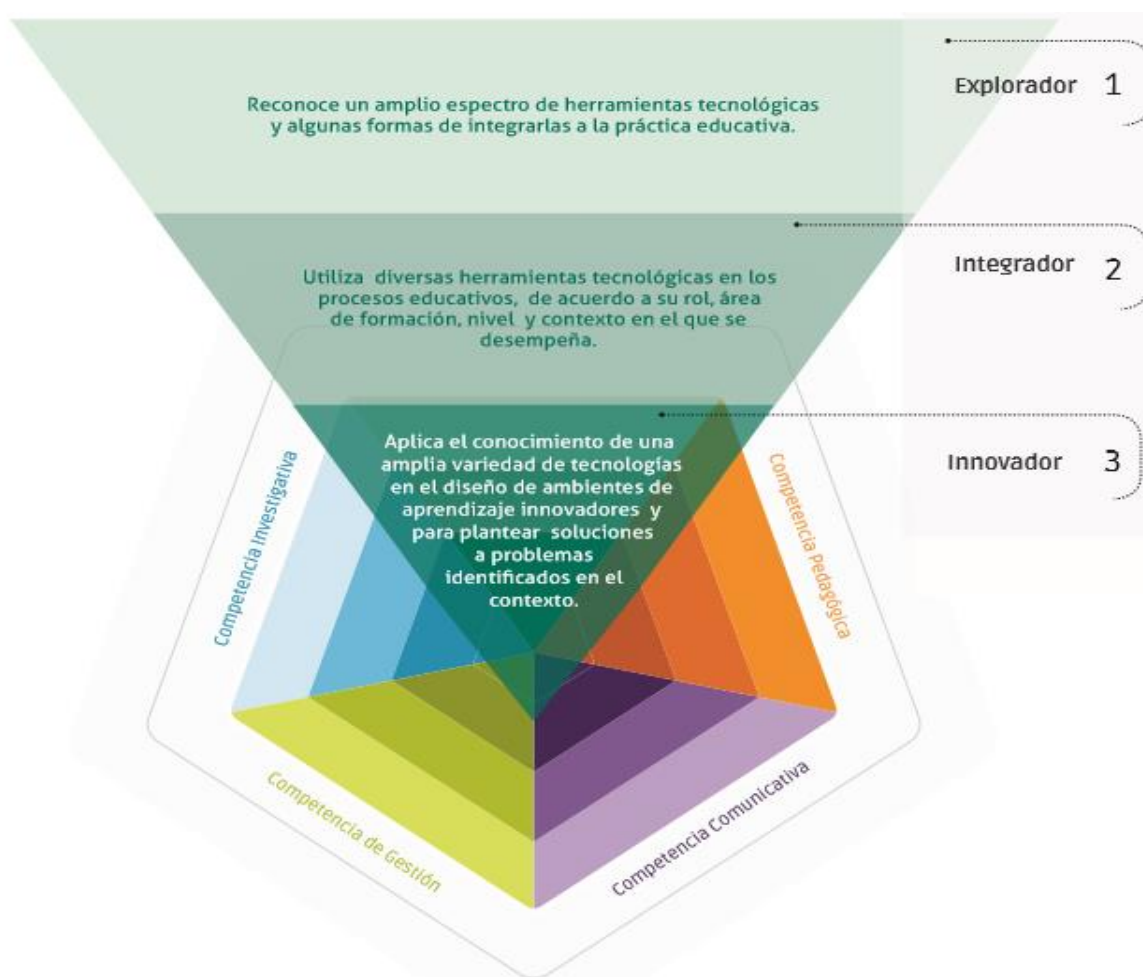


Figura 3 Competencia tecnológica

tomado de: http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Competencias pedagógicas.

En esta fase el participante educativo, aplica las TIC para fortalecer el proceso de aprendizaje, además se plantea como finalidad el dinamismo de temas a través de las herramientas informáticas

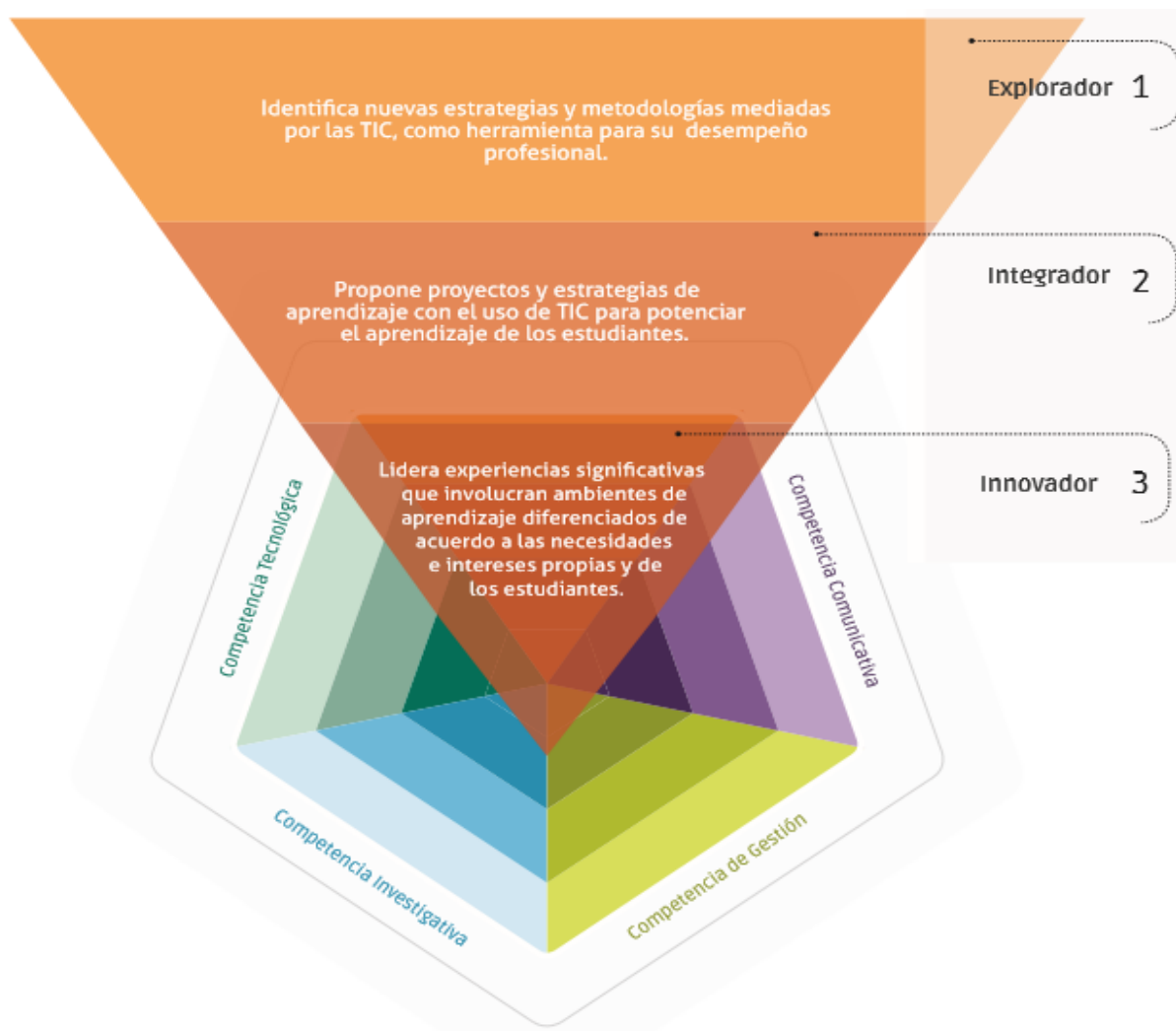


Figura 4 Competencia Pedagógica

Tomado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Competencias comunicativas.

En esta fase el participante desarrolla la capacidad de comunicarse de múltiples formas y con la ayuda de las TIC o herramientas informáticas se le facilita comunicarse de manera sincrónica y asincrónica.

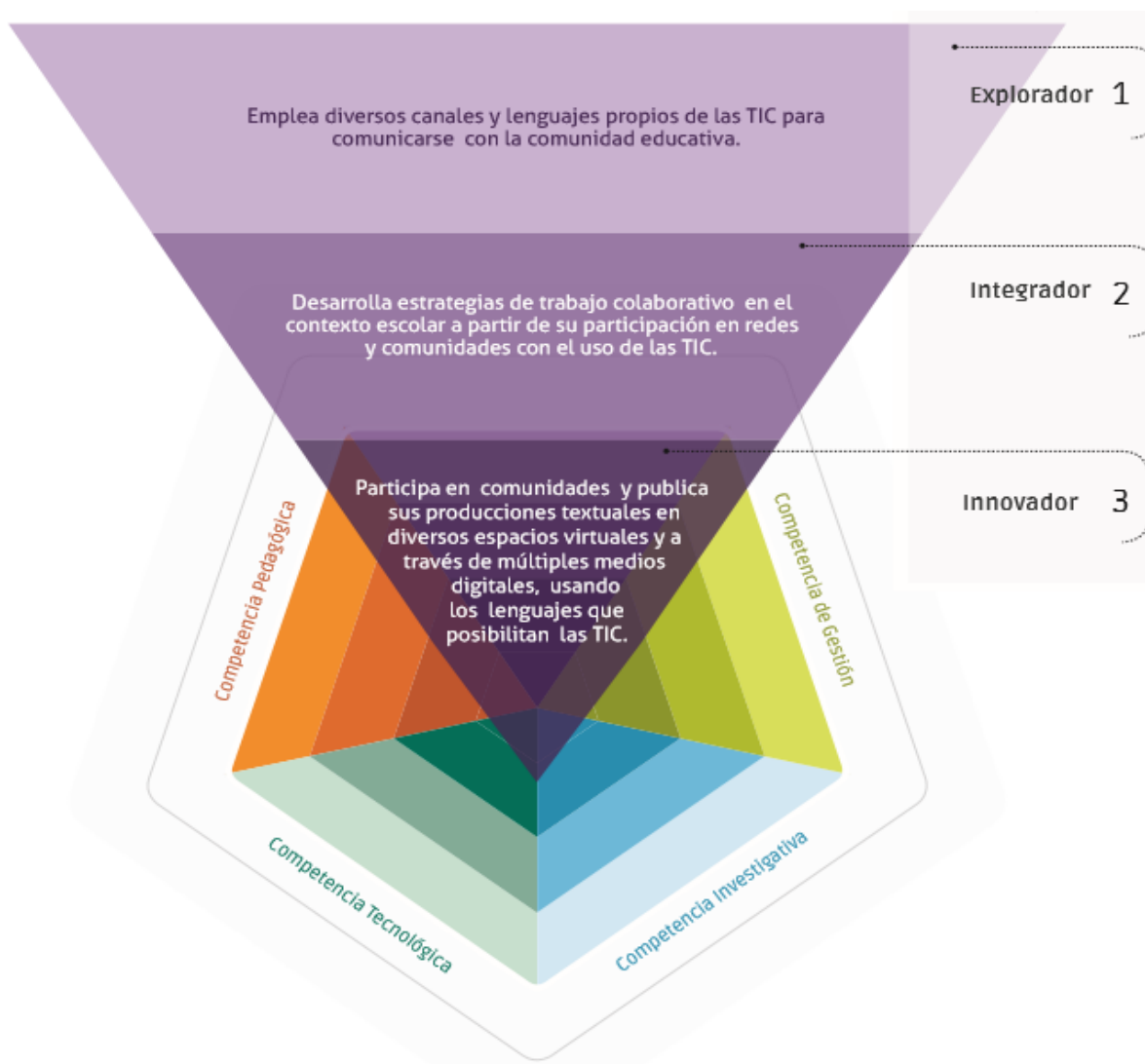


Figura 5 Competencia comunicativa

Tomado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Competencias de gestión.

Además de las competencias anteriormente mencionando, es necesario ser competente a la hora de gestionar el eficiente uso de las TIC en la educación, es en este punto donde el participante de la comunidad educativa se enfrenta al reto de organizar los contenidos de acuerdo a la temática.

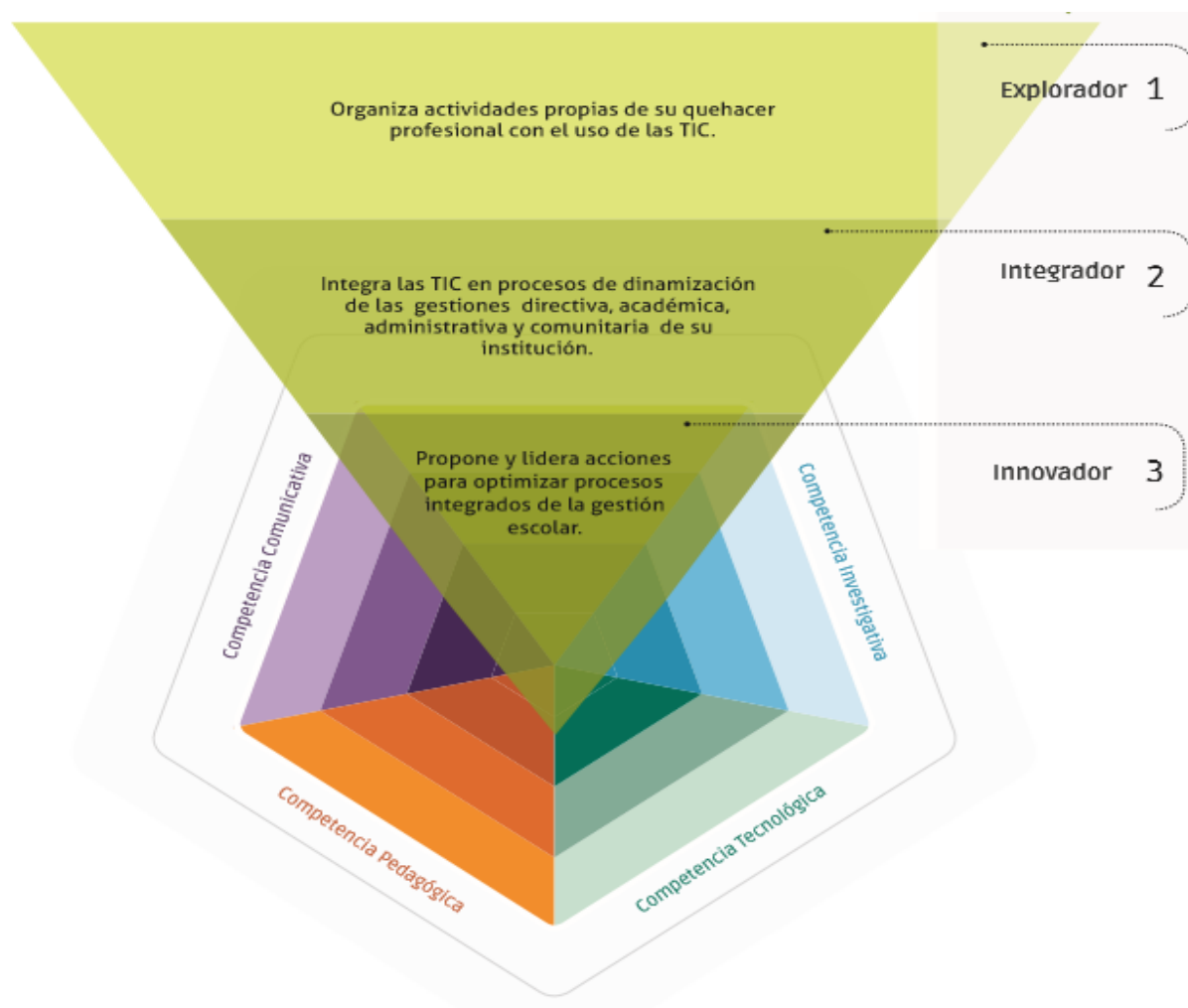


Figura 6 Competencia de gestión.

Tomado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Competencias investigativas

Por último, pero no menos importante, se encuentra la competencia investigativa, la cual se dedica a analizar profundamente los factores en la aplicación de las TIC en la educación, permitiendo distinguir cualidades o aspectos por mejorar.

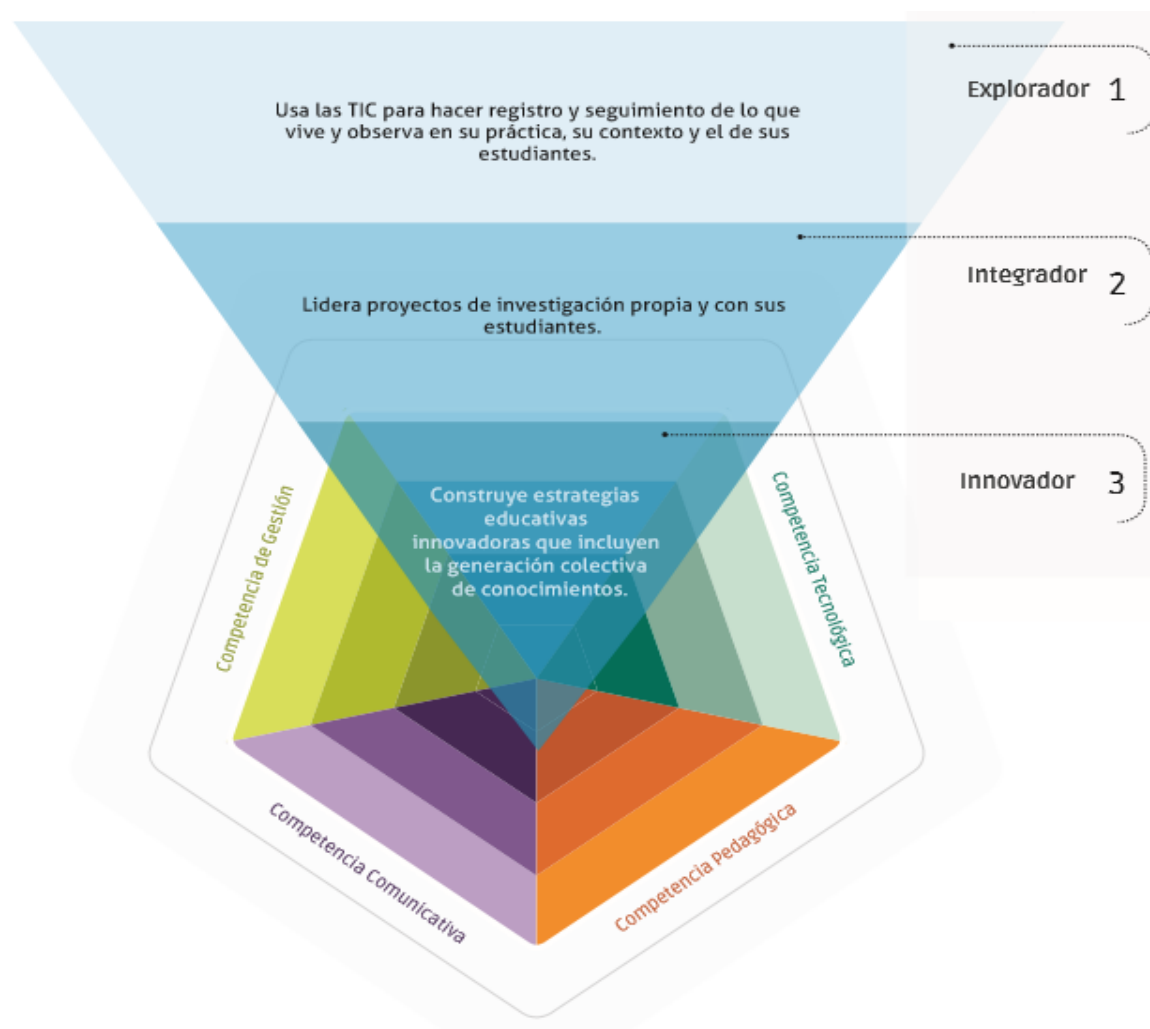


Figura 7 Competencia de investigación

Tomado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Marco normativo

En el presente marco normativo se plantean 3 políticas o normativas que permitirán direccionar de manera más adecuada el proyecto, además de permitir la legalidad en el desarrollo del mismo, se emplearán las siguientes políticas y normativas:

- Tipo de licencia de la página web
- Licencias de software
- Contenido audio visual (Normativa De YouTube)

Tipo de licencia de la página web

En el desarrollo de un espacio para ambiente de virtual de aprendizaje, se optó por hacer uso de una herramienta conocida como *Wordpress*, esta herramienta se especializa en la creación de páginas web. Este software maneja una licencia que permite mantener unos parámetros dentro de la comunidad y usuarios de la misma. la licencia que implementa *Wordpress* es la GNU o también conocida como GLP:

La Licencia Publica General GNU (o **GPL** por sus siglas en inglés, que se usaran de aquí en adelante) es una licencia de fuente abierta (**open source**). Fuente abierta no solo significa que puedes mirar el código fuente, tiene implicaciones políticas y filosóficas también. Con programas de fuente abierta, o **Software Libre**, se entiende que eres libre de modificar y redistribuir el código fuente bajo ciertas condiciones. **Libre** no significa que sea gratis (precio económico), sino a la libertad. La diferencia entre estos dos significados suele caracterizarse como el libre de "libertad de expresión" en contraste con el "libre como el viento". La licencia GPL significa que el programa es libre como la expresión.

Licencias de software

Con el fin de comprender cuales son las repercusiones legales y esclarecer cuales son las acciones no permitidas dentro del licenciamiento de software, se procede a anexar el siguiente artículo de La Ley 44 de 1993 de la Secretaría Jurídica Distrital de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. la cual especifica:

penas entre dos y cinco años de cárcel, así como el pago de indemnizaciones por daños y perjuicios a quienes comentan el delito de piratería de software. Se considera delito el uso o reproducción de un programa de computador de manera diferente a como está estipulado en la licencia. Los programas que no tengan licencia son ilegales y es necesaria una licencia por cada copia instalada en los computadores.

A partir del mes de julio de 2001, y gracias a la reforma hecha al Código de procedimiento penal, quien sea encontrado usando, distribuyendo o copiando software sin licencia tendrá que pagar con cárcel hasta por un período de 5 años.

Sin embargo, uno de los logros más importantes de la legislación colombiana en materia de protección de derechos de autor fue la Ley 603 de 2000, en la cual todas las empresas deben reportar en sus Informes Anuales de Gestión el cumplimiento de las normas de propiedad intelectual y derechos de autor. La Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN) quedó encargada de supervisar el cumplimiento de estas leyes, mientras que las Superintendencias quedaron responsables de vigilar y controlar a estas empresas.

Con esto, quedó claro que la ley colombiana se endurece en el tema de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Esto permite darle dirección normativa a la hora de tratar software de carácter libre y licenciado, teniendo en cuenta como una prioridad la referencia y los créditos a los autores y desarrolladores de cada herramienta tratada dentro del proyecto.

Contenido audiovisual (Normatividad de YouTube)

Considerando las políticas de las plataformas en las que se llevará a cabo el proyecto, se procederá a anexar las principales políticas, leyes y/o reglas que se harán presente a la hora de realizar el contenido digital, como los tutoriales audiovisuales.

Se empezará poniendo en contexto las políticas de YouTube que puedan llegar a relacionarse con el contenido audiovisual elaborado para el proyecto en cuestión.

como es bien sabido, YouTube, es una plataforma en la que los usuarios puede compartir sus contenidos audiovisuales y dicha plataforma maneja políticas que permiten mantener un equilibrio, para ofrecer a la comunidad de usuarios una armonía entre los contenidos de la plataforma.

Una de esas políticas dentro de YouTube, más específicamente de la “*Incitación al odio o a la violencia*” es la siguiente:

Los discursos de incitación al odio o a la violencia se refieren a contenido que promueve la violencia o el odio contra individuos o grupos de acuerdo con ciertos atributos como, por ejemplo:

- raza u origen étnico,
- religión,
- discapacidad,
- sexo
- edad
- condición de ex combatiente de guerra,
- orientación sexual o identidad sexual

en esta política se especifica claramente las cualidades y aspectos de se deben considerar a la hora de realizar contenido audiovisual, teniendo en cuenta la subjetividad de las personas y respetándolas

Capítulo II

Diseño metodológico

Para definir el diseño metodológico, se tuvieron en cuenta dos factores considerablemente importantes es esos son:

Metodología

Observando detalladamente el contexto en el que se realiza y desarrolla el proyecto, se ha llegado a la conclusión de optar por una metodología praxeológica, la cual se basa en 4 fases, estas 4 fases se pueden comprender de manera más precisa gracias al programa de responsabilidad social de la Corporación Universitaria Minuto De Dios, en cual en uno de sus artículos fundamenta que.

Ver: responde a la pregunta: ¿Qué sucede?; etapa fundamentalmente cognitiva donde el profesional/praxeólogo recoge, analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional, tratando de comprender su problemática y de sensibilizarse frente a ella.

Juzgar: responde a la pregunta ¿qué puede hacerse?; etapa fundamentalmente hermenéutica en la que el profesional/praxeólogo examina otras formas de enfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías, de modo que pueda comprender la práctica, conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía requerida para participar y comprometerse con ella.

Actuar: responde a la pregunta ¿Qué hacemos en concreto?, etapa fundamentalmente programática en la que el profesional/praxeólogo construye, en el tiempo y el espacio de la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas previamente validados por la experiencia y planteados como paradigmas operativos de la acción

Devolución creativa: responde a la pregunta: ¿Qué aprendemos de lo que hacemos? La prospectiva es una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica del profesional/praxeólogo; una representación donde el futuro es planteado a priori como un ideal.

Enfoque

El enfoque seleccionado en esta investigación para la recolección de datos es el cuantitativo, se optó por hacer uso de este enfoque por la muy numerosa población que se tiene como objetivo y porque se requiere de datos exactos y racionales para el correcto desarrollo de estrategias, que permitan una eficiente contextualización.

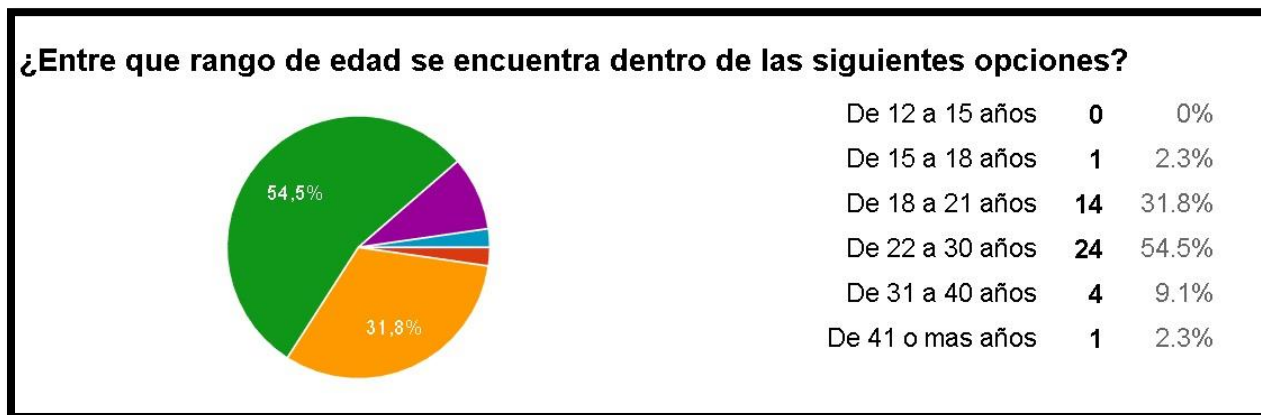
Instrumentos de investigación.

Debido al enfoque investigativo, el cual es cuantitativo, se procedió a hacer uso de dos herramientas fundamentales dentro del enfoque seleccionado. Las herramientas empleadas son:

Encuesta (formulario)

Se ha decidido hacer uso de un formulario por su eficacia en recolección de datos sólidos y por su capacidad de obtener resultado de manera rápida.

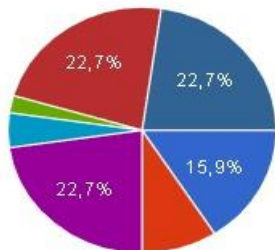
Para la creación del formulario se optó por utilizar la herramienta digital de google forms, además de emplear preguntas de tipo cerrada, precisamente con el objetivo de obtener datos sólidos, a continuación, se anexará los resultados con su correspondiente análisis.



Grafica 1 Pregunta: ¿Entre que rango de edad se encuentra dentro de las siguientes opciones?

La primera pregunta de carácter general, nos demuestra que el 54% de la población se encuentran entre los 22 y 30 años, de lo cual podemos inferir que son personas parcialmente jóvenes.

¿Cuál es su lugar de residencia?

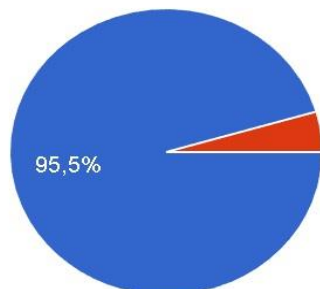


Comuna 1: Compartir	7	15.9%
Comuna 2: Centro	4	9.1%
Comuna 3: La Despensa	0	0%
Comuna 4: Cazuca	0	0%
Comuna 5: San Mateo	10	22.7%
Comuna 6: San Humberto	2	4.5%
Corregimiento 1: Romeral, Alto del Cabra, Hungría, San Jorge, Villanueva, y Fusungá	0	0%
Corregimiento 2: Bosatama, Canoas, San Francisco, El Charquito y Alto de la Cruz.	1	2.3%
Bogotá	10	22.7%
Otro	10	22.7%

Grafica 2 Pregunta: ¿Cual es su lugar de residencia?

En cuanto al lugar de residencia, se puede notar que el 55% de población residen en el municipio de Soacha, Cundinamarca.

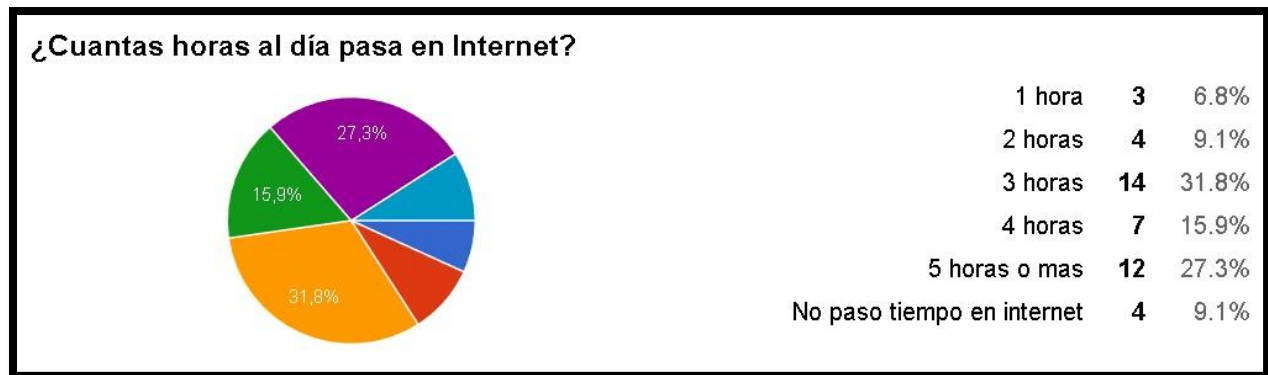
¿Cuenta con acceso a Internet?



Si	42	95.5%
No	2	4.5%

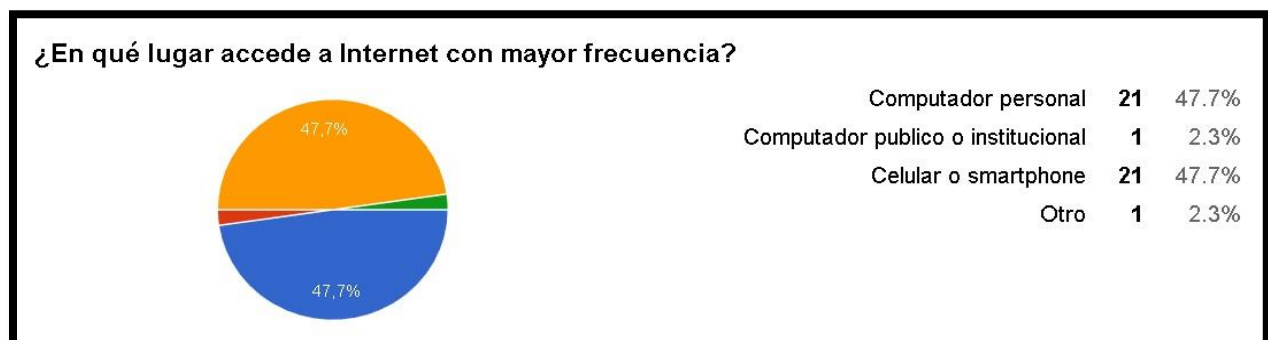
Grafica 3 Pregunta: ¿Cuenta con acceso a Internet?

El acceso a internet es claramente positivo según se observa en la gráfica, esto posibilita el aprendizaje de nuevas herramientas de la Web 2.0.



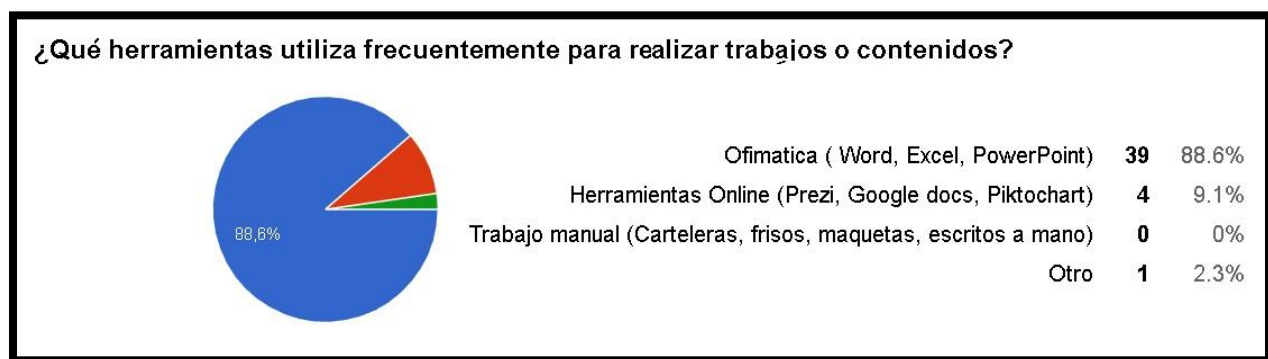
Grafica 4 Pregunta: ¿Cuántas horas al día pasa en Internet?

En este momento de la encuesta realizada, se puede destacar que solo el 9.1% de la población no pasa mucho tiempo en internet, esto posibilita la expansión de grupo poblacional que apliquen la contextualización que brinda Edupity.



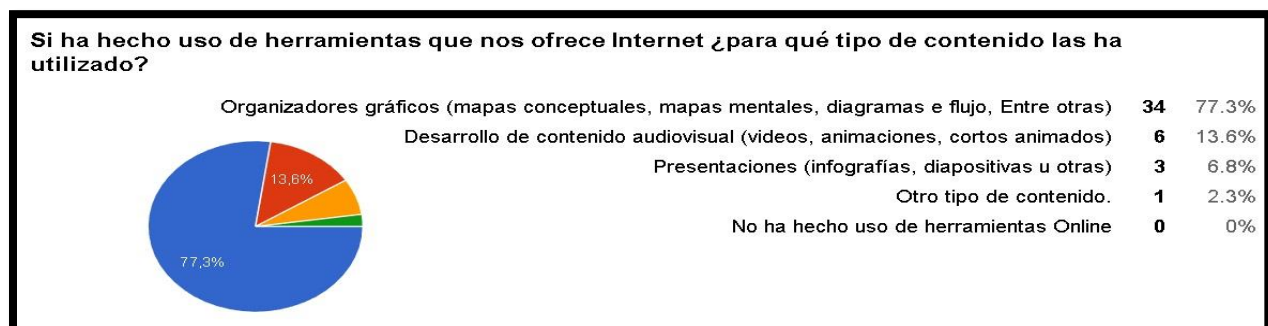
Grafica 5 Pregunta: ¿En que lugar accede a Internet con mayor frecuencia?

En esta otra pregunta, se puede inferir que el ingreso a la página web donde se efectuará la contextualización de herramientas Web 2.0, será positiva, ya que la gran mayoría de porcentaje opta por acceder a internet a través de dispositivos personales.

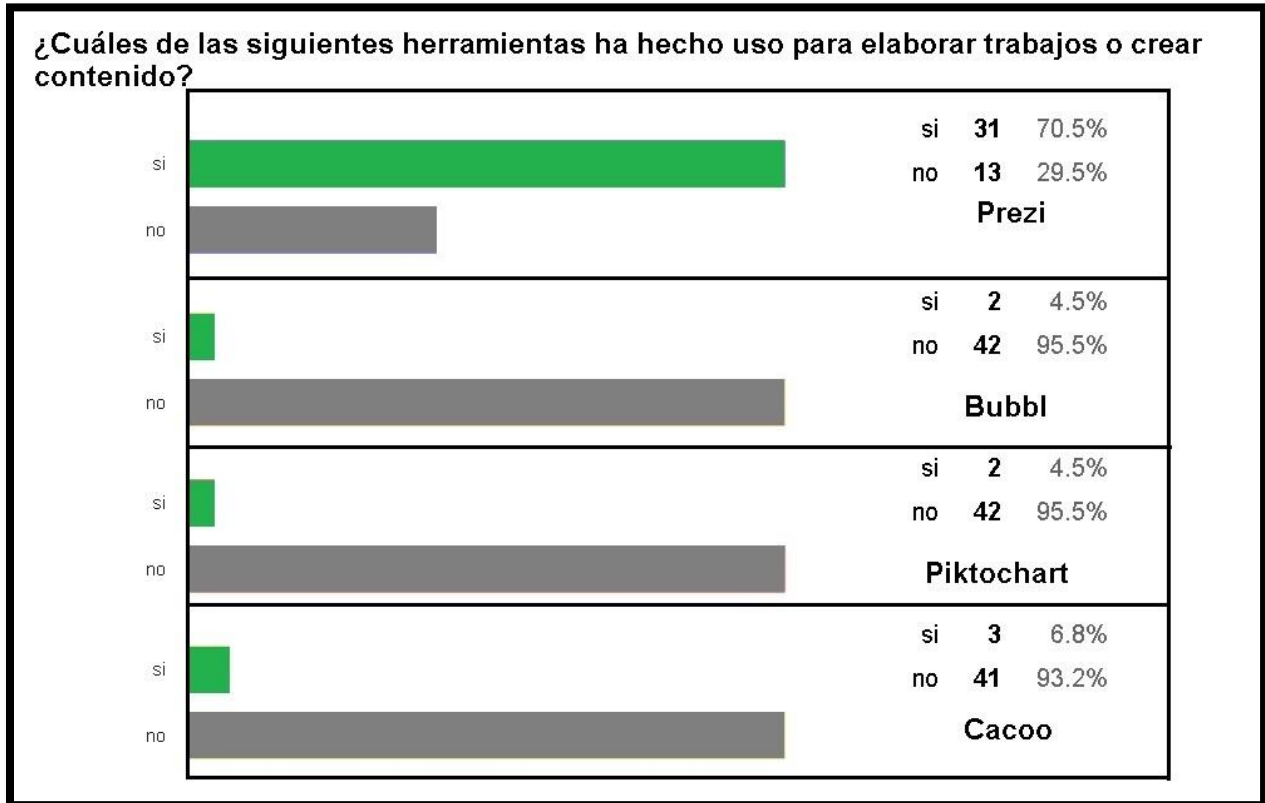


Grafica 6 Pregunta: ¿Que herramientas utiliza frecuentemente para relizar trabajos o contenidos?

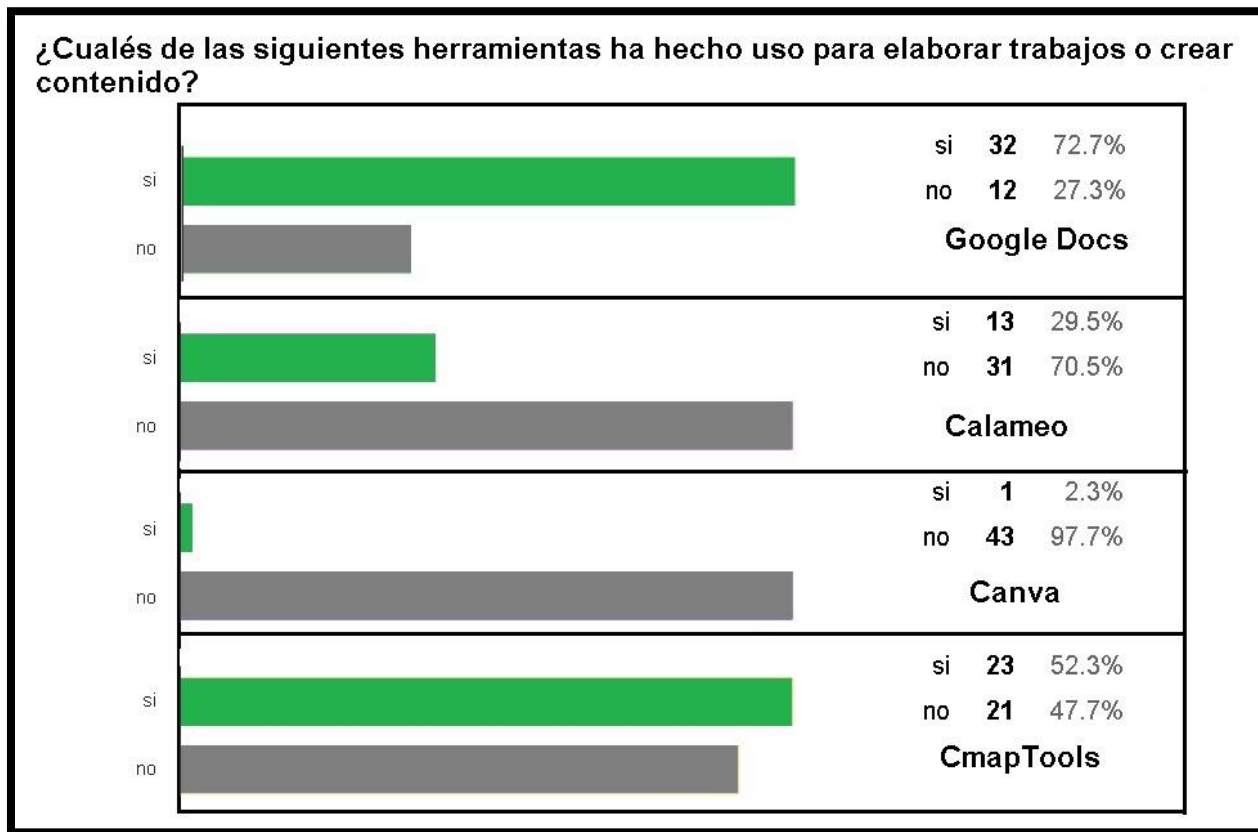
Es en este punto donde se evidencia una falencia en la utilización de herramientas Web 2.0, ya que el 88.6% de población opta por utilizar la ofimática como principal herramienta de trabajo en la elaboración de contenido, impidiendo la innovación en el uso de nuevas aplicaciones.



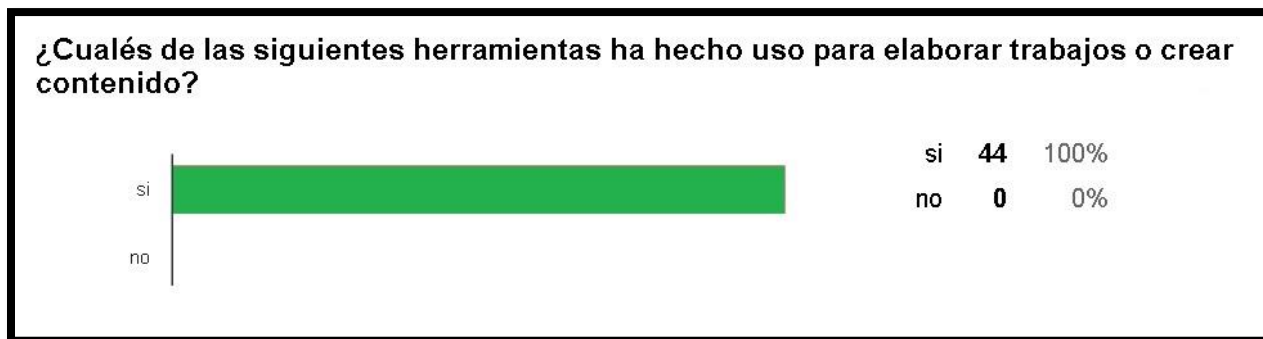
Grafica 7 Pregunta: Si ha hecho uso de herramientas que nos ofrece Internet ¿para que tipo de contenido las ha utilizado?



Grafica 8 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?



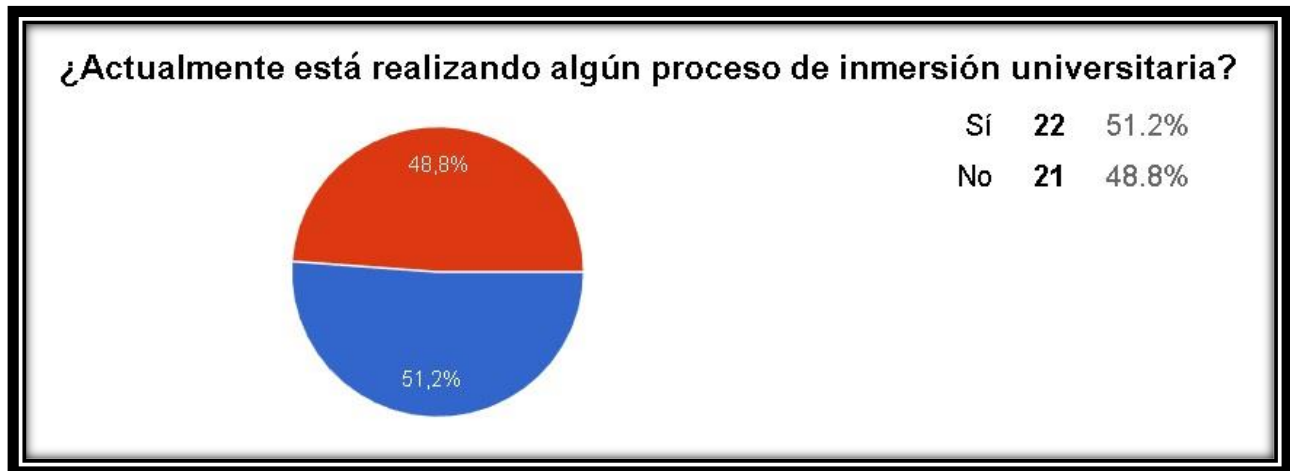
Grafica 9 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?



Grafica 10 Pregunta: ¿Cuales de las siguientes herramientas ha hecho uso para elaborar trabajos o crear contenido?

En las gráficas número 9, 10 y 11, se puede observar que las aplicaciones de herramientas web 2.0 con las que ha establecido un uso los estudiantes, están directamente relacionadas a la gran mayoría de asignaturas requieren para sus trabajos, este es el caso de *Cmaptool*, *Prezi* y

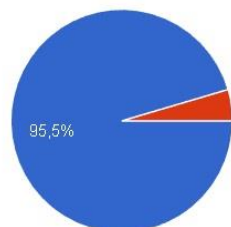
Google Docs, pero es en ese punto donde se debe integrar más aplicaciones que brinden una mayor calidad de trabajo, como es el caso de *Piktochart*, *cacoo*, *canva* o *bubbl*, además se puede observar preferencia por utilizar la herramienta de office.



Grafica 11 Pregunta: ¿Actualmente esta realizando algún proceso de inmersión universitaria?

De la presente grafica se puede inferir que, a pesar de realizar procesos de inmersión universitaria, no se considera como se debe el ámbito informático, ni las herramientas que nos brinda.

¿Considera importante que realicen cursos para el ingreso a la educación superior en el manejo de herramientas tecnológicas?



Si es importante	42	95.5%
No es importante	2	4.5%

Grafica 12 Pregunta: ¿Considera importante que realicen cursos para el ingreso a la educación superior en el manejo de herramientas tecnológicas?

En esta pregunta se evidencia que la población de estudiantes esta consiente de la importancia de la tecnología en la educación, con esto se puede concluir que sin duda alguna se destaca su interés por formarse en las herramientas Web 2.0.

Observación

La observación es un instrumento valioso para conocer y distinguir el contexto geográfico, poblacional y educativo, y el proceso de observación que se ha llevado acabo hasta el momento, ha permitido distinguir factores que impiden a los estudiantes contextualizarse e informarse sobre las herramientas Web 2.0, Esto factores son:

Escepticismo: El escepticismo frente a aplicaciones o herramientas nuevas de la web 2.0, es sin lugar a duda un factor que afecta directamente a la motivación por aprender nuevas formas de elaborar contenidos.

Descontextualización: En la observación se evidencio estudiantes que les interesaba conocer más sobre las herramientas Web 2.0, pero que debido al poco conocimiento que poseen, no se atreven a integrarlas en sus procesos educativos.

Conformismo con aplicaciones anticuadas: Por otro lado, se pudo evidenciar algunos estudiantes que no mostraban ningún tipo de interés por las herramientas Web 2.0, ya que se encontraban en una zona de confort con aplicaciones o metodologías anticuadas,

Propuesta

Teniendo como referente la evolución del proyecto, se ha optado como propuesta diagramar un ambiente virtual de aprendizaje, elaborado en *Wordpress*. Tiendo la finalidad de generar un espacio intuitivo, simple y estético para la comprensión de herramientas web 2.0, que contribuya en la formación de los estudiantes que acaban de acceder a la educación superior en la Corporación Universitaria Minuto De Dios sede Regional Soacha.

Descripción del Lugar

Ubicada en una zona fácil de encontrar, se encuentra la corporación universitaria Minuto De Dios: sede regional Soacha, caracterizada por su enfoque praxeológico y su agradable y reciente entorno, en donde los estudiantes encontraran a su disposición de una biblioteca, laboratorios, cafeterías, herramientas, juegos, asesoría, entre otras actividades, a continuación, anexare una imagen con el fin de diagramar su ubicación en Soacha, Cundinamarca:

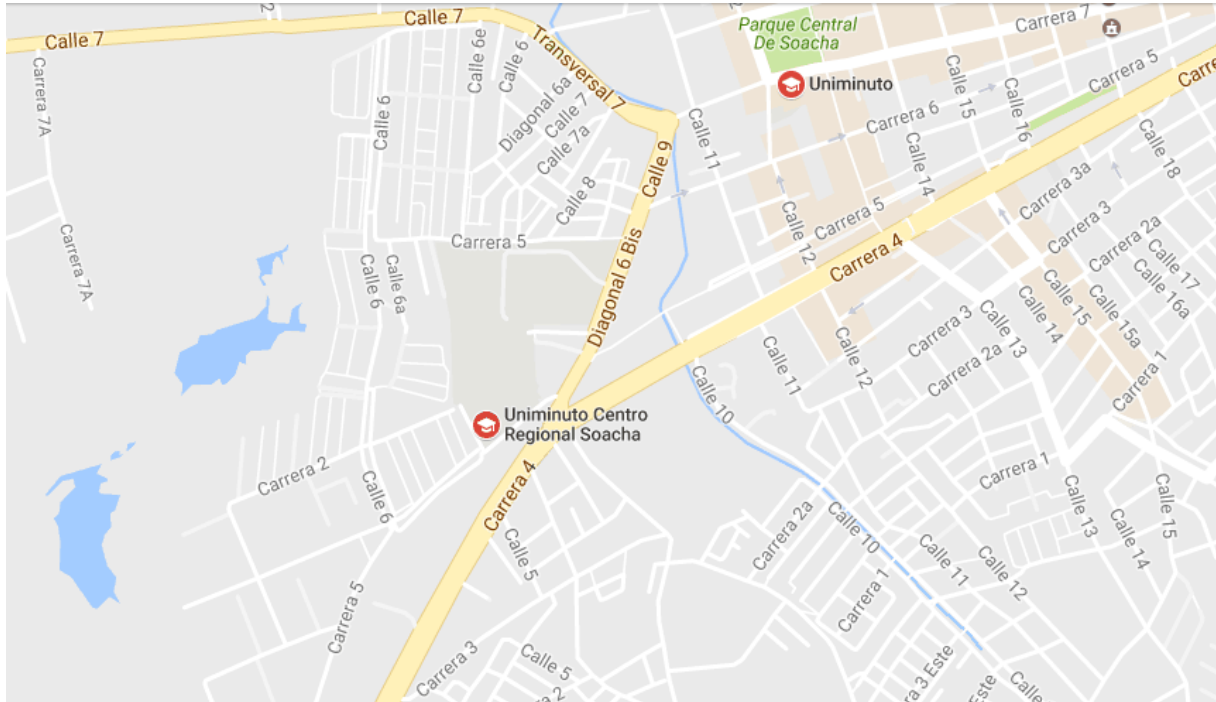


Ilustración 1 Mapa geografico que detalla el contexto (Google Maps).

Su entorno o contexto geográfico a nivel social, es algo critico en cuanto a la delincuencia, pero este punto se ha estado mitigando de manera efectiva en los últimos años, claro está que la población de Soacha se caracteriza por ser muy social y amable, y el lugar donde se encuentra la universidad no es la excepción, esto su puede notar con la muy eficiente participación de los habitantes de Soacha en los programas o talleres que propone y ofrece la universidad en muchas ocasiones con la compañía de la secretaria de educación.

Descripción de la Población

Esta se puede considerar como una de las poblaciones más antiguas de la Soacha urbana debido a su ubicación geográfica central (Comuna 02 Soacha Centro) del municipio y por ser un sitio fundacional, en donde se encuentra la mayoría de entidades públicas y privadas que prestan servicio a la comunidad, cuenta con 145.700 habitantes según censo de DANE (Departamento Administrativo Nacional De Estadística) esto la hace la cuarta comuna más poblada de Soacha.

Su población por edad es predominante entre los 48 y 65 años de edad, contando con que su población estudiantil es mayor, debido a que en esta comuna se encuentran la mayoría de instituciones educativas de orden público y privado.

Una característica que se puede evidenciar dentro de Soacha, es la vulnerabilidad, esto se puede ver evidenciado en la gran cantidad de casos de delincuencia que se han presentado a lo largo del tiempo debido en su mayoría al desplazamiento forzado por parte de los grupos armados ilegales que han causado esta problemática social, problemática que se han estado mitigando gracias a los programas, talleres y estrategias propuestas por la comunidad de Soacha, Cundinamarca.

En cuanto a la población de la Corporación Universitaria Minuto De Dios, se debe admitir que se trata de una comunidad educativa caracterizada por su enfoque social y praxeológico, permitiendo así evidenciar una sensación de comodidad al tratar con personas amables y dispuestas al servicio.

Capítulo III

Producto

A continuación, se anexarán imágenes en las cuales se evidencia el desarrollo del entorno gráfico para la contextualización de herramientas Web 2.0, en el proceso se explicarán diferentes funciones que poseen aspectos de la página web en la que se encuentra el entorno gráfico, se dividirán en las pestañas que tiene la página en cuestión.

La página responde al dominio o link de: <http://edupity.com/>

Inicio

en el inicio se procederá a mostrar el contenido reciente y relevante de la página, además de una descripción que comunique la intención de Edupty.

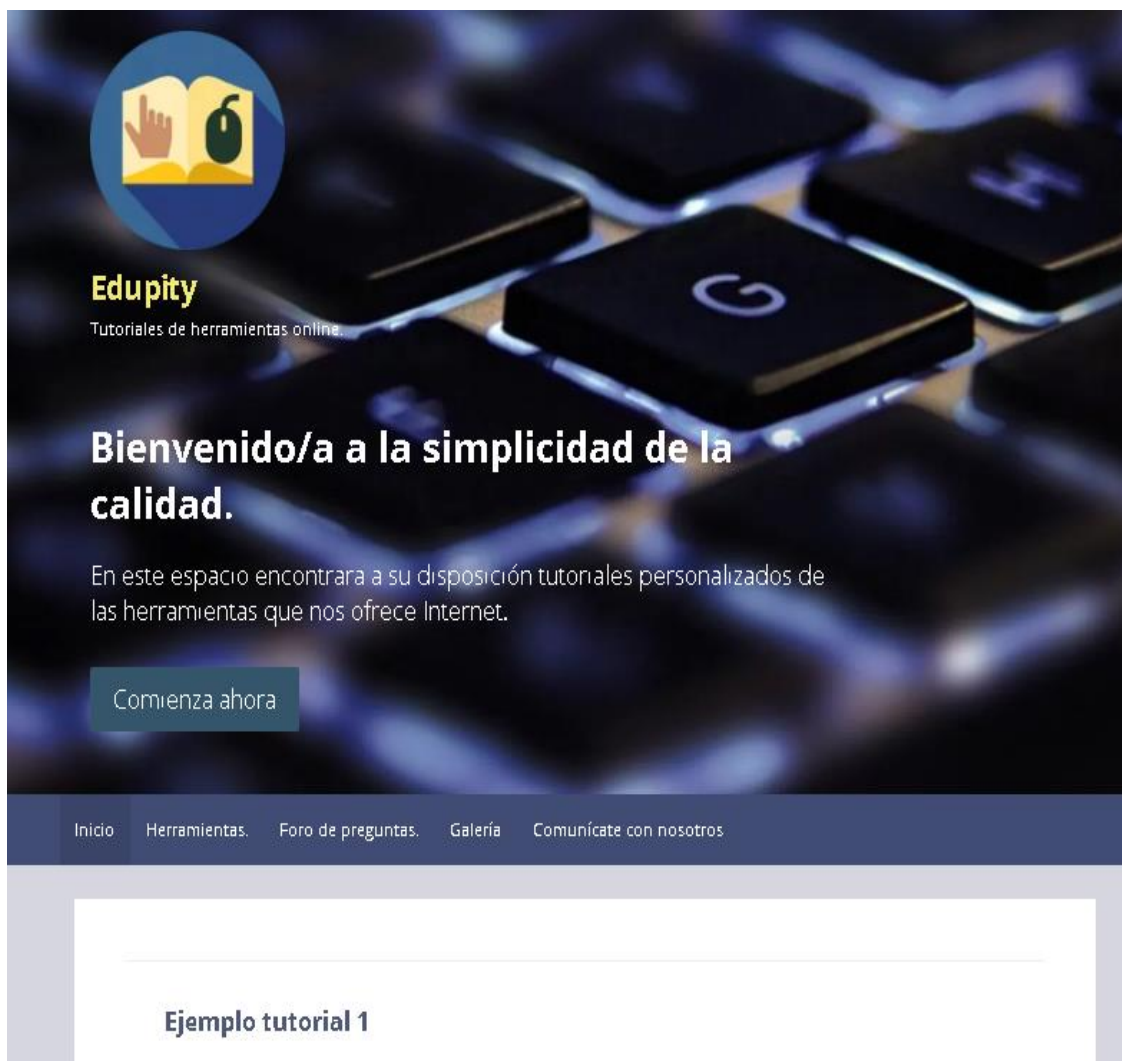


Ilustración 2 Pestaña de inicio

Herramientas:

la siguiente pestaña es presentada como herramientas, esta se divide de acuerdo al tipo de trabajo, como se puede evidenciar en la imagen. En este caso se divide en Organizadores gráficos y Presentaciones



Ilustración 3 Pestaña de Herramientas.

Preguntas frecuentes:

En esta pestaña se responderán las dudas generales que los usuarios posean sobre Edupity.



Preguntas frecuentes

Respuesta a preguntas generales que los usuarios puedan tener sobre Edupity.

Ilustración 4 Pestaña de Preguntas frecuentes.

Galería

En galería se mostrarán las principales herramientas más utilizadas con su correspondiente tutorial, es decir que las imágenes deberán poseer hipervínculos que enlacen con un tutorial de la herramienta en cuestión.

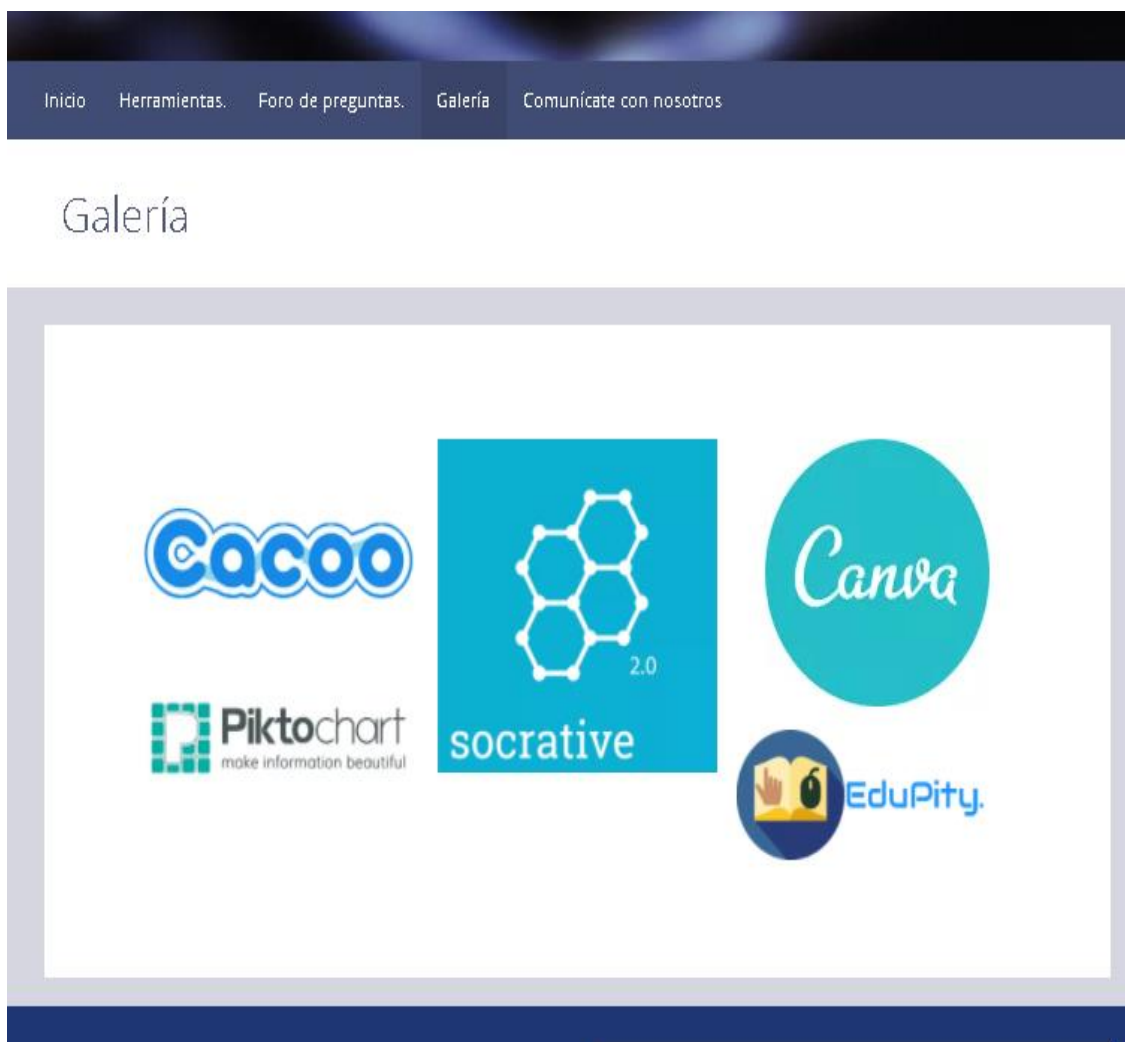
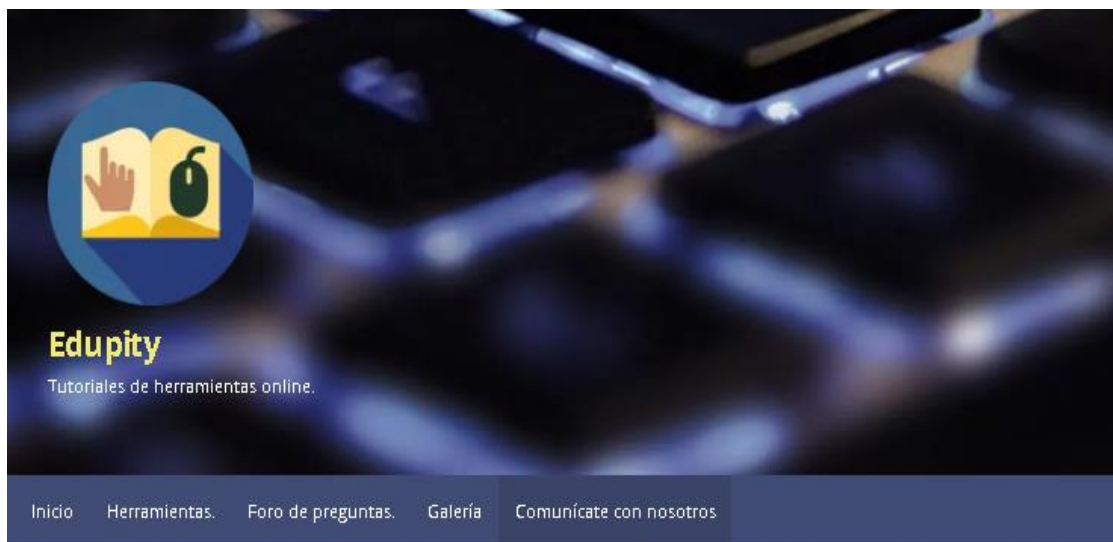


Ilustración 5 Pestaña de Galería

Comunícate con nosotros

En la última pestaña, se le brindara al usuario la comunicación directa con Edupity, esto a través de un correo creado directamente para Edupity. El correo responde a edupityweb@gmail.com



Comunícate con nosotros

Comunícate con nosotros y nos pondremos en contacto contigo tan pronto como nos sea posible. ¡Esperamos tener noticias tuyas!

Contact Form

Campos marcados con * son requeridos

Name*

Email*

Ilustración 6 Pestaña Comunícate con nosotros.

Conclusiones

La conclusión que nos permite generar a través del desarrollo de proyecto Edupity, se fundamenta principalmente en la importancia de las nuevas tecnologías y herramientas informáticas en la educación, considerando sus virtudes y cualidades en la gran mayoría de aspecto vivenciales de la actualidad.

Pero se debe aclarar que la descontextualización en este ámbito, por parte de un gran porcentaje de personas, impide que se genere un proceso eficiente en la mayoría de labores que efectuamos diaria mente, además de retrasar el nivel de productividad que se pueden llegar alcanzar utilizando la herramientas informáticas y tecnológicas a nuestra disposición.

Un factor clave para combatir o mitigar la descontextualización en las nuevas tecnologías y herramientas informáticas, es la retroalimentación, ya que de esta forma se permite generar un aprendizaje significativo para el individuo que interactúe con una comunidad determinada, otro factor que se debe tener en cuenta, es el dinamismo con el que se manejen los contenidos educativos, en el caso de Edupity se evidencia un ligero interés por la organización del ambiente virtual de aprendizaje, además de tener en cuenta puntos importantes como la teoría del color, el diseño jerárquico y la organización de pestañas.

Referencias

- Carlos Z, (2007) *U Learning: nuevas vías de formación*. N-Economía
Documento disponible en:http://n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_18-2007.PDF
- Confederación de empresarios de Andalucía (2005) *¿Qué es la Web 2.0?*
disponible en:<http://www.cea.es/herramientas/post/que-es-la-web-20.aspx>
- ISPI San Bartolomé (26 de septiembre de 2012) *La web 2.0*
[Archivo de video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-KALxBabMbk>
- Sánchez1, Mimbbrero, González-Piñal (2013) cambios pedagógicos y sociales en el uso de las tic. [En línea] Documento disponible en:
<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/reidrevista/n10/REID10art1.pdf>
- Congreso Nacional De Pedagogía (2008) *aprendizaje autónomo y competencias*. conaced
Disponible en:
http://www.konradlorenz.edu.co/images/stories/vice_academica/Aprendizaje_Autonomo_y_Competicencias.pdf
- A. de la torre. (Enero, 2006) Web Educativa 2.0. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, volumen (20)
Recuperado de : <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/515/248>
- Ministerio De Educación Nacional (2013) Competencias TIC Para el Desarrollo Profesional
Disponible en : http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

- Ministerio de Educación Nacional (2012) Recursos Educativos Digitales Abiertos COLOMBIA
Disponible en: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf
- Mendoza B, Galvis P. (1999) Ambientes Virtuales De Aprendizaje: Una Metodología Para Su Creación. UNIANDES – LIDIE. volumen 12
Disponible en: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106223_archivo.pdf
- responsabilidad social (2007) ¿Qué es eso de praxeología? (1). Corporación Universitaria Minuto De Dios. disponible en:
http://especiales.uniminuto.edu/file.php/1/Textos/anexo_1.pdf
- WordPress (2017) Licenciamiento de WordPress. codex es:license
disponible en: <https://codex.wordpress.org/es:License>
- Google (2017) Política de privacidad Condiciones de Servicio de YouTube
disponible en : <https://support.google.com/youtube/answer/2801939>
- Secretaría Jurídica Distrital de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. (1993) LEY 44 DE 1993 Disponible en: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=3429>