

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: EDUCACIÓN PARA TODOS

Yolly Badovinac Murcia

Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en Informática Educativa

María Victoria Murcia Arregocés

Magister en Educación

Universidad Santo Tomás, Bogotá

Facultad de Educación

Licenciada en Informática Educativa

Semillero de Investigación Línea PLE Ambientes Personales de Aprendizaje

2021

Dedicatoria

Dedico este trabajo fruto de todo mi esfuerzo y dedicación principalmente a mi hija Sara Lucia Badovinac, quien es mi motor en todo lo que encamino en esta vida, y a quien deseo inducir hacia la constancia, responsabilidad y servicio a la comunidad desde la academia. A mi madre, quien, a través de su ejemplo de superación, me enseñó que nunca es tarde para continuar formándome y cumplir mis sueños acompañada siempre de la mano de Dios.

Agradecimientos

Agradezco en primera medida a Dios por permitirme existir, a la Universidad, por formarme en valores y en la responsabilidad social que todo ser humano debe poseer, a mis profesores, por enseñarme a construir y transformar poco a poco esos saberes necesarios para mi crecimiento personal y profesional, a mi asesora del semillero de investigación por darme fuerzas cuando sentía que decaía y guiarme a un feliz resultado y a mi familia por ser apoyo incondicional durante el desarrollo de mi carrera universitaria.

“Quien no vive para servir no sirve para vivir”

Madre Teresa De Calcuta

Contenido

	Pág.
Introducción	12
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: EDUCACIÓN PARA TODOS	16
Planteamiento del problema	16
Justificación.....	17
Objetivos	20
Objetivo general	20
Objetivos específicos.....	20
Antecedentes	21
Método	30
Resultados	33
Etapa 1: Analizar la audiencia	34
Etapa 2: Establecimiento de objetivos de aprendizaje	34
Etapa 3: Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales	34
Etapa 4: Usar métodos, tecnologías y materiales.....	36
Conclusiones	39
Referencias.....	40
Anexos	46
Anexo 1	46
Anexo 2	49
Anexo 3	50
Anexo 4	52

Anexo 5	85
Anexo 6	91
Anexo 7	93
Anexo 8	94
Anexo 9	95
Interfaz de navegación del curso.....	95

Resumen

Este trabajo da cuenta de los avances de un proyecto de investigación, titulado “Entornos virtuales de aprendizaje: educación para todos”. Se toma como referencia la línea PLE (Entornos Personales de Aprendizaje), en donde se relacionan las indagaciones de desarrollos realizados por algunas investigaciones sobre este tema y cuáles han sido las estrategias que favorecen el reconocimiento de las personas que interactúan con este tipo de recursos desde la perspectiva incluyente. Se da inicio, con los elementos del problema relacionados con el contexto y sus necesidades. Posteriormente, se realiza la revisión documental, permitiendo identificar algunas categorías emergentes, como las limitaciones de acceso y uso en los diferentes entornos virtuales de aprendizaje para personas con dificultades sensoriales auditivas y/o visuales y los desafíos que dan sentido y significado a esta propuesta. Finalmente, se establecen puntos de llegada y se plantea el diseño de un entorno virtual de aprendizaje incluyente, para ser contenido dentro de la Plataforma MOODLE (LMS) en la Universidad Santo Tomas, favoreciendo el uso y acceso a la comunidad estudiantil que presenta condiciones de discapacidad sensorial auditiva y/o visual.

Palabras Clave: Inclusión, Accesibilidad, Usabilidad, Entornos de aprendizaje, Virtualidad.

Abstract

This paper reports the progress of a research project entitled "Virtual learning environments: education for all". The PLE (Personal Learning Environments) line is taken as a reference, where the inquiries of developments made by some researches on this topic are related and which have been the strategies that favor the recognition of the people who interact with this type of resources from the inclusive perspective. It begins with the elements of the problem related to the context and its needs. Subsequently, the documentary review is carried out, allowing the identification of some emerging categories, such as the limitations of access and use in the different virtual learning environments for people with hearing, visual and sensory difficulties and the challenges that give sense and meaning to this proposal. Finally, points of arrival are established and the design of an inclusive virtual learning environment is proposed, to be contained within the MOODLE platform at Santo Toma's University, favoring the use and access to the community of student with sensory, hearing and visual impairment.

Keywords: Inclusion, Accessibility, Usability, Learning environments, Virtuality.

Glosario

*Accesibilidad:*¹ Es el conjunto de características que debe disponer un entorno, producto o servicio para ser utilizable en condiciones de confort, seguridad e igualdad por todas las personas y, en particular, por aquellas que tienen alguna discapacidad.

*Comprensibilidad:*² La información y las operaciones de usuarios deben ser comprensibles.

*Diseño Instruccional (ID-Instructional Design):*³ Establece las fases a tener en cuenta en este proceso y los criterios a tener en cuenta en el mismo.

*Discapacidad:*⁴ Es toda restricción o ausencia (debida a una deficiencia) de la capacidad de realizar una actividad en la forma o dentro del margen que se considera normal para cualquier ser humano.

*Discapacidad Sensorial Auditiva:*⁵ Es la falta, disminución o pérdida de la capacidad para oír en algún lugar del aparato auditivo.

*Discapacidad Sensorial visual:*⁶ La discapacidad visual es la condición que afecta directamente la percepción de imágenes en forma total o parcial, y va desde la baja visión hasta la ceguera.

1 Lopez, A. B., Restrepo Bustamante, F. A., & Preciado, Y. P. (2015). *Accesibilidad académica: un concepto en construcción*. In VI Congreso Internacional sobre Calidad y Accesibilidad de la Formación Virtual (CAFVIR) (pp. 59-66). <http://nulan.mdp.edu.ar/2532/1/lopez.etal.2015.pdf>.

2 Mora, S. L. (s/f). *Accesibilidad Web*. Dlsi.ua.es. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=principios-2>.

3 Belloch, C. (2012). *Diseño Instruccional*. <http://www.uv.es/~belloch/pedagogia/EVA4.pdf>

4 Cáceres Rodríguez, C. (2004). *Sobre el concepto de discapacidad. Una revisión de las propuestas de la OMS*. *Auditio*, 2(3), 74–77. <https://doi.org/10.51445/sja.auditio.vol2.2004.003>

5 *Educación*, 23, 215-231. <https://doi.org/10.35362/rie2301012> Sistema Nacional DIF. (s/f). *¿Qué es la Discapacidad Auditiva?* Gob.mx. Recuperado el 7 de agosto de 2021, de <https://www.gob.mx/difnacional/articulos/que-es-la-discapacidad-auditiva>

6 *¿Qué es una discapacidad visual y cómo la tecnología ayuda a mejorar la calidad de vida de quienes la padecen?* - *¿Qué es una discapacidad visual y cómo la tecnología ayuda a mejorar la calidad de vida de quienes la padecen?* (s/f). Gov.co. Recuperado el 7 de agosto de 2021, de <https://convertic.gov.co/641/w3-article-144970.html>

*Equidad educativa:*¹ Tiene que ver, en general, con la igualdad de oportunidades y con el respeto por la diversidad.

*Igualdad de oportunidades:*² Es un modo de concebir la justicia social, según el cual un sistema es socialmente justo cuando todas las personas tienen potencialmente las mismas posibilidades de acceder al bienestar social y poseen los mismos derechos políticos y civiles.

*Inclusión educativa:*³ Es el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación.

*MOODLE (LMS):*⁴ O más específicamente de Learning Content Management (LCMS), es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

*Operabilidad:*⁵ Los componentes de la interfaz de usuario y la navegación debe ser manejable.

*Perceptibilidad:*⁶ La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios en formas que ellos puedan entender.

1 Seibold, J. R. (2000). La calidad integral en educación. Reflexiones sobre un nuevo concepto de calidad educativa que integre valores y equidad educativa. *Revista Iberoamericana De Educación*, 23, 215-231. <https://doi.org/10.35362/rie2301012>

2 La ley y tienen, “todos Son Iguales Ante, Distinción, S., & de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración y contra toda provocación a tal discriminación.”, D. a. I. P. (s/f). IGUALDAD DE OPORTUNIDADES. Gob.ar. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de https://www.trabajo.gob.ar/downloads/domestico/explora_fasciculo_01_Igualdad_de_Oportunidades.pdf

3 Unir, V. (2020, 28 septiembre). *¿Qué es la inclusión educativa? Características, definición y marco legal*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/educacion-inclusiva/>

4 Acerca de Moodle - MoodleDocs. (s/f). Moodle.org. Recuperado el 5 de agosto de 2021, de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

5 Mora, S. L. (s/f). Accesibilidad Web. Dlsi.ua.es. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=principios-2.1>

6 Mora, S. L. (s/f). Accesibilidad Web. Dlsi.ua.es. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=principios-2.1>

PLE: ¹Conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.

Responsive (responsive design): ²Diseño web adaptable esto significa hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en dispositivos electrónicos como tabletas, smartphones, etc.

Robustez: El contenido deber ser suficientemente robusto para que pueda ser bien interpretado por una gran variedad de agentes de usuario, incluyendo tecnologías de asistencia.

SARS-CoV-2 (COVID-19): ³Los coronavirus (CoV) son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves, como ocurre con el coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS-CoV) y el que ocasiona el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS-CoV).

SCORM (Shareable Content Object Reference Model): ⁴Es el conjunto de especificaciones que permiten estandarizar la producción de contenidos en e-learning para poder crear contenidos fácilmente reutilizables.

TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento): ⁵Establece una relación entre la tecnología y el conocimiento adquirido a través de la tecnología.

¹ Gómez, S. M. (2018, 16 octubre). ¿Qué es un PLE Entorno Personal de Aprendizaje? EDULLAB. <https://edullab.webs.ull.es/wordpress/que-es-un-ple-entorno-personal-de-aprendizaje/>

² Definición de “responsive” en el área digital. (2017, abril 27). Atinternet.com. <https://www.atinternet.com/es/glosario/responsive/>

³ Coronavirus. (s/f). Paho.org. Recuperado el 4 de agosto de 2021, de <https://www.paho.org/es/temas/coronavirus>

⁴ Cs, M. (2020, 7 abril). Formato SCORM, ¿qué es y para qué sirve? Tres punto e-learning. <https://www.trespuntoelearning.com/formato-scorm/>

⁵ TIC, TAC y TEP: qué son, diferencias y similitudes. (2018, diciembre 4). Compartirpalabramaestra.org.

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/tic-tac-y-tep-que-son-diferencias-y-similitudes>

TIC (Information and Communications Technology): ¹Hace referencia a las teorías, las herramientas y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de la información: informática, internet y telecomunicaciones.

*Tiflotecnología:*² El conjunto de técnicas, conocimientos y recursos encaminados a procurar a los ciegos y deficientes visuales los medios oportunos para la correcta utilización de la tecnología con el fin de favorecer su autonomía personal y plena integración social, laboral y educativa.

Usabilidad: ³ (dentro del campo del desarrollo web) es la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible.

1 Hdez., A. (2017, diciembre 25). Concepto de TIC: Tecnologías de la Información de la Comunicación. *Economiatic.com*.
<https://economiatic.com/concepto-de-tic/>

2 (S/f). *Web.ua.es*. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de <https://web.ua.es/es/cae/documentos/noticias/2017/tiflotecnologia-para-deficit-visual-once-juan-antonio-gimenez-sonia-collado.pdf>

3 Hassan Montero, Y. (2002). *Introducción a la Usabilidad. No sólo usabilidad, (1)*.
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.htm

Introducción

La educación ha trascendido a través de los años, es evidente, que la forma de enseñanza de los antepasados no se compara a la educación de la actualidad, si bien es claro, los medios utilizados para la formación en conocimientos en la edad prehistórica corresponden a los primeros descubrimientos y avances de la época, permitiendo satisfacer las necesidades del ser humano, sin embargo, a medida de los diferentes descubrimientos y evoluciones, la educación ha podido tomar fuerza e ir respondiendo a las necesidades que el hombre ha presentado en el querer adquirir nuevos conocimientos.

A partir de ello, surgen las primeras formas de educación en espacios presenciales y la figura del docente es cada vez más importante en la educación tradicional, haciendo de dicho proceso un entorno de enseñanza y aprendizaje rígido, conservador y con los medios que se consideraban indispensables en la época para adquirir el conocimiento, sin embargo, al analizar el alcance de las personas al saber, el hombre busca satisfacer dicha necesidad a través de nuevas metodologías que permitan hacer de la educación un proceso accesible para todos, en el que las barreras de la distancia no sean impedimento ni para el docente ni para el estudiante. Por tal motivo, se da paso a la educación a distancia desde el uso de herramientas y artefactos que en la época permitían al ser humano establecer una comunicación entre emisor y receptor, siendo los canales de transmisión las cartas, la radio e inclusive el teléfono, permitiendo al maestro como emisor, compartir sus conocimientos a sus estudiantes como receptores.

¹En Colombia la educación virtual inicia a través de la educación a distancia, ésta nace como una solución ante la poca cobertura, calidad y desplazamiento del personal docente de

Yong, E., Nagles, N., Mejía, C. & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 80-105.

quienes deseaban beneficiarse de la educación. Para el año de 1947, el sacerdote José Joaquín Salcedo Guarín desarrolla para los campesinos un programa de formación en la radiodifusión y otros medios de comunicación para llevar el conocimiento del alfabeto, las matemáticas básicas, la salud, el autocuidado, los valores y diversas técnicas de producción agropecuaria, surge para época como la primera inclusión de la educación a distancia. Años más tarde, exactamente en 1972, aparece el programa televisado Educadores de hombres nuevos, emitido por la Pontificia Universidad Javeriana, a esta iniciativa se sumaron el siguiente año de educación a distancia las universidades de Antioquia y Valle, en 1975 se vincularon las universidades Santo Tomás y la Sabana. Durante el periodo de gobierno del presidente Belisario Betancur en el año 1982, incorpora la formación a distancia en la política educativa nacional, siendo el Icfes quien toma las riendas del asesoramiento en su funcionamiento con las distintas Universidades. A esta nueva modalidad se une la Unisur. En el año 1998, la Universidad Militar Nueva Granada realiza desarrollos nacionales de contenido y tecnología, para ese mismo período la Fundación Universitaria Católica del Norte (institución privada), brinda a su comunidad educativa programas de pregrado soportados en tecnologías virtuales, a esta metodología se suma la Universidad EAN, que a través de la plataforma tecnológica Web CT: instala cursos que paulatinamente se fueron incrementado hasta tener toda la oferta académica en la plataforma. Es así como se da inicio a la modelo virtual en nuestro país. (Yong et al., 2017)

La sociedad de la época contemporánea ha delegado a la escuela para llevar a cabo los procesos de inclusión e integración escolar, considerándolos como el ambiente propicio para reducir la brecha social de diferencias entre las personas con necesidades educativas diversas, y tras de muchos intentos solo ha logrado la equipación de una integración con asimilación que permita el paso a la igualdad y equidad. En la actualidad, en el mundo se ha visto la necesidad de

replantear e involucrarse en los nuevos desafíos educativos que día a día son necesarios para brindar espacios de aprendizaje en igualdad de condiciones, siendo los recursos tecnológicos una herramienta mediadora fundamental en las actividades que son desarrollan en el presente.

Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumento de apoyo pueden generar un aprendizaje basado en la interacción, creatividad y experimentación, es por ello, cada vez estos recursos toman fuerza en la implementación de nuevas actividades programadas en el que hacer docente. ¹El Ministerio de Educación Nacional - MEN define “*los entornos de aprendizaje como aquellos espacios en los cuales los estudiantes interactúan, acompañados y guiados por un docente, desarrollando experiencias de aprendizaje significativo y con sentido (bajo condiciones físicas, sociales y culturales relevantes y adecuadas)*”. (MEN, 2014,p. 3). Sin embargo, la baja accesibilidad que existe en el mundo virtual frente a este tema, afecta demasiado a la población con diversidades funcionales sensoriales, ya que se podría decir que se encuentran en una gran desventaja profesional, puesto que muchos de los cursos, técnicos, tecnólogos, pregrados, posgrados, maestrías y diplomados online, no cuentan con las herramientas suficientes para atender la necesidad de estas personas, además, en Colombia no se han hecho los avances y estudios suficientes para generar un instrumento que les ayude en estos casos provocando desinterés y vacíos conceptuales para los que quieran lograr nuevas metas en sus estudios. Comprendiendo que la educación ha sido un constante proceso en ascenso y buscando satisfacer la necesidad de generar nuevos conocimientos para así estar siempre en evolución, las TAC, se hacen presentes y revolucionan el mundo de la comunicación y la educación.

1 Ministerio De Educación Nacional, (2014). Lineamientos de calidad para las licenciaturas en educación.1-37. Páginas.

Un ejemplo más cercano de esta evolución se puede referenciar con la llegada el SARS-CoV-2 (COVID-19), obligando a cualquier ser humano a estar en su casa y no salir sino lo totalmente necesario, incluso rompiendo todo contacto físico que se tenía, lo que quiere decir, que colegios y universidades cerraron y se vieron en la necesidad de ajustar el proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyados de recursos digitales. Con esta contingencia sanitaria, se pudo evidenciar que pasar de lo presencial a lo virtual ha sido un cambio abrupto para muchos contextos sociales, por esta razón surge la necesidad de replantear y reflexionar en torno a la búsqueda de estrategias innovadoras que transformen, se reinventen e involucren distintos tejidos sociales como es la población con diversidad funcional, sobre todo en el ambiente educativo. A raíz de esta situación, la universidad Santo Tomás preocupada por satisfacer las necesidades de sus estudiantes en condición de discapacidad y comprendiendo que no es una situación particular de la institución, si no una problemática a nivel Nacional, vincula a sus estudiantes en procesos investigativos que les permiten acercarse a distintas comunidades e innovar en la creación de entornos de aprendizaje que propicien la inclusión y la equidad social.

En el presente proyecto se hablará acerca del proceso realizado en la creación del curso “CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN” de la Universidad Santo Tomas, el cual lleva a realizar un análisis profundo de las características específicas influyentes y necesarias para su desarrollo. Finalmente, se realiza una indagación teórica y pedagógica a través de un sondeo de las diferentes plataformas virtuales que se encuentran en el mercado de forma gratuita, entendiéndolo desde la evaluación del contexto y la necesidad de la entidad.

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: EDUCACIÓN PARA TODOS.

Planteamiento del problema

Estudio y desarrollo de Entornos Virtuales de Aprendizaje (PLE), dentro del contexto educativo incluyente.

El uso de las Tecnologías, paulatinamente se ha ido incorporado en la cotidianidad de las personas, siendo un medio que ha traído consigo grandes cambios sociales, culturales, políticos y educativos. Este proceso visto desde la educación se ha gestado de forma paulatina. ¹El Ministerio de Educación Nacional MEN, con el documento (Ruta de Apropiación de TIC en el Desarrollo Profesional Docente), reconoce las necesidades de aprendizaje individuales y colectivas, donde la formación de docentes es necesario en el uso pedagógico de las TIC, a través de redes, comunidades virtuales, colaboraciones y experiencias significativas de uso. (MEN, 2008, p.7).

En la Universidad Santo Tomás desde la modalidad abierta y a distancia, se están desarrollando las actividades de los espacios académicos en los diferentes programas a través de la plataforma MOODLE (LMS), manejando un modelo de diseño unificado en el cual se realiza un alistamiento tanto de recursos como de actividades a través de herramientas multimediales, las cuales permiten interactuar entre docente-estudiante, realizar seguimiento a los procesos evaluativos, se puede observar que presenta poca adecuación para personas que presentan discapacidad sensorial auditiva y/o visual, dificultando el acceso a este tipo de población.

1 S/f). Gov.co. Recuperado el 1 de agosto de 2021, de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

A partir de la emergencia sanitaria por el SARS-CoV-2 (COVID-19), se pudo evidenciar el limitado grado de accesibilidad y usabilidad que se da en la plataforma de la Universidad, antes de esta emergencia los estudiantes asistían de forma presencial a realizar las tutorías los días sábados y era el docente el que guiaba el espacio y daba las orientaciones de las actividades, las cuales se alojaban en MOODLE (LMS). Con la llegada de la pandemia, se dio inicio al proceso totalmente virtual dificultando el acceso y uso de los diferentes contenidos que se encuentran alojados en la plataforma a los estudiantes que presentan alguna condición de discapacidad.

Pregunta de investigación:

¿Cómo generar un Entorno Personal de Aprendizaje incluyente (PLEI), que permita a los estudiantes de un curso seleccionado de la Universidad Santo Tomás, tener un acceso al conocimiento en igualdad de condiciones a través de herramientas accesibles y usables?

Justificación

El presente proyecto nace de la preocupación por la inclusión en los entornos virtuales de aprendizaje actuales, recursos que suministren a estudiantes con capacidades diversas a la mediación de los contenidos que se presentan en las aulas virtuales de la universidad. En la actualidad en la modalidad abierta y a distancia se trabaja los espacios académicos, desde la plataforma MOODLE (LMS), los cuales presentan una plantilla única para el alistamiento de los diferentes temáticos en los programas académicos que se ofertan dentro de la universidad.

Desde la línea seleccionada PLE (entornos personales de aprendizaje), como participantes del semillero de investigación se ha realizado una indagación de recursos que faciliten las mediaciones tecnológicas en procesos de enseñanza y aprendizaje, donde se haga visible la

accesibilidad y la usabilidad abarcando población con algún tipo de dificultad sensorial auditiva y/o visual fortaleciendo la inclusión y el derecho a la igualdad de oportunidades.

Por otra parte, el Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación en donde una de las investigadoras ha laborado se evidencia, que desde la perspectiva gubernamental se trabaja en medio de ambiente de aprendizajes enfocados hacia el uso y la apropiación TIC, en donde los contenidos buscan fortalecer competencias y habilidades digitales de los ciudadanos, y lo más importante que éstos son accesibles para personas con discapacidades diversas, las cuales se ofertados a través de diferentes programas que desarrolla el Ministerio. Desde la perspectiva escolar, ¹el Ministerio de Educación Nacional MEN, reglamenta a través del decreto 1421 de agosto 29 del 2017, la atención educativa de la población con discapacidad, siendo los docentes los encargados de ajustar y flexibilizar el currículo. (MEN, 2017, p5)

De acuerdo a la indagación que se ha venido realizando uno de los entornos personales de aprendizaje son los PLE, ²Martínez y Torres 2013, afirman que para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades en la plataforma virtual es necesario que utilicen recursos de la web 2.0 y desde luego redes sociales para un óptimo conocimiento. (Martínez y Torres, 2013)

Según, ³Castañeda y Sánchez 2009, p.3, cada vez es más recurrente el uso de recursos tecnológicos para “rentabilizar” es decir, para ser utilizados de forma personal a través de la aplicación de diferentes conexiones que permiten obtener experiencias educativas enriquecedoras.

1 (S/f-b). Gov.co. Recuperado el 1 de agosto de 2021, de

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201421%20DEL%2029%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf>

2 Martínez Gimeno, A., & Torres Barzabal, L. (2013). Los entornos personales de aprendizaje (PLE). Del cómo enseñar al cómo aprender. EDMETIC, 2(1), 39-57. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v2i1.2860>

3 Castañeda, L., & Sánchez Vera, M. D. M. (2009). Entornos e-learning para la enseñanza superior: entre lo institucional y lo personalizado. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 2009,(35): 175-191.

Es evidente que este es un recurso adecuado para la realización del ejercicio de esta investigación en la cual se quiere crear recursos donde permita la inclusión con equidad e igualdad a la comunidad educativa con discapacidad; según la ¹OMS (Organización Mundial de la Salud) dentro del marco de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo, concreta que los Estados son los encargados de implementar medidas necesarias que favorezcan el acceso de las personas con discapacidad en igualdad de condiciones con los demás. (OMS, s.f. p.11)

Por consiguiente, es relevante esta información, porque partiendo de esta se puede orientar los recursos digitales pertinentes para la población objetivo (personas en condición de discapacidad sensorial auditiva y/o visual), facilitando su acceso y uso.

Dada la coyuntura con la situación de contingencia sanitaria debido a la enfermedad coronavirus SARS-CoV-2 (COVID-19) a nivel mundial, se crea la necesidad desde la educación a transformar las prácticas que se llevaban a cabo; cambió de una presencialidad a clases netamente virtuales; generando en las instituciones educativas una reinención del quehacer académico, para lograr continuar con los procesos de EA a partir de recursos que les permitiera llevar a cabo actividades netamente virtuales sin tener en cuenta la población objeto, motivo por el cual se ve la pertinencia de profundizar desde la línea de investigación de los PLE de forma que se logre contribuir para suplir este vacío que se presenta en los diferentes espacios dada la responsabilidad social, en la generación de contenidos incluyentes, viables y que generen aprendizajes significativos, que permitan involucrar al estudiante a experimentar y construir saberes dentro de un lenguaje universal a través de herramientas multimediales innovadoras.

1 (S/f-b). [Www.un.org](https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf). Recuperado el 11 de agosto de 2021, de <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf>

Objetivos

Objetivo general

Generar un Entorno Personal de Aprendizaje incluyente (PLEI) en un curso seleccionado de la universidad Santo Tomás, que permita adquirir el conocimiento en igualdad de condiciones, a través de contenidos accesibles y usables y vinculados en la plataforma MOODLE (LMS).

Objetivos específicos

1. Identificar los recursos tecnológicos que tiene la universidad para propiciar el fortalecimiento de un Entorno Personal de Aprendizaje incluyente (PLEI).
2. Desarrollar los diseños instruccionales para el Entorno Personal de Aprendizaje Incluyente (PLEI).
3. Diseñar el Entorno Personal de Aprendizaje incluyente (PLEI) generando un SCORM para ser incluido como recurso en la plataforma MOODLE (LMS).

Antecedentes

Para esta investigación se realizó una indagación de los diferentes trabajos de acuerdo a las categorías que se querían implementar lo cual arrojó los siguientes resultados:

¹La Universidad de Salamanca detalla un informe sobre Educación virtual para todos: una revisión sistemática publicado en el año 2020, dicho documento relata la educación inclusiva como proceso de formación que se encuentra en constante búsqueda de un aprendizaje de calidad para todos, reconociendo al estudiante desde su individualidad a la hora de aprender.

Resalta la importancia de contar con un Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), en cualquier grado de educación se puede realizar estrategias de EA a través de elementos pedagógicos que favorecen el conocimiento, desde variadas opciones en la presentación de la información y formas de comunicación incitados desde la motivación. Estos factores favorecen la educación virtual inclusiva, porque otorga a través de su diversidad enseñar de acuerdo a la necesidad del estudiante desde lo individual como de su colectivo en otras palabras en igualdad de condiciones y oportunidades. Finalmente, el informe concluye: que existe gran variedad de usuarios que pertenecen a los diferentes espacios académicos virtuales, la importancia de utilizar los recursos tecnológicos acordes a las necesidades de los estudiantes, se deben seguir las diferentes orientaciones que brindan los manuales y lineamientos, para determinar ajustes necesarios dependiendo si hay o no discapacidad, cuando es evidente que en un ambiente educativo hay características especiales es necesario contar con el apoyo de personal capacitado para lograr cubrir dicha población, los docentes deben tener una adecuada capacitación, para diagnosticar el

¹ Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21(0), 13. <https://doi.org/10.14201/eks.23448>.

personal con discapacidades, de esta manera podrán realizar cambios en el aprendizaje y desde luego ajustar las evaluaciones para lograr que esta población participe de una manera activa, a través de la motivación y la inclusión se evita que los estudiantes se retiren de las instituciones educativas. el DUA es una herramienta muy adecuada para lograr utilizar herramientas que permiten usar y acceder a la población que necesita inclusión. (Crisol, Herrera, & Montes, 2020).

El anterior informe es relevante para este proyecto en temas relacionados con guías, procedimientos pedagógicos necesarios en la creación del ambiente virtual de aprendizaje incluyente.

¹En el artículo presentado por la Universidad Rovira i Virgili, Tarragona en el año 2009, define los conceptos de usabilidad, accesibilidad e inclusión para un e-learning inclusivo, través de mecanismos didácticos vinculados a e-learning, tomando como base el conocimiento en que están inmersos los docentes. Se realiza como punto de partida un análisis de los términos de usabilidad, y accesibilidad las cuales van de la mano. En la segunda parte se exponen las diferentes formas de enseñar del e-learning para la inclusión como: motivación del usuario -alumno, las metodologías de aprendizaje, diseño pedagógico, diseño gráfico, seguimientos de los cursos online y la plataforma tecnológica e-learning. Para la tercera parte, se nombran los elementos de los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de brindar un apoyo a la hora de realizar cursos online de fácil acceso y uso para el usuario, entre ellos se puede encontrar: foros, tareas, cuestionarios, encuestas, lección y estadísticas. Durante la Cuarta parte, describe como el e-learning al tener una interacción con los alumnos, exige cambios significativos, debido a que el entorno educativo es muy diferente al que comúnmente es conocido, se establecen cuatro

I Soto, A. P. G., & Miró, J. D. F. (2016). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo. Revista de educación inclusiva, 2(1). <http://www.ujaen.es/revista/rei/linked/documentos/documentos/2-3.pdf>

parámetros a seguir: Los aprendizajes tecnológicos, la inclusión de nuevas formas de comunicación y la misión del docente. En el quinto apartado, se estudian las bases para el análisis del e-learning inclusivo, con el fin de generar un nuevo enfoque para este tipo de mecanismos de enseñanza. Finalmente, en la sexta parte, se realiza una serie de recomendaciones, teniendo en cuenta lo expuesto durante todo el artículo la cuáles son: Se debe realizar una enseñanza de aprendizaje más flexible e inclusiva, aplicando los diferentes tipos de herramientas que ofrece los entornos virtuales, la gran mayoría de las clases virtuales pueden ser muy útiles, debido a que presentan diversas actividades comunicativas, evaluativas, colaborativas entre otras, las clases virtuales no enseñan algunas materias en concreto. (Soto, & Miró, 2016)

El artículo brinda a esta investigación un amplio panorama de los diversos recursos que se implementan para la creación de ambientes virtuales de aprendizaje inclusivo.

¹En el informe sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación para Personas con Discapacidad desarrollado en el marco del Gran Programa V de la UNESCO “Comunicación e Información” en el año 2012, se realizó un estudio en 21 países de la región, identificando los acercamientos sobre la utilización de las Tecnologías en la educación de la población con discapacidad. En América del Sur, se identifica que existe una proporción muy baja de escuelas y bibliotecas públicas que tienen el servicio de Internet, lo que dificulta el acceso para la investigación y la información de los estudiantes en general. Son los Ministerios de Educación los que deben brindar y responder a las necesidades educativas de cada país, (UNESCO,

Samaniago, P., Laitamo, S. M., Valerio, E., & Francisco, C. (2012). Informe sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación para Personas con Discapacidad. Quito: UNESCO y TRUST For The Americas. https://www.guzlop-editoras.com/web_des/edu01/pld0959.pdf

2012, p.17) asimismo, ofrecer las condiciones necesarias en el aprendizaje de personas en condición de discapacidad.

La incursión de los recursos digitales en la educación, aun no se encuentran ajustados a las necesidades del currículo, orientadas hacia el uso de las tecnologías como herramientas mediadoras en las distintas áreas del conocimiento, tampoco en la vinculación de recursos accesibles para el aprendizaje de personas con alguna condición de discapacidad. Anexo, existen una cantidad de limitantes como el desconocimiento del personal docente en el uso de las TAC, el recurso económico familiar, el exceso de alumnos por aula, la falta de conectividad de su región, entre otros. De acuerdo al estudio realizado, el tiempo promedio que se utiliza internet en el aula de clase es de máximo dos horas a la semana y su contenido se basa en consultas y juegos.

Indica el informe que las zonas apartadas rurales, es bajo el acceso a internet, las enciclopedias que allí se encuentran en CD, no manejan un lenguaje incluyente dificultado el acceso de información a la población con discapacidad. Se concluye con la necesidad de contar con personas formadas en “tiflotecnología”. Resalta también las buenas prácticas adoptadas por algunos países, como México, Costa Rica, Argentina, Uruguay y Colombia en la aplicación de técnicas de excelencia e innovación, visualizando los derechos de inclusión y calidad de vida. (Samaniego et al., 2012).

Teniendo en cuenta los datos brindados en el informe, se puede analizar el contexto, y con base a esta realidad, la necesidad educativa en la creación de espacios accesibles y usables para la población en general.

¹Cobo (2005), presenta su tesis doctoral sobre organización de la información y su impacto

¹Cobo, C. (2005). Organización de la información y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas. Tesis doctoral de la Universidad Autónoma de Barcelona. En red. <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4090/ccr1de1.pdf?sequence=1>

International Organization for Standardization (ISO), en la norma ISO 9241-11 como “*el grado en el cual un producto puede ser usado por unos usuarios específicos para alcanzar ciertas metas especificadas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado*”, así mismo la importancia de contar con elementos que se adapten a la persona en su utilización desde lo físico, cognitivo, comunicativo, social y de organización, de acuerdo a la norma ISO 9126 “*conjunto de atributos de un software que guardan relación con el esfuerzo requerido para su uso, definido por usuarios determinados, en condiciones específicas de uso*”.

El artículo permite a esta investigación identificar aspectos como la efectividad, eficiencia, el mínimo esfuerzo y la satisfacción desde la experiencia de usuario.

¹La universidad tecnológica de Pereira en el año 2012 muestra un artículo titulado “Un portal en la UTP con competencias para mejorar la accesibilidad Web de las personas con discapacidad en Colombia” contextualiza acerca de la población con discapacidad a nivel mundial y las limitaciones que tienen con respecto a la accesibilidad de las páginas web, justifica los derechos de la población discapacitada en colombiano y recalca la importancia de diseñar páginas web accesibles. Teniendo en cuenta las limitaciones de estas personas sugiere el desarrollo de un software que permita clasificar y medir la accesibilidad de los sitios web. Además, resalta la importancia de adoptar los estándares de accesibilidad dados por la W3C de acuerdo a los 4 principios: Perceptibilidad, Operabilidad, Comprensibilidad y Robustez. Por último, el documento da conclusiones que se lograron identificar durante el desarrollo de esta investigación como: el centro de recursos en línea de accesibilidad Web, está diseñado para orientar en el desarrollo de entornos con estructuras que permitan el acceso y uso, de acuerdo a la necesidad y diversidad de

¹ Torres Rengifo, S., Lopez, A., & Vargas Cano, J. (2012). Un portal en la UTP con competencias para mejorar la accesibilidad Web de las personas con discapacidad en Colombia. *Scientia Et Technica*, 1(52), 98-103. <https://doi.org/10.22517/23447214.1697>

la población a través de competencias lúdicas, con el uso de este tipo de plataformas, se visualiza la población con discapacidad, restableciendo parte de sus derechos ante la sociedad. Sin embargo, en Colombia aún no se responde con el diseño de sitios web accesibles, (Torres et al., 2012).

Para este proyecto, es importante comprender los principios de accesibilidad web establecidos por la W3C.

¹En el artículo usabilidad de los Entornos Personales de Aprendizaje Institucional de Pérez (2016), resalta el impacto que han generado las comunidades de aprendizaje, como estrategia pedagógica primordial en contextos educativos y organizacionales. Los entornos personales de aprendizaje brindan rasgos específicos de flexibilidad y virtualidad abierta, a través de sus múltiples recursos tecnológicos, incitando a la conformación de comunidades de aprendizaje en donde se promueve espacios de interacción colaborativa en red. Para dar cumplimiento al requisito de usabilidad en aplicaciones educativas es necesario que no presenten errores, se ejecuten en un tiempo definido y permitan satisfacer las expectativas de los usuarios, en otras palabras, que realicen las funciones para las que fueron diseñadas. A nivel educativo, se han realizado diferentes estudios de usabilidad, con el fin de establecer si las diferentes herramientas digitales que se utilizan para apoyar los procesos formativos desempeñan su función correcta, de acuerdo a los requerimientos que puedan solicitar los potenciales usuarios. Sin embargo, ²una de las preocupaciones en la utilización de estos sitios es la usabilidad, quien determina el nivel de rechazo o aceptación de los diferentes recursos digitales que se encuentran vinculados dentro de ellas. (Góngora et al., 2013)

¹ Pérez, L. (2016). Usabilidad de los entornos personales de aprendizaje institucional. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 2016, vol. 7, num. 2, p. 77-94. https://www.researchgate.net/publication/312028232_Usabilidad_de_los_Entornos_Personales_de_Aprendizaje_Institucional

² Góngora, A., Rodríguez, A., León, Y. y Capote, T. (2013). Guía para evaluar la usabilidad, accesibilidad y comunicabilidad en Aplicaciones Web con intervención del usuario. *Revista Antioqueña de las Ciencias Computacionales y la Ingeniería de Software (RACCIS)*, Vol. 3, N° 2, p. 59-64. <http://fundacioniai.org/raccis/v3n2/n5a7.pdf>

A partir de este artículo se determina la calidad de la usabilidad de los PLEI, brindando un aporte crucial a esta investigación desde el punto conceptual.

¹En mayo de 2019 en Chile, se realizó un estudio a las páginas de 57 universidades del país, evaluando la accesibilidad web en relación con los estándares WCAG 2, dados por la World Wide Web Consortium, el informe arrojó resultados en el escaso uso de los lineamientos estipulados de accesibilidad para la creación de plataformas, dificultando procesos de aprendizaje a personas en condición de discapacidad en los espacios virtuales. Concluye con la identificación de las principales barreras que existen en las instituciones educativas como: La falta de acompañamiento mientras se interactúa con la plataforma y el contenido vinculado, el nulo cumplimiento de los lineamientos dados para la creación de entornos digitales educativos, por esta razón las páginas de estas instituciones no ofrecen un acceso equitativo a su comunidad educativa. (Carvajal, 2020).

El artículo ofrece a esta investigación una perspectiva de las principales limitaciones que presenta la población con discapacidad en la utilización de entornos de aprendizaje en la educación superior.

Considerando que las investigaciones anteriores logran identificar recursos necesarios para el logro de los objetivos propuestos en este trabajo, a través de elementos similares como la usabilidad, accesibilidad, recursos tecnológicos para la inclusión, se hace necesario retomar el uso de herramientas para la construcción de entornos que favorezcan y visualicen a la población con diversidad sensorial auditiva y/o visual. Para el desarrollo de esta investigación, se implementa el enfoque cualitativo el cual ²“utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir

1 Carvajal, C. M. (2020). Evaluación de accesibilidad web de las universidades chilenas. *Formación Universitaria*, 13(5), 69–76.

2 Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2010). *Metodología de la investigación* (Vol. 5). México, DF: Mcgraw-hill.

o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Sampieri, et al., 2010, p. 7).

Este enfoque busca concebir la realidad del proceso de EA mediados por recursos que vinculan la inclusión desde de la realidad, rescatando la visión, singularidad, cotidianidad, subjetividad y comprensión de los acontecimientos humanos desde su contexto natural. ¹Para Blasco y Pérez 2007 p. 16, la investigación cualitativa se encarga de hacer una revisión de la realidad dentro del entorno natural y el desarrollo del mismo, interpretando características específicas de la población estudiada. De acuerdo al enfoque cualitativo, se sustenta la línea de investigación, puesto que se está mirando el contexto de la población que presenta diversidad funcional sensorial auditiva y/o visual, para la creación de entornos de aprendizaje incluyentes.

Según, (Sampieri et al., 2010, p. 49) plantean el uso de “*la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación*” como fin, de tener datos claros y así mismo poder plasmar la conclusión y resultados.

Al mismo tiempo, se usa para esta investigación el diseño descriptivo “ *que permite explicar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que pueda ser analizado durante su desarrollo*”. Sampieri et al (2010, p. 80). Siendo útil para el objetivo del proyecto de investigación, ofreciendo una opinión más desarrollada al problema tratado, definiendo de manera objetiva que van a medir, asimismo plasmarlo e identificar la población de manera precisa y sencilla.

¹ Blasco Mira, J. E., & Pérez Turpin, J. A. (2007). Metodologías de investigación en educación física y deportes: ampliando horizontes.

² Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2010). *Metodología de la investigación* (Vol. 5). México, DF: Mcgraw-hill.

En esta investigación fue pertinente trabajar desde la corriente constructivista que brinda herramientas para que el estudiante logre generar su propio conocimiento. La teoría de aprendizaje del constructivismo pretende explicar la naturaleza del conocimiento humano, teniendo un componente social basado en el aporte de ¹(Vygotsky - 1978), el cual se centra en el diseño cultural a nivel social e individual del ser humano, comprendiendo como principales características: el descubrimiento del conocimiento a partir de la propia construcción, destacar actividades desarrolladas por la persona dándole un significado dentro de su entorno, generando entornos de aprendizaje flexibles, reales y reflexivos a partir de la experiencia en su uso. Bello & Castillo, 2019 p. 121).

²El entorno de aprendizaje constructivista es activo y se incorpora a las experiencias previas, estructuras mentales y procesos complementarios como la acomodación y la asimilación de los conocimientos por parte del estudiante aporte de Piaget, (Zambrano 2016, p. 129). ³Ausubel sostiene que el conocimiento se construye basado en procesos internos, apoyado en organizadores previos, permitiendo que el aprendizaje se produzca cuando el nuevo conocimiento se incorpora encajando en la estructura cognitiva, se enlaza y relaciona con los conocimientos previos del estudiante. Para lo cual define tres condiciones básicas: ⁴Los recursos pedagógicos deben presentar jerarquías conceptuales inclusivos, se debe respetar los aprendizajes anteriores y estilos de adquirir información de los estudiantes, por último, se debe tener una motivación activa a la hora de enseñar. (Bernheim, 2011, p. 5)

1 Bello, V. A. C., & Castillo, O. M. S. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y Ciencia*, (22), 117-133.

2 Zambrano, P. J. S., Cedeño, G. D. R. B., & Rivadeneira, M. R. L. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137.

3 Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.

Realizando una revisión en donde el modelo es visto como esa construcción sobre las formas de organizar el conocimiento en el proceso educativo, se determinó la estructura pedagógica y el diseño instruccional de los contenidos, partiendo de los principales modelos instruccionales que existen para la construcción del PLE incluyente [\[ver anexo 1\]](#), entre ellos son:

1. Gagné y Briggs
2. ASSURE de Heinich y col.
3. Dick y Carey
4. Jonassen
5. ADDIE

En relación con la anterior información, se determina que el Modelo ASSURE de Heinich y col. se relaciona con el modelo pedagógico elegido, es decir, tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, cuenta con características propias y estilos del aprendizaje de los estudiantes, haciendo pertinente su uso de acuerdo a las necesidades del contexto y al desarrollo de los objetivos del curso.

Método

Como se menciona anteriormente, la investigación se enfoca en la metodología cualitativa de tipo descriptivo.

Procedimiento:

La población objetivo de este proyecto son estudiantes cuyas edades oscilan entre 18 a 54 años, los cuales tienen condiciones diversas evidenciadas a través de su proceso académico; es

complicado tener una caracterización de los participantes ya que al ser una electiva se matriculan de diferentes programas, su nivel de estudio es de pregrado, estudian y trabajan al mismo tiempo.

Asimismo, el enfoque descriptivo visto desde Sampieri plantea una serie de actividades para lograr el propósito de esta investigación:

1. Revisión de las diferentes electivas de la Universidad Santo Tomas: La Universidad cuenta con electivas de pregrado y posgrado multicampus que se desarrollan bajo un modelo de presencialidad mediada por tecnologías; desde la facultad de educación existe una oferta de acuerdo a los programas de pregrado y posgrado; para este caso en posgrado se cuenta con seis electivas para que el estudiante seleccione la que más le guste. Al realizar la revisión se indago por los docentes que las orientan y se idéntico que algunas son de modalidad presencial y otras a distancia, este fue uno de los ítems por los cuales se empezaba a reducir espacios; otro de los ítems fue la aproximación a la licenciatura de estudio lo que dio como resultado la electiva de CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN. [\[Ver Anexo 2\]](#)

2. Indagación sobre las Plataformas: En la Universidad, la modalidad Abierta y/a Distancia cuenta con la plataforma MOODLE LMS, donde se realiza los procesos en la gestión del aprendizaje, para los diferentes programas que se ofertan, por lo cual se hace necesario realizar un análisis acerca de los recursos que se podrían generar y vincular dentro de la misma, se indagó a través de diferentes fuentes acerca de los principales tipos de modelo instruccional necesarios en la creación de entornos virtuales de aprendizaje; partiendo de esta información se elaboran unas fichas, definiendo las características que brinda cada modelo y la pertinencia de cada uno en la realización de este proyecto. Basados en la corriente del constructivismo y en la población objetivo que se pretende impactar, se elige el modelo ASSURE, el cual brinda un enfoque de enseñanza

fundado en la construcción del conocimiento, las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

3. Estructuración de los contenidos: Dentro del proceso de estructuración se revisa el syllabus de la electiva CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN, [\[Ver anexo 3\]](#) con el fin de conocer el tema a profundidad y realizar el proceso de curaduría de contenido (investigación-revisión-organización de fuentes), ajustándolo al objetivo de aprendizaje que se desea alcanzar dentro del curso; elaborando el formato de diseño instruccional, [\[Ver anexo 4\]](#) dividiendo en tres estrategias de aprendizaje y los momentos de cada una de ellas: bienvenida, organizadores gráficos, temática de la estrategia y las actividades a realizar; orientando acerca de las ayudas necesarias como los recursos digitales, gráficos y de lenguaje.

4. Vinculación del entorno personal de aprendizaje: De acuerdo al modelo ASSURE, se hace una exploración acerca de la metodología de empaquetamiento de contenido (SCORM), todo el contenido generado se puede visualizar y navegar en un solo lugar dentro de la plataforma MOODLE LMS, para este fin, se revisan nuevamente las fuentes que hablan sobre el tema y se generan fichas que describe las principales características de cada una de ellas.[\[Ver anexo 5\]](#) Complementando esto, se realizó una encuesta con personas que conocen y trabajan en procesos de desarrollo de contenidos de plataformas de aprendizaje, [\[Ver anexo 6\]](#) dando como resultado la elección de Articulate, este software es agradable de utilizar a la hora de diseñar, es responsive, es decir, se puede abrir desde cualquier dispositivo (smartphone, tableta, pc, portátil entre otros), vincula en la interfaz ayudas que favorecen la navegación y accesibilidad favoreciendo a la población objetivo de esta investigación. Asimismo, se realiza la interpretación al lenguaje de señas [\[Ver anexo 7\]](#) del contenido generado y la creación de un avatar quien es el responsable de guiar el desarrollo del curso dentro de la plataforma, [\[Ver anexo 8\]](#). Finalmente, se

vinculan a la plataforma MOODLE LMS los diferentes recursos pedagógicos y digitales elaborados. Ver curso en: <https://aulavirtualposgrados.ustadistancia.edu.co/>

Resultados

El trabajo realizado en Entornos Virtuales de aprendizaje: Educación para todos se pudo evidenciar: que el modelo pedagógico escogido fue el constructivismo y el aprendizaje significativo, como respuesta a las necesidades de la población y el enfoque educativo del PLEI, buscando que los estudiantes adquirieran nuevos conocimientos a través de la motivación, contextualización de determinado tema y la construcción de su propio conocimiento, de forma que se generen procesos de desarrollo críticos para así aplicarlos a su realidad social.

Dando respuesta al objetivo general y específicos planteados en el inicio de la investigación se generaron los siguientes resultados:

Se diseñó un entorno personal de aprendizaje incluyente (PLEI), vinculado a la plataforma MOODLE (LMS), con el nombre de “Cibercultura Y Educación” en una electiva seleccionada de la Universidad Tomás, permitiendo ofrecer un mayor acceso, uso de los recursos y el contenido en igualdad de condiciones para la comunidad educativa de la institución. Esta electiva tiene como finalidad establecer los desafíos éticos que la cibercultura impone a los individuos de esta era, para lograr una reflexión pedagógica hacia el buen uso, apropiación y explicación de las incidencias de las herramientas tecnológicas dentro de contexto educativo, analizando sus interacciones, potencialidades, debilidades, fortalezas entre otros factores.

De acuerdo al Modelo ASSURE se desarrollaron 4 de las 6 fases así:

Etapa 1: Analizar la audiencia

Se realiza un análisis profundo de las características específicas influyentes para su desarrollo. Por lo cual, se indaga con la docente de la materia acerca de los rasgos de la población educativa. (edad, características físicas, sociales, niveles de estudio, estilos y necesidades de aprendizaje, si son nativos o inmigrantes digitales, entre otros), estos rasgos permiten conocer de forma directa la necesidad educativa y así mismo ofrecer el alcance adecuado a través de los contenidos y herramientas multimediales accesibles y usables. Al implementarlo este semestre, se evidenció una aceptación favorable de acuerdo a los comentarios realizados por los estudiantes en el foro de finalización del curso, en donde resaltaron la novedad de la presentación de los diferentes contenidos.

Etapa 2: Establecimiento de objetivos de aprendizaje

Dando respuesta al objetivo principal se logra identificar la importancia que tiene la CIBERCULTURA Y LA EDUCACIÓN vista desde la ética y la influencia que tienen, de igual forma se analizó las habilidades y competencias que se desarrollaron desde la implementación de herramientas accesibles y usables, donde se involucró el tema de acuerdo a la realidad que se vive a través de las diferentes interacciones que se comparten en la vida digital, el curso apoyó el fortalecimiento de habilidades y competencias en el uso y apropiación.

Etapa 3: Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales

Para esta etapa se desarrolló los siguientes pasos:

1. Documentación del curso: Revisión del syllabus, estructuración de las estrategias y elección del modelo instruccional, logrando dimensionar la estructuración pedagógica de acuerdo a la necesidad educativa y la población objetivo, al igual que un

acercamiento en cuanto tipo de diseño adecuado para la visualización de los diferentes contenidos plasmados en el entorno virtual de aprendizaje.

2. Curación de contenido: Se rediseñó las estrategias dando como resultado tres momentos contenidos en el formato de diseño instruccional, en el cual se explica de forma descriptiva el desarrollo del curso en general, bajo un enfoque pedagógico que involucró la construcción del conocimiento a partir de la reflexión, la crítica, la realidad y el entorno en que se encuentran inmersos los estudiantes de esta electiva.
3. Software de Diseño: El resultado después de un sondeo por las diferentes plataformas que generan contenido bajo empaquetamiento SCORM compatible y responsive (adaptable) con la plataforma MOODLE (LMS), es Articulate, el cual cumple con el propósito de dar otra perspectiva a la forma como se estructuran y diseñan los contenidos de los espacios académicos que encuentran actualmente en la plataforma de la Universidad Santo Tomás.

Básicamente para la elección del software, se tuvo en cuenta aportes realizados por anteriores compañeros de trabajo y experiencias laborales en donde la plataforma Articulate era utilizada para generar contenido en los diferentes proyectos del MINTIC. Teniendo en cuenta lo anterior, se investiga sobre el software, costos de licencia, usos, tutoriales, lo cual arroja buenos resultados en cuanto a uso y tutoriales, pero su costo excede la capacidad de pago presupuestado, sin embargo, al indagar sobre otras aplicaciones Articulate, seguía siendo la más pertinente para lo que se deseaba implementar; su interfaz es muy parecida al programa de power point, siendo más robusta, permite crear avatares, botones, barras de desplazamientos y muchas actividades, pero sobre todo generar contenido bajo empaquetamiento o como se

conoce en el medio bajo la modalidad SCORM. En medio de la búsqueda se logró obtener una licencia gratis durante un mes y gracias a ello, se da vía libre al proceso de capacitación en el uso de la herramienta, desde un aprendizaje autónomo.

4. Ayudas Incluyentes: Se logran contactar a dos estudiantes de la Universidad, con quienes entabló un diálogo para comentarles el proyecto que se quería ejecutar, y se les solicita realizar la interpretación al lenguaje de señas; para ello, se les hace llegar el material a través de una presentación en power point como apoyo visual, indicando el orden y el contenido que debía ser interpretado. De igual forma, a la docente se le hace entrega de la misma presentación para la implementación de su voz a través de audios.
5. Avatar: Se diseña un personaje semejando lo más cercano posible la contextura de la docente, vinculando su voz, con el fin de no perder la conexión entre docente estudiante, ya que por temas de pandemia y de otros factores tecnológicos, en los ambientes virtuales de aprendizaje es casi que nulo este tipo de vínculo. Además de poder brindar una herramienta auditiva que pueda llegar a abarcar a la población que presenta alguna dificultad sensorial visual. Es importante resaltar que los estudiantes y la docente que apoyaron la labor de interpretación y grabación de audio, realizaron más de 100 recursos, para ser vinculados al espacio académico.

Etapa 4: Usar métodos, tecnologías y materiales

Siguiendo las orientaciones dadas en el documento de diseño instruccional se enlazan dentro del software de Articulate, los diferentes recursos de apoyo, ofreciendo una nueva visualización de los contenidos de forma organizada, innovadora, dinámica, didáctica e incluyente. Asimismo, con fin de revisar los escenarios creados de aprendizaje desde lo conceptual, como de los medios y materiales seleccionados, se efectuaron reuniones programadas, para realizar los

ajustes requeridos y dar cumplimiento a los objetivos propuestos en la realización de este proyecto. El curso diseñado CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN se compone de 3 estrategias organizadas de la siguiente forma: [\[Ver anexo 9\]](#)

1. En cada una de las estrategias se encuentra un saludo de bienvenida y una contextualización muy general, en la que se informa el tema a tratar.
2. Un Organizador gráfico en cada una de las tres estrategias, en donde se estructura la jerarquía del contenido a navegar.
3. Un Menú con una barra de desplazamiento, a través de este se puede navegar por los diferentes temas y estrategias del curso.
4. Una barra de información la cual indica el tiempo que dura cada slide, con esta herramienta se puede pausar, adelantar o atrasar de acuerdo a la necesidad del estudiante.
5. Altavoz, con ella podemos subir, bajar o silenciar el sonido del slide que se está visualizando
6. Botones de desplazamiento, con ellos podemos devolver o adelantar slide, ir al inicio o al final dentro del mismo curso.
7. Botones de navegación, estos nos permiten ingresar a videos, podcast, enlaces con contenidos fuera de la plataforma.
8. Avatar Profesora María Victoria Murcia Arregoces este personaje guía distintas actividades dentro del curso.
9. Apoyo multimedial, a través de videos en rectángulos pequeños en donde está la interpretación al lenguaje de señas al mismo contenido que se visualiza.

Las fases posteriores del modelo ASSURE, serán llevadas a cabo por mi compañera Shelsy Álvarez a través de un Artículo, como proceso investigativo del semillero dentro la línea de investigación PLE Entornos Personales de Aprendizaje.

Con la realización de este trabajo, se logra presentar un curso para la Universidad Santo Tomás, en donde los estudiantes a partir de un diseño atractivo e innovador mediado por recursos digitales, favorecen la presentación de los contenidos desde otras formas de aprendizaje (audios, videos, infografías, storyboard, podcats, etc), facilitando la adquisición de estos aprendizajes desde diferentes miradas e incitando a los estudiantes a asociar la información nueva que suministra el entorno con sus propios saberes. A partir de ello, será capaz de auto cuestionarse, comparar y definir su propio concepto (aprendizaje significativo), desde una dinámica motivadora, didáctica y de acuerdo a su ritmo y necesidad de aprendizaje.

Cabe resaltar con la realización de esta investigación, se pudo exteriorizar el escaso conocimiento en la creación de entorno personales de aprendizaje incluyentes, siendo oportuno como profesionales que orientamos procesos formativos, capacitarnos en estas nuevas metodologías incluyentes transformadoras e innovadoras. Partiendo de esta dinámica, es posible generar entornos virtuales de aprendizaje: educación para todos, por medio de recursos pedagógicos de calidad, mediados a través de la tecnología permitiendo así visibilizar a la población con dificultades sensoriales auditivas y/o visuales.

Finalmente, las experiencias vividas dentro de esta investigación se resaltan a través del crecimiento profesional en el quehacer docente, desde la adquisición de competencias, habilidades pedagógicas y tecnológicas necesarias para los tiempos actuales, siendo una responsabilidad social generar contenidos que propicien en los estudiantes saberes que se puedan ir afinando de acuerdo a su propia crítica y realidad, a partir de un acceso equitativo y en igualdad de condiciones.

Conclusiones

Como futuros maestros, tenemos la labor de generar entornos de aprendizaje entendiéndose desde las mismas necesidades del contexto educativo, a través de estrategias que promuevan la innovación y la didáctica, apoyadas desde medios digitales accesibles y usables como herramientas mediadoras que acercan y facilitan dicho proceso. De esta manera se puede ofrecer mayor capacidad y acceso a todo tipo de población, por medio de experiencias significativas, constructivas y críticas. Partiendo de este reto, se puede deducir que la creación de entornos virtuales de aprendizaje incluyentes vinculan diferentes entes de la educación, en donde se determina que sí es posible una educación incluyente e igualitaria, una educación que transforme la perspectiva de vida de aquella población con diversidad funcional sensorial auditiva y/o visual, siendo estos también los que pueden acceder a nuevos procesos de aprendizaje y hacer de su quehacer profesional un ambiente de crecimiento y avance continuo.

Con la realización de este trabajo, se puede reflexionar acerca de la importancia de hacer visibles a este tipo de población, a través de recursos que puedan mitigar las posibles barreras y limitaciones que no ofrecen las garantías óptimas y necesarias para su libre desarrollo. Se espera que con la realización de este proyecto se logre contribuir con una pequeña parte del cambio hacia una enseñanza incluyente, participativa e innovadora y que los compañeros de la Universidad que presentan algún tipo de dificultad sensorial auditiva o visual tengan una posibilidad diferente de adquirir el conocimiento.

Referencias

- Algecira, H. B. (2014, 21 noviembre). *ESQUEMA*.
https://www.slideshare.net/HernandoBernalAlgeci/esquema-42407945?from_action=save.
https://www.slideshare.net/HernandoBernalAlgeci/esquema-42407945?from_action=save
- Allen, E. & Seaman, J. (2017). Digital Learning Compass: Distance Education Enrollment Report 2017. Babson Survey Research Group e-Literate, and WCET.
- Acerca de Moodle - MoodleDocs. (s/f). Moodle.org. Recuperado el 5 de agosto de 2021, de https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Blasco Mira, J. E., & Pérez Turpin, J. A. (2007). Metodologías de investigación en educación física y deportes: ampliando horizontes.
- Bello, V. A. C., & Castillo, O. M. S. (2019). Constructivismo social en la pedagogía. *Educación y Ciencia*, (22), 117-133.
- Bernheim, C. T. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.
- Belloch, C. (2012). Diseño Instruccional. <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf> [2]
- Cáceres Rodríguez, C. (2004). Sobre el concepto de discapacidad. Una revisión de las propuestas de la OMS. *Auditio*, 2(3), 74–77. <https://doi.org/10.51445/sja.auditio.vol2.2004.0030>
- Carvajal, C. M. (2020). Evaluación de accesibilidad web de las universidades chilenas. *Formación Universitaria*, 13(5), 69–76.

- Castañeda, L., & Sánchez Vera, M. D. M. (2009). Entornos e-learning para la enseñanza superior: entre lo institucional y lo personalizado. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2009,(35): 175-191.
- Crisol-Moya, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21(0), 13. <https://doi.org/10.14201/eks.23448>.
- Cobo, C. (2005). Organización de la información y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas. Tesis doctoral de la Universidad Autónoma de Barcelona. En red. <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4090/ccr1de1.pdf?sequence=1>
- Coronavirus. (s/f). Paho.org. Recuperado el 4 de agosto de 2021, de <https://www.paho.org/es/temas/coronavirus>
- Cs, M. (2020, 7 abril). *Formato SCORM, ¿qué es y para qué sirve?* Tres punto e-learning. <https://www.trespuntoelearning.com/formato-scorm/>
- Definición de “responsive” en el área digital. (2017, abril 27). Atinternet.com. <https://www.atinternet.com/es/glosario/responsive/>
- Gómez, S. M. (2018, 16 octubre). *¿Qué es un PLE Entorno Personal de Aprendizaje?* EDULLAB. <https://edullab.webs.ull.es/wordpress/que-es-un-ple-entorno-personal-de-aprendizaje/>
- Góngora, A., Rodríguez, A., León, Y. y Capote, T. (2013). Guía para evaluar la usabilidad, accesibilidad y comunicabilidad en Aplicaciones Web con intervención del usuario. *Revista Antioqueña de las Ciencias Computacionales y la Ingeniería de Software (RACCIS)*, Vol. 3, N° 2, p. 59-64. <http://fundacioniai.org/raccis/v3n2/n5a7.pdf>

Hassan Montero, Y. (2002). Introducción a la Usabilidad. No sólo usabilidad, (1).

http://www.nosolousabilidad.com/articulos/introduccion_usabilidad.htm

Hdez., A. (2017, diciembre 25). Concepto de TIC: Tecnologías de la Información de la Comunicación. *Economiatic.com*. <https://economiatic.com/concepto-de-tic/>

La ley y tienen, “todos Son Iguales Ante, Distinción, S., & de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración y contra toda provocación a tal discriminación.”, D. a. I. P. (s/f). IGUALDAD DE OPORTUNIDADES. Gob.ar. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de https://www.trabajo.gob.ar/downloads/domestico/explora_fasciculo_01_Igualdad_de_Oportunidades.pdf

Lopez, A. B., Restrepo Bustamante, F. A., & Preciado, Y. P. (2015). Accesibilidad académica: un concepto en construcción. In VI Congreso Internacional sobre Calidad y Accesibilidad de la Formación Virtual (CAFVIR) (pp. 59-66). <http://nulan.mdp.edu.ar/2532/1/lopez.etal.2015.pdf>

Martínez Gimeno, A., & Torres Barzabal, L. (2013). Los entornos personales de aprendizaje (PLE). Del cómo enseñar al cómo aprender. *EDMETIC*, 2(1), 39-57. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v2i1.2860>

MultiMedia Team. (2011). Organización Mundial de la Salud (OMS) y Discapacidad. - Fuentes Documentales. - Bienestar y protección Infantil. <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/fuentes1.asp?sec=17&subs=202&cod=1873&page=> Ministerio De Educación Nacional, (2014). Lineamientos de calidad para las licenciaturas en educación.1-37. Páginas.

Mora, S. L. (s/f). *Accesibilidad Web*. Dlsi.ua.es. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/?menu=principios-2.1>

Pérez, L. (2016). Usabilidad de los entornos personales de aprendizaje institucional. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 2016, vol. 7, num. 2, p. 77-94.

https://www.researchgate.net/publication/312028232_Usabilidad_de_los_Entornos_Personales_de_Aprendizaje_Institucional.

¿Qué es una discapacidad visual y cómo la tecnología ayuda a mejorar la calidad de vida de quienes la padecen? - ¿Qué es una discapacidad visual y cómo la tecnología ayuda a mejorar la calidad de vida de quienes la padecen? (s/f). Gov.co. Recuperado el 7 de agosto de 2021, de <https://convertic.gov.co/641/w3-article-144970.html>

Recursos Tecnológicos: TIC. (s/f). Wwww.uv.es. Recuperado el 2 de agosto de 2021, de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?1>

Samaniego, P., Laitamo, S. M., Valerio, E., & Francisco, C. (2012). Informe sobre el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la Educación para Personas con Discapacidad. Quito: UNESCO y TRUST For The Americas. https://www.guzlop-editoras.com/web_des/edu01/pld0959.pdf

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2010). Metodología de la investigación (Vol. 5). México, DF: Mcgraw-hill.

Seibold, J. R. (2000). La calidad integral en educación. Reflexiones sobre un nuevo concepto de calidad educativa que integre valores y equidad educativa. *Revista Iberoamericana De Educación*, 23, 215-231. <https://doi.org/10.35362/rie2301012>

Sistema Nacional DIF. (s/f). ¿Qué es la Discapacidad Auditiva? Gob.mx. Recuperado el 7 de agosto de 2021, de <https://www.gob.mx/difnacional/articulos/que-es-la-discapacidad-auditiva>

(S/f). Web.ua.es. Recuperado el 17 de agosto de 2021, de <https://web.ua.es/es/cae/documentos/noticias/2017/tiflotecnologia-para-deficit-visual-once-juan-antonio-gimenez-sonia-collado.pdf>

(S/f-b). Www.un.org. Recuperado el 11 de agosto de 2021, de <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf>

(S/f-b). Gov.co. Recuperado el 1 de agosto de 2021, de <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%201421%20DEL%2029%20DE%20AGOSTO%20DE%202017.pdf>

S/f). Gov.co. Recuperado el 1 de agosto de 2021, de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf

Soto, A. P. G., & Miró, J. D. F. (2016). Usabilidad y accesibilidad para un e-learning inclusivo. *Revista de educación inclusiva*, 2(1).

<http://www.ujaen.es/revista/rei/linked/documentos/documentos/2-3.pdf>

TIC, TAC y TEP: qué son, diferencias y similitudes. (2018, diciembre 4). Compartirpalabramaestra.org.

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/tic-tac-y-tep-que-son-diferencias-y-similitudes>

Torres Rengifo, S., Lopez, A., & Vargas Cano, J. (2012). Un portal en la UTP con competencias para mejorar la accesibilidad Web de las personas con discapacidad en Colombia.

Scientia Et Technica, 1(52), 98-103. <https://doi.org/10.22517/23447214.1697>

Unir, V. (2020, 28 septiembre). *¿Qué es la inclusión educativa? Características, definición y marco legal*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/educacion-inclusiva/>

Yong, E., Nagles, N., Mejía, C. & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 50, 80-105.

<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/814/1332> [32]

Zambrano, P. J. S., Cedeño, G. D. R. B., & Rivadeneira, M. R. L. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea.

Dominio de las Ciencias, 2(3), 127-137.

Anexos

Anexo 1

Las siguientes fichas brindan información acerca de los principales modelos de diseños instruccionales, sus fases y la observación dada en relación con la pertinencia de uso en la implementación del Proyecto. Adaptado de Recursos Tecnológicos: TIC. (2021).

Gagné y Briggs (Conductual)		
Descripción	Fases	Observaciones
Consideran aspectos de las teorías de estímulos-respuesta y de modelos de procesamiento de información.	<p>Nivel del sistema</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de necesidades, objetivos y prioridades. 2. Análisis de recursos, restricciones y sistemas de distribución alternativos. 3. Determinación del alcance y secuencia del currículum y cursos; dueño del sistema de distribución. <p>Nivel del curso</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Análisis de los objetivos del curso. 3. Determinación de la estructura y secuencia del curso. <p>Nivel de la lección</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Definición de los objetivos de desempeño. 5. Preparación de planes (o módulos) de la lección. 6. Desarrollo o selección de materiales y medios. 7. Evaluación del desempeño del estudiante. <p>Nivel de sistema final</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Preparación del profesor. 9. Evaluación formativa. 10. Prueba de campo, revisión. 11. Instalación y difusión. 12. Evaluación sumatoria. 	<p>Este enfoque va dirigido hacia la teoría de los estímulos vs respuestas no se ajusta al modelo pedagógico escogido para esta investigación ya que no está dirigido hacia el constructivismo.</p> <p>El empaquetamiento SCORM que se desea implementar no está pensado con actividades evaluativas de desempeño del estudiante.</p>

ASSURE de Heinich y col. (Constructivista)		
Descripción	Fases	Observaciones
Parte de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar la audiencia 2. Establecer objetivos de aprendizaje. 3. Seleccionar estrategias tecnológicas, medios y materiales. 4. Usar métodos, tecnologías y materiales. 5. Requerir la participación de los estudiantes. 6. Evaluar y revisar 	Se ajusta a la población objetivo, que se desea implementar y al modelo pedagógico elegido, partiendo de las características propias del estudiante, propiciando que compare los saberes que tiene con la información dada, para generar su propio conocimiento.

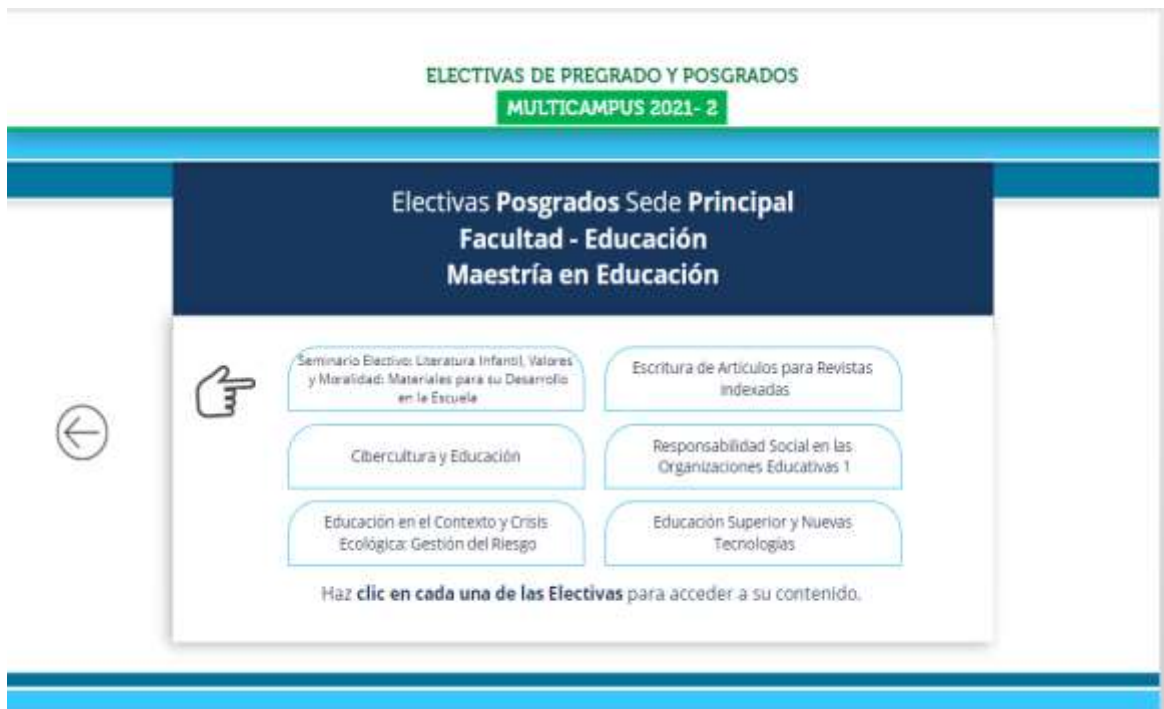
Dick y Carey (Conductista)		
Descripción	Fases	Observaciones
Se basa en que existe una entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los materiales).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar la meta instruccional. 2. Análisis de la instrucción. 3. Análisis de los estudiantes y del contexto. 4. Redacción de objetivos. 5. Desarrollo de Instrumentos de evaluación. 6. Elaboración de la estrategia instruccional. 7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción. 8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa. 9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa. 10. Revisión de la instrucción 	<p>Esta teoría se basa en estímulos/respuestas, no ajustándose al modelo que se pretende implementar el cual es el constructivismo.</p> <p>El SCORM que se desea implementar no genera evaluación sumatoria.</p>

Jonassen (Constructivista)		
Descripción	Fases	Observaciones
Se enfatiza en el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento (aprender haciendo).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plantear el problema 2. Determinar los casos relacionados 3. Proponer los recursos de información. 4. Utilizar herramientas cognitivas (Interrogantes). 5. Poner en práctica herramientas de colaboración y conversación. 6. Proporcionar un apoyo social y contextual para el apoyo de aprendizaje. 	Se ajusta al modelo pedagógico escogido al igual que ASSURE, ofrece al estudiante la construcción de su propio conocimiento, sin embargo, por ser un enfoque incluyente el que se quiere generar se dificulta la creación de entornos bajo el modelo SCORM, con procesos conversacionales y colaborativos.

ADDIE (Constructivismo)		
Descripción	Fases	Observaciones
Es un diseño Instruccional interactivo, donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas. 2. Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido. 3. Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. 4. Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos. 5. Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. 	<p>Se ajusta el modelo pedagógico al igual que los dos modelos anteriores enfocados en el constructivismo donde genera espacios en el estudiante es capaz de construir su conocimiento, aunque para la población objeto es cerrado y poco flexible.</p> <p>Es extenso teniendo en cuenta los tiempos de ejecución de esta investigación.</p>

Anexo 2

Portafolio de Electivas



Anexo 4

Diseño Instruccional



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ELECTIVA CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN

NOMBRE DEL CURSO	CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN
ELEMENTO TEMÁTICO	Estrategia 01
OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA	Comprender las relaciones entre de Cibercultura y ética.
SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA 01	<ul style="list-style-type: none"> - Definición Cibercultura - Definición ética - Historia y orígenes de la Cibercultura
NOMBRE DEL MÓDULO	Estrategia 1

Nota: Para el diseño de esta unidad es necesario realizar una lectura detallada de todo el contenido que se investigó a través de diferentes fuentes.

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN
Por medio de una variedad de elementos visuales llamativos y auditivos se mostrará la información correspondiente a la definición de Cibercultura y Ética, además de conocer su historia y origen.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD
Introducir al estudiante en torno a las diferentes posturas teóricas acerca de las relaciones entre cibercultura y ética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>El aprendiz ha logrado la comprensión de los conceptos de Cibercultura y Ética para ser aplicados a su quehacer diario.</p> <p>Analiza los documentos de la Unesco, BID donde se evidencia la importancia de la tecnología en la actualidad, su relación con la educación y su aplicación en la educación.</p> <p>Identifica la importancia de la incorporación de las tecnologías en la educación y si transversalidad e interdisciplinariedad que ayudan a mejorar la calidad educativa.</p>

MAPA DE LA ESTRATEGIA 1 Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Introducción
 1.1. Diapositiva 1



Electiva Cibercultura y Ética



1.2. Diapositiva 2

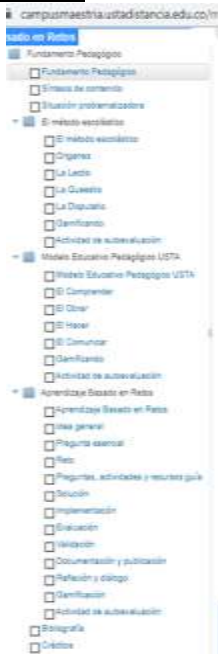


Docente

Ma. Victoria Murcia A.



1.3. Diapositiva 3



1.4. Diapositiva 4



RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

- Analiza los documentos de la Unesco, BID donde se evidencia la importancia de la tecnología en la actualidad, su relación con la educación y su aplicación en la educación.
- Identifica la importancia de la incorporación de las tecnologías en la educación y si transversalidad e interdisciplinariedad que ayudan a mejorar la calidad educativa



Vigencia por seis años

1.5. Diapositiva 5

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Reconocimiento del espacio

Contextualizar

Comprender

- Definición Cibercultura
- Definición ética
- Historia y orígenes de la cibercultura

Hacer y Comunicar

Obrar

- Papel de la Educación en el contexto de la cibercultura
- Retos y desafíos de la Cibercultura y Educación en nuestros tiempos
- Convivencia y ética en la red
- Qué dilemas éticos han enfrentado en el marco de la cibercultura.

Cibercultura: Sociedad en red

- La Ética en Internet
- Privacidad y ética en las redes
- Propiedad intelectual
- Fake News
- Menores de edad y la red
- Los paradigmas y la innovación

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.5. Diapositiva 6

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Que vamos a realizar...

Foro) Conversemos sobre los conceptos de Cibercultura y Educación...

Definición de Cibercultura: <https://youtu.be/kyU6IADuJHk> embebido: `<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/kyU6IADuJHk" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>`

Definición de Educación: <https://youtu.be/8Jxv5c3WZYU> embebido: `<iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/8Jxv5c3WZYU" frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; clipboard-write; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>`

Un saludo especial a todos los participantes de esta electiva, en este foro los invitamos a observar los dos videos donde se da una definición de los conceptos de cibercultura y educación; esto con el fin que cada uno de una opinión o compartan a sus compañeros una mejor definición de estas dos palabras.

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.7. Diapositiva 7



Que vamos a realizar...

2. Mapa conceptual: Con base a la propia consulta y la lectura comprensiva del material de apoyo desarrollar un mapa conceptual donde se definan los términos asociados a cibercultura en los nuevos sistemas culturales, respondiendo a las preguntas orientadoras.

Este debe estar acompañado por un informe que permita una comprensión más profunda del mismo, teniendo en cuenta Normas APA y referencias

Algunas preguntas orientadoras que pueden responderse en la infografía son:

1. ¿Qué entiende por Ciberespacio?
2. Percepción acerca del fenómeno contemporáneo englobado bajo el término Cibercultura.
3. ¿Cómo la cibercultura se ha extendido a distintos ámbitos de la cultura contemporánea?
4. ¿Qué fenómenos culturales agrupa la cibercultura?
5. ¿Cómo impactan las tecnologías de la información y la comunicación sobre nuestra vida en sociedad?
6. ¿Cómo impactan las tecnologías de la información y la comunicación en la educación?

Realizar el mapa conceptual en Genially, Gogor o Canvas, éste recurso se puede descargar para enviarlo, o facilitar el link para su visualización online. en el Foro creado para ello en el Aula Virtual y realizar mínimo 3 comentarios a los trabajos realizados por los otros compañeros, revisar que seleccione a un compañero que no tenga comentarios para su publicación entrega en el espacio de tareas, siguiendo los requerimientos conceptuales del caso.



9.8. Diapositiva 8



Electiva Cibercultura y Ética

Fecha de Entrega	Actividad	Reto
31 de Marzo	1. Participación en el Foro: Conversemos sobre los conceptos de Cibercultura y Educación.... 2. Mapa conceptual: Con base a la propia consulta y la lectura comprensiva del material de apoyo desarrollar un mapa conceptual donde se definan los términos asociados a cibercultura en los nuevos sistemas culturales, respondiendo a las preguntas orientadoras. Este debe estar acompañado por un informe que permita una comprensión más profunda del mismo, teniendo en cuenta Normas APA y referencias	Comprender CONCEPTUALIZACIÓN



2. Diapositiva 9

Contenidos

Realizar un organizador gráfico en donde se estructuran los diferentes contenidos de la estrategia.

¿Qué es Cibercultura?

¿Qué es Ética?

¿Cuáles con sus orígenes?

2.1. Diapositiva 10

Bienvenida: el personaje creado “profesora María Victoria inicia da la bienvenida al espacio académico al aprendiz y su presentación.

Esta es una bienvenida a la primera estrategia de la electiva Cibercultura y Ética. Mi nombre es Maria Victoria Murcia y le estaré acompañando en el desarrollo de las diferentes actividades que se encuentran vinculadas en este curso.

2.2. Diapositiva 11

Avatar: Hablaremos acerca de las siguientes definiciones:

¿Qué es Cibercultura?

Se relaciona con la tecnología, con el universo digital y, obviamente con la cultura.

Wikipedia, en su versión en castellano, dice que: “La cibercultura” se puede apreciar desde tres puntos de vista:

a) Interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos

b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Es una nueva condición de almacenamiento y entrega de contenidos

c) Conectividad: que es lo potenciado por la tecnología, por ejemplo, internet.

Fuente: <https://www.pilarlacasa.org/cibercultura/>

2.3. Diapositiva 12

Avatar: Le invitamos a profundizar el tema a través de los siguientes videos.

Vincular el video Cibercultura <https://www.youtube.com/watch?v=hpyqCIL223s>

2.4. Diapositiva 13

Vincular el video Inteligencia Colectiva para Educadores. Conferencia de Pierre Lévy <https://www.youtube.com/watch?v=OiQ6MtHM4eM&t=556s>

3. Diapositiva 14

¿Qué es la Ética digital?

Es el estudio de la implicación de las tecnologías digitales en el escenario social, político y moral de la sociedad, el mayor desafío es el estudio de los riesgos incontrolables inherentes a la incertidumbre creada por estas tecnologías, así como a las cuestiones relativas al uso y

apropiación de las tecnologías digitales. Es el caso de la inteligencia artificial y de los robots interactivos y colaborativos con capacidades de tipo humano que exigen nuevas normas éticas, que precisamente es el caso de la iniciativa “Diseño para un futuro mejor con la ética digital en mente”.

Fuente <https://logopoliskpo.com/2019/12/10/etica-digital/>

1.1. Diapositiva 15

Vincular la siguiente infografía “*Ética en internet la libertad de acceso con el juicio*”.

Fuente <https://las-redes-y-sus-componentes.jimdofree.com/2020/06/13/infograf%C3%ADa-sobre-%C3%A9tica-en-internet/>

4. Diapositiva 16

¿Cuáles con sus orígenes?

Es un neologismo que combina las palabras cultura y el prefijo ciber, en relación con la cibernética, así como lo relacionado con la realidad virtual. La cibernética es una ciencia, nacida hacia 1942 e impulsada inicialmente por Norbert Wiener, que tiene como objeto “el control y comunicación en el animal y en la máquina” o “desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitirán abordar el problema del control y la comunicación en general”.

Cultura viene del latín, su primera significación es la de cultivo, crianza. El concepto de cultura ha evolucionado, y puede entenderse no tanto como formas concretas de conducta, costumbres, tradiciones o conjuntos de hábitos, sino como una serie de mecanismos de control, planes, recetas, fórmulas, reglas, instrucciones, que gobiernan la conducta y el hombre.

4.1. Diapositiva 17

Vincular el podcast Origen y concepto de Cibercultura (se entrega en formato mp4).

4.2. Diapositiva 18

Ubicar esta información en diferentes diapositivas dentro de un mismo hilo conductor.

Diferencia entre Cultura y cibercultura

Según André Lemos: "El hombre siempre busca dar un paso hacia delante y quizás, en mi opinión, el paso más importante que ha dado en su historia es la cibercultura. Gracias a ella, las personas estamos más informadas, somos más autodidactas, más interactivos y más multiculturales" La cibercultura es un avance o evolución de la cultura, la cual lleva al hombre a una ampliación de ciertos contenidos académicos, sociológicos, antropológicos y sociales. El concepto de cibercultura se puede profundizar, primero hablando y desarrollando acerca de lo que se conoce como cultura. De tal manera, que se puede iniciar, definiendo la palabra cultura por medio del DRAE: En el diccionario aparecen dos acepciones de la palabra cultura: 1. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico. 2. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Concluyendo esta parte, la cultura es un comportamiento heredado por medio de una comunicación con las esferas sociales en las que el hombre vive, y esta se manifiesta a través de nuestra forma de pensar, actuar y sentir. Por tanto, se puede decir

que la cibercultura (clara ampliación del concepto de cultura) es un conjunto de sistemas sociales, ideológicos y de costumbres que van de la mano con el impulso que han dado las nuevas tecnologías al bienestar del hombre que cada día está más capacitado, más comunicado, más informado y sobre todo está sumergido en un adelanto de su propio ser. Finalmente, la diferencia entre cultura y cibercultura va a reposar en que la segunda es más compleja que la primera, ya que está arraigada a las nuevas tecnologías y al nuevo mundo, que estas han traído a la manera de un educador con sus alumnos y han logrado así una superación, transformando al hombre viejo en una especie de “Ciber-Homo sapiens”

Fuente https://www.ecured.cu/Cibercultura#Diferencia_entre_Cultura_y_cibercultura

4.3. Diapositiva 19

Vincular la línea de tiempo

http://3.bp.blogspot.com/_xt2ZC9MH06Y/SAgS0Svn3bI/AAAAAAAAAAQ/1eMiohO7Lzw/s1600-h/linea+del+tiempo.bmp

5. Diapositiva 20

Reto

Reforzar las actividades que el aprendiz debe entregar en esta estrategia.

Avatar: *Hemos llegado al final de esta estrategia, y es hora de poner a prueba los conocimientos adquiridos.*

Actividad 1.....

Actividad 2 etc.

Aportes por parte del equipo de tecnología

Hacer uso de las siguientes herramientas para la creación del material de información:

Imágenes, videos de YouTube, infografía, avatar diseñado, audio, interpretación al lenguaje de señas.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ELECTIVA CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN

NOMBRE DEL CURSO	CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN
ELEMENTO TEMÁTICO	Estrategia 02
OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA	Identificar como se debe orientar la Ética en Internet, privacidad y ética en las redes y la propiedad intelectual.
SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA 02	<ul style="list-style-type: none"> - Sociedad en red - Propiedad intelectual - Fake News - Menores de edad y la red

NOMBRE DEL MÓDULO	Estrategia 2
--------------------------	--------------

Nota: Para el diseño de esta unidad es necesario realizar una lectura detallada de todo el contenido que se investigó a través de las diferentes fuentes.

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN
Por medio de una variedad de elementos visuales llamativos y auditivos se mostrará la información correspondiente a las temáticas de sociedad Intelectual, propiedad intelectual, fake news y menores de edad en la red.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD
Ofrecer al aprendiz, la información necesaria a cerca de los conceptos, normas, políticas y riesgos que se conocen en la red, con el fin de que a través de este ejercicio se haga una reflexión de uso al utilizar esta potente herramienta.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Organizador de conocimiento usando herramientas TIC de forma creativa para explicar las posturas teóricas acerca de las relaciones entre cibercultura y ética. Elaborar, aplicar y diseñar un video o una presentación con prezzi, Genially, Canvas. En donde se evidencie los conceptos más relevantes de los temas: Sociedad en red Propiedad Intelectual Fake News Menores de edad y la red

MAPA DE LA ESTRATEGIA 1 Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Introducción

1.1. Diapositiva 1


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Bienvenido a la electiva Virtual Cibercultura

A través de este curso usted conocerá sobre:

- ✓ Sociedad en red
- ✓ Propiedad intelectual
- ✓ Fake News
- ✓ Menores de edad y La red



Vigencia por seis años

1.2. Diapositiva 2


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Electiva Cibercultura y Ética






Práctica de Formación



Vigencia por seis años

1.3. Diapositiva 3


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

- Organizador de conocimiento usando herramientas TIC de forma creativa para explicar las posturas teóricas acerca de las relaciones entre cibercultura y ética.
- Elaborar, aplicar y diseñar un video o una presentación con prezzzi, Genially, Canvas. En donde se evidencie los conceptos más relevantes de los temas:
 - Sociedad en red
 - Propiedad Intelectual
 - Fake News
 - Menores de edad y la red



 Vigencia por seis años

1.4 Diapositiva 4

Realizar una partición en diapositivas adicionales, donde se enseñe cada una de las partes en un solo hilo conductor.


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA




 Vigencia por seis años

1.5 Diapositiva 5

Cibercultura sociedad en red

Su impacto se ha venido ejerciendo sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales.

Esta hace parte de la tercera era de la comunicación (lenguaje digital) siendo este más universal que el mismo alfabeto, seguida de la oralidad y la escritura afirman Kerckhove y Lévy, Existe mucho más que decir sobre la cibercultura, es vista como un impacto tecnológico, sin embargo un gran enigma que encierra ese efecto es poder discernir y controlar de qué modo las nuevas tecnologías interfieren en la inteligencia y su formas de usarla.

Rassol, F. (2009, 15 octubre). cibercultura y sociedad red - facundo rassol. facundo rassol.
<https://sites.google.com/site/facundorassol/assignments/homeworkforweekofoctober25th>



Vigencia por seis años

1.6. Diapositiva 6

La ética digital y la privacidad tecnológica



La ética digital y la privacidad tecnológica. (2020, 4 noviembre). Ayuda Ley Protección Datos (LOPDGDD).

<https://ayudaleyprotecciondatos.es/2020/07/02/etica-digital/>



Vigencia por seis años

1.7. Diapositiva 7

Organizar de forma creativa los retos propuestos.



Electiva Cibercultura y Ética

Fecha de Entrega	Actividad	Retos
23 de Abril	1. Diseñar un video o una presentación con prezzi, Genially o Canvas sobre los temas: <ul style="list-style-type: none"> • La Ética en Internet • Privacidad y ética en las redes • Propiedad intelectual • Fake News • Menores de edad y La red • Los paradigmas y la innovación • Ética por y para la innovación 	Obrar APLICANDO CONCEPTOS



1.8. Diapositiva 8



BIENVENIDO



2. Diapositiva 9

Contenidos

Realizar un organizador gráfico en donde se estructuran los diferentes contenidos de la estrategia.

- ¿Qué es la etiqueta digital y para qué sirve?
- ¿Cuáles son los comportamientos adecuados al interactuar en plataformas digitales?
- ¿Cómo hacer una estrategia de comunicación en redes sociales?
- ¿Cómo actuar ante una crisis de mala reputación digital?
- Propiedad Intelectual
- ¿Qué contenido puede ser de dominio público?
- ¿Qué condiciones debo tener en cuenta para generar contenido responsable en la web?

2.1. Diapositiva 10

Organizar de forma didáctica la información dada

¿Qué es Etiqueta Digital y para qué me sirve?

Para la RAE, la palabra etiqueta es una formalidad en los estilos, usos y costumbres que se debe guardar en actos públicos solemnes o en la manera de tratarse las personas particulares en actos de la vida privada, a diferencia de los usos de confianza o familiaridad.

La comunicación a través de medios digitales traza nuevos protocolos que debe tener en cuenta el ciudadano de la actualidad para participar en los espacios virtuales de manera asertiva.

Entender y saber aplicarla, garantiza mantener una comunicación eficaz y una convivencia conveniente en entornos digitales. Compartiendo y aportando a la comunidad desde la educación y los valores. Un ciudadano digital, debe conocer y aplicar los principios de etiqueta para evitar cometer errores por desconocimiento de los protocolos de comportamiento que se han establecido en el ciberespacio.

El término etiqueta digital o “netiqueta”, significa etiqueta en la red, no es una ley o imposición, se trata de practicar buenos modales que garanticen una sana convivencia digital.

2.2. Diapositiva 11

Vincular el siguiente video Fuente Denisse Villalobos. (2015, 8 noviembre). Uso de netiquetas [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-R6idv8qQPk>

2.3. Diapositiva 12

Realizar un podcast con los 10 comportamientos

¿Cuáles son los diez comportamientos adecuados al interactuar en plataformas digitales?

Existen diversas normas de protocolo y comportamiento que debe tener en cuenta el ciudadano digital, para interactuar de manera adecuada en los entornos virtuales. El Ministerio de las TIC y el Ministerio de Educación Nacional, recopilaron diez bases que definen el comportamiento de un “buen ciudadano digital”:

Utiliza las TIC respetando a los otros, respetándose a sí mismo y haciéndose respetar

Ejerce su derecho a la libertad y respeta la de los demás

Hace uso de su identidad de manera segura en la interacción con otros en los ambientes tecnológicos.

Protege su integridad y seguridad personal y la de los demás

Es responsable con su intimidad y la de los demás

Utiliza las TIC para mejorar su calidad de vida, asegurándose de procurar un ambiente sano y pacífico.

Es consciente de que los menores de edad requieren especial cuidado y acompañamiento en el uso de las TIC.

No utiliza las TIC para promover, consultar, ver, comprar, compartir actividades relacionadas con explotación de menores, pornografía infantil, prostitución infantil, trata de personas, promoción de conductas autodestructivas, organizaciones y/o actividades al margen de la ley o cualquier otra conducta que atente contra los derechos humanos.

Respetar los derechos de autor

2.4. Diapositiva 13

Organizar la información de manera didáctica y anidada.

¿Cómo hacer una estrategia de comunicación en redes sociales?

Las redes sociales en internet son sitios que permiten la integración de personas interesadas en comunicarse e interactuar entre sí de manera virtual. Actualmente, estas redes tienen gran impacto en los últimos diferentes procesos de comunicación de la sociedad, teniendo una influencia importante en el aspecto social, cultural, informativo y comercial.

Esto las convierte en una oportunidad tanto para empresas como para personas, pero deben ser gestionadas de manera estratégica y consiente para lograr resultados positivos. Con este fin, surge la necesidad de plantear estrategias de comunicación efectivas que permitan lograr los objetivos deseados.

Estos son diez puntos clave que explica Juan Merodio en Estrategia y táctica empresarial en redes sociales (2016), para definir un plan de comunicación en redes sociales:

Definición de objetivos: ¿por qué se quiere estar en las redes sociales.

Conocer y analizar la presencia actual de la empresa: ¿Cuáles son los competidores, líderes de opinión e influenciadores y qué están haciendo?

Público objetivo: ¿a quienes me dirijo?, ¿dónde están...?

Monitorear: ¿qué monitorear y con qué herramientas?

Personas responsables de la gestión diaria de reputación online y de los contenidos: ¿Quién se va a encargar de gestionar día a día todo el plan de acción que estamos definiendo?

Redes sociales que se utilizarán: ¿Qué redes sociales utilizar para la estrategia?
 Estrategia para cada red social ¿Qué contenidos publicar en cada una de las redes sociales?
 ¿Con qué herramientas promocionales de pago trabajar?
 Acciones promocionales gratuita
 ROI. Definición de KPI.

2.5 Diapositiva 14

¿Cómo actuar ante una crisis de mala reputación digital?

El caso Nestlé

La marca Nestlé, con más de 100 años en el mercado, no supo gestionar bien su plan de crisis en social media cuando Greenpeace lanzó una campaña en 25 países, en la que relacionaba a la multinacional con proveedores de aceite de palma (que contiene sus chocolates) porque destruyen los bosques de Indonesia con sus plantaciones.

Fuente: Codina, N. (2019, 23 septiembre). Cómo gestionar una Crisis de Reputación Online. Claves y Etapas. Natalia Codina. <https://nataliacodina.com/gestion-crisis-reputacion-online/>
 Vincular el siguiente video Greenpeace España. (2010, 17 marzo). Kit Kat. El chocolate crujiente que destruye los bosques. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1pZPb93uDdM&ab_channel=Mindundis

3. Diapositiva 15

Propiedad intelectual

Introducción

Hoy en día es evidente el aumento de la apropiación y uso de medios digitales. El Internet permite la difusión masiva de contenidos, que se extienden de manera abierta y sin mayores restricciones. Los ciudadanos digitales no sólo tienen amplio acceso a diversidad de información, también contribuyen a este ecosistema con sus aportes propios, promoviendo la igualdad y la libertad de información. Este acceso amplio a la información aporta de manera positiva ya que fomenta la diversidad de formas de pensamiento y amplía el acceso al conocimiento.

La comunicación a través de medios digitales facilita el intercambio de contenidos, así como la copia y reproducción de estos mismos. El tema es que como ciudadanos digitales debemos autorregular los contenidos que tomamos de internet, respetando los derechos de autor. Por esto, debemos saber, cuándo se puede copiar, reproducir, modificar o distribuir un contenido. Identificando cuando una obra está protegida por derechos de autor o cuando es de dominio público.

1.1. Diapositiva 16

¿Qué contenido puede ser de dominio público?

“Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora” (Naciones Unidas).

Aunque la idea de dominio público puede estar asociada exclusivamente a bienes materiales, el escenario de ciudadanía digital ha adaptado estos conceptos a la realidad actual, así que las obras digitales son tenidas en cuenta, tal como las físicas.

Hay muchas clases de contenidos en los medios digitales, unos de estos son libros, ensayos, así como también hay contenidos multimedia, imágenes, sonidos, videos, gráficos, diseños, códigos, incluso los estilos de fuentes tipográficas instalados en nuestros ordenadores pueden estar protegidos por derechos de autor o pueden ser de dominio público. Lo importante es conocer en qué casos un contenido corresponde a dominio público.

Las obras de dominio público son aquellas cuyo aprovechamiento puede hacerse libremente por cualquier persona, sin tener que reconocer derechos o regalías. Pero es obligación, para quien reproduzca o explote una obra del dominio público, citar al autor y el título de la obra, como respeto al derecho moral del creador; y, en caso de transformación, mencionar tal circunstancia, para no dar lugar a equívocos sobre la integridad de la obra primigenia. No se debe confundir con el bien de uso público, el cual pertenece al Estado. (Universidad de Antioquia, 2005)

Son de dominio público las siguientes obras:

Las obras de autores que fallecieron sin dejar herederos.

Las obras de autores que tengan agotado el período de protección.

Las obras folclóricas y tradicionales de autores desconocidos.

Las obras extranjeras que no gocen de protección en Colombia.

Las obras cuyos titulares hayan renunciado a los derechos patrimoniales.

Teniendo claros los casos anteriores y respetando el derecho moral del autor de obras con dominio público, es posible usar contenidos de manera libre. Siempre que se realicen las citas correspondientes.

Otra manera de identificar las obras de dominio público es a través de un símbolo que generalmente acompaña las obras, este símbolo se puede encontrar al final de los libros, en el pie de página de imágenes y demás contenidos. Por esto, es conveniente identificarlo para estar seguro de la conveniencia del empleo o no de material tomado de internet.

Fuente enlace: <http://www.rizomatica.net/wp-content/uploads/2011/02/public-domain.jpg>

1.2. Diapositiva 17

Vincular el siguiente video Amway TV Latin. (2018, 8 enero). Propiedad intelectual [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QpnI8vVQt_I&ab_channel=AmwayTVLatin

1.3. Diapositiva 18

¿Qué condiciones tener en cuenta para generar contenido responsable en la web?

En la actualidad, donde circulan numerosos contenidos, pensamientos y sobre todo personas que encuentran allí una fuente de información, de conocimiento y de interacción. Es por esto, cuando se realizan aportes en la web, se debe ser consciente del impacto que puede llegar a tener esta información en la vida de otras personas y en la sociedad.

1.4. Diapositiva 19

¿Qué condiciones tener en cuenta para generar contenido responsable en la web?

Además, se debe tener especial cuidado en la forma como se realizan los contenidos y pensar en cómo contribuye en el espacio digital, si es relevante y constructivo, si aporta algo diferente. Una vez tomada la decisión de intervenir en el espacio digital a partir de contenidos, es adecuado tener en cuenta algunos principios de comportamiento para la generación responsable de contenidos. Estos son algunos códigos recomendados por *Pedia Cartograf*, un proyecto de enciclopedia digital temática de conocimiento libre:

- *Identificación del autor y fecha de creación:* Tanto en los blogs personales como en los blogs corporativos, los posts los escriben personas. Por ello, los posts deben aparecer firmados por un autor en concreto. No es necesario que sea su nombre y apellidos, aunque sí recomendable, pero sí es importante no publicar las entradas como «admin», «editor» o «[nombre de la organización]».

Identificarnos de forma clara contribuye a la transparencia, genera confianza en la audiencia y crea un entorno amigable para la participación en el blog a través de comentarios. Por otro lado, la especificación de la fecha ayuda al usuario a determinar si el contenido es adecuado y brinda una perspectiva para poder comprender mejor el contenido.

- *Uso de enlaces externos:* Los enlaces sirven para generar contexto, por un lado, y reconocer las ideas y el trabajo de otros por otro lado. Enlazar un concepto nos ahorra tener que explicarlo en el propio post. Al mismo tiempo, reconocemos la autoría y el esfuerzo de quien enlazamos.

Además, el uso de enlaces le permite ampliar las posibilidades de información y asociar diferentes referencias. Los enlaces enriquecen los contenidos realizados y aportan información adicional a la planteada. De esta manera el usuario puede navegar en diversos contenidos, profundizando de acuerdo a sus intereses particulares.

- *Incentivar los comentarios:* Los comentarios en los blogs constituyen una de las formas más valiosas que puede adoptar una conversación en espacios online. Fomentar que los lectores comenten en nuestro blog es fomentar la generación de vínculos que, a la larga, generan confianza alrededor del blog, así como de la persona y organización que lo mantiene. Formular preguntas en nuestros posts, dirigirnos a nuestros lectores y responder los comentarios con celeridad, son algunos hábitos que fomentan que las personas comenten en nuestro blog.

Una de las características de internet, es que permite la interacción bidireccional de sus usuarios. Es recomendable hacer uso de las capacidades que nos brinda y no perder la esencia de lo que significa estar en la web. Las empresas, por ejemplo, pueden aprovechar el dialogo con sus usuarios, para conocerlos e investigar la percepción que tienen de ellos.

Los comentarios deben cumplir la etiqueta básica de la comunicación, sea ésta offline u online: no incluir descalificaciones, insultos o argumentos ad hominem (contra el hombre), no abusar de las mayúsculas (no gritar), no comentarse a uno mismo reiteradamente, no incluir expresiones de mal gusto.

El ciudadano digital debe tener claras las normas de etiqueta digital y asumirlas en su convivencia en los espacios digitales, pero lo más importante siempre es el respeto y los valores que como individuo demuestra a través de estos espacios. Sobra decir que las faltas de respeto, no son aceptables y no deberían suceder en ningún espacio.

- Las imágenes de gran tamaño ralentizan la carga de nuestra página. Nos interesa, por tanto, reducir el tamaño de las imágenes que utilizemos en nuestro blog a un tamaño amigable con la web.

Más allá de una norma, estos códigos existen para el usuario. Es decir, se piensa en emplear imágenes de bajo peso con el propósito de permitir que el usuario tenga una navegación fluida, sin interrupciones y no se pierda el contenido que queremos aportarle. Más que adaptar los contenidos a la web, se trata de construir los contenidos para el usuario.

1.5. Diapositiva 20

Entender cómo impactan los contenidos que aportamos y conocer la manera adecuada de realizarlo, nos convierte en ciudadanos digitales éticos, con una participación positiva y constructiva para nuestro entorno digital. Nuestra presencia allí es un referente de nuestros principios y valores que en algún momento podrán ser valorados en la vida real.

Estas son algunas ideas para generación de contenido de acuerdo con la etiqueta digital:

1. Responder a las preguntas comunes con un artículo: Es decir, se puede investigar qué es lo que buscan las personas en internet y de acuerdo a ello realizar artículos que respondan las preguntas e intereses de los mismos.
2. Citar artículos de otros blogs: los buscadores califican bien las buenas prácticas de gestión de contenidos, una de ellas es la referenciación externa. Cuando se cita y se usan vínculos externos se brinda la posibilidad al usuario de profundizar en la web en el nivel que él desee.
3. Crear una alerta de google: Google nos puede decir cuáles son los contenidos que interesan a las personas. Es importante usar herramientas que nos mantengan actualizados sobre las noticias que pueden ser de interés para nuestra actividad.
4. Publicar una encuesta: Emplear todos los recursos necesarios para conocer al usuario, sus intereses, gustos, necesidades y lo que espera encontrar o lo que necesita solucionar.

5. Preguntar en facebook y twitter: las redes sociales nos permiten cercanía y confianza con el público, es un espacio adecuado para preguntar, conocer, entender e interactuar.
6. Promocionar sus actividades: es importante generar ruido, contar lo que se está haciendo, permanecer en constante movimiento para que los usuarios nos recuerden y valoren los esfuerzos digitales.
7. Usar inteligentemente las categorías: No todos los contenidos aplican para todos los públicos, por esto es importante segmentarlos y enfocarlos de acuerdo a los objetivos de comunicación.
8. Publicar “top 10”: Este tipo de contenidos llama la atención, es conciso y más digerible. Es apropiado facilita entender el contenido de manera más rápida y visual.
9. Hacer referencias a algo famoso o histórico: Emplear esta táctica favorece la credibilidad y contribuye a mejorar el posicionamiento y la relevancia de los contenidos. Pues son de interés general y masivo.
10. Invitar a otros autores: Las referencias son muy importantes en digital y se debe hacer uso de ellas, tanto como sea posible para ganar reputación y confianza en el entorno digital.
(Esuma, 11)

2. Diapositiva 21

Fake News

Definición

Información falsa en forma de artículo, imagen o vídeo que se presenta como real y cuyo objetivo es manipular la opinión pública. Los usuarios de las redes o los social bots son los encargados de difundir fake news, comentando, compartiendo o retuiteando el contenido.

4.1. Diapositiva 22

¿Qué son las fake news?

El término fake new quiere decir en inglés “noticia falsa”. Las fake news difunden información falsa deliberadamente. Intentan llamar la atención con contenido supuestamente “auténtico” para escandalizar a la opinión pública y manipularla. Este tipo de noticias son creadas tanto por individuos, como por grupos, que actúan en su propio interés o en nombre de otros. La difusión de desinformación tiene principalmente objetivos personales, políticos o económicos.

Sin embargo, la difusión de noticias inventadas con el fin de influir en la opinión pública sobre determinados temas no es en absoluto una estrategia nueva: desde la aparición de los medios de comunicación impresos, han existido titulares sensacionalistas y artículos que difunden mentiras y propaganda con fines políticos. Sin embargo, en la era de la información digital, las fake news se han convertido en un fenómeno online difícil de controlar. Al compartir las noticias en las redes sociales y también por medio de social bots, que simulan ser usuarios humanos y difunden

fake news aún más rápido, las noticias falsas consiguen un grado de visibilidad muy alto en muy poco tiempo.

4.2. Diapositiva 22

¿Qué tipos de fake news existen?

Las fake news sirven principalmente para manipular al público con ciertos objetivos políticos o comerciales a través de noticias deliberadamente tergiversadas. Sin embargo, las noticias falsas también pueden tener otros objetivos. Por ejemplo, algunos titulares sensacionalistas buscan el clickbait, que tiene como objetivo conseguir que el enlace de la página web obtenga muchos clics y por lo tanto más ingresos por publicidad. También el phishing hace uso de la información falsa y se aprovecha de la buena fe de los usuarios de Internet. A menudo se les pide que introduzcan sus datos personales en formularios aparentemente fiables, lo que puede dar lugar a robos de identidad. Otro fenómeno son los bulos por correo electrónico a través de cadenas, que amenazan a los destinatarios con consecuencias fatales si no se reenvían.

A continuación, te presentamos cuatro tipos de fake news bastante frecuentes:

Desinformación deliberada: noticias inventadas y distribuidas con intereses concretos. Normalmente estas noticias se dirigen a grupos especialmente susceptibles a este tipo de información, que califican el contenido como creíble y lo comparten en sus redes sociales sin verificarlo.

Titulares falsos: los titulares que presentan hechos falsos para llamar la atención han sido durante mucho tiempo un método estilístico popular entre los medios de comunicación poco serios. A menudo, al leer el artículo, se descubre que el titular es deliberadamente engañoso y que no se corresponde con el contenido de la noticia. Los titulares falsos también son conocidos como titulares clicbait.

Publicaciones virales: en las redes sociales, se publican noticias nuevas cada segundo. Por ello, los usuarios no se toman su tiempo para verificar la autenticidad de cada publicación. Dado que las grandes plataformas se basan en las veces que una publicación ha sido compartida, los “me gusta” y los seguidores, las publicaciones populares se muestran con mayor frecuencia aun cuando no son verdaderas, como en el caso de las fake news.

Sátira: las noticias satíricas hablan sobre las polémicas actuales y las mezclan con eventos inventados y a menudo absurdos. Es un recurso estilístico para llamar la atención sobre los problemas sociales o denunciar las malas conductas políticas. Sin embargo, existe el peligro de que no se reconozca el componente humorístico y se confunda con la realidad.

4.3. Diapositiva 23

¿Qué efectos tienen las fake news en la sociedad?

A pesar de haber sido considerada una herramienta democrática, la World Wide Web tiene ahora que defenderse por una dudosa reputación en cuanto a la fiabilidad de la información que contiene. Esto se debe a que casi todo el mundo puede crear, difundir y manipular contenido en Internet. Y debido a que un creciente número de personas se informa sobre las noticias mundiales

solamente en la red, las fake news representan cada vez un problema más grave. Por un lado, la democracia se basa en la información de libre acceso que ayude a contrastar la información sobre problemas políticos, sociales y económicos. Por otro lado, sin embargo, la información falsa promueve la desconfianza y el escepticismo y dificulta los debates y la resolución de conflictos sobre una base común.

Fuente 1&1 IONOS España S.L.U. (2021, 18 febrero). ¿Qué son las fake news? IONOS Digitalguide. <https://www.ionos.es/digitalguide/online-marketing/redes-sociales/que-son-las-fake-news/>

4. Diapositiva 24

Crear un podcast con la información suministrada

Menores de edad y la red

¿Cuáles son los riesgos para los niños en Internet y en las redes sociales?

- Grooming: De esas nuevas formas de comunicarse han surgido nuevos riesgos o formas de acoso con un impacto fatal como el grooming una práctica a través de la cual un adulto se gana la confianza de un menor con un propósito sexual.

- Sexting: El sexting o intercambio de fotografías o vídeos con contenido erótico entre los propios jóvenes con las que luego llegan a extorsionarse causando daños psicológicos importantes.

- Cyberbullying: Por otra parte, existe el conocido como ciberbullying, o acoso entre menores que en Internet por su carácter global, supone un alcance que puede llegar a generar mucho daño no solo al menor sino a su familia y amigos.

Recuerda que el conocimiento y el apoyo son vitales para que los niños no se sientan solos ante el ciberacoso. No dudes en revisar la Guía de actuación contra el ciberacoso con consejos muy útiles tanto para los padres como para los educadores. Ambos colectivos tienen un papel muy importante para ayudar a un niño que está siendo víctima de ciberbullying, pero también para educar en valores para prevenir que este acoso online se llegue a producir.

nuevo, M. (2021, 9 febrero). Los riesgos de Internet y las redes sociales para los niños. Guiainfantil.com.

Fuente <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/nuevas-tecnologias/internet-y-las-redes-sociales-riesgos-para-los-ninos/>

5.1 Diapositiva 25

Vincular el video que se adjunta PantallasAmigas. (2012, 1 marzo). Las 10 claves para usar Internet con seguridad [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=2TferQprZ0g&ab_channel=PantallasAmigas

6. Diapositiva 26

RETO

El reto aplicando conceptos consiste en que el estudiante de acuerdo con lo visto durante la estrategia y con la ayuda del material de apoyo, diseñe un video o una presentación con prezzi, Genially, Canvas.

Incluir las actividades dadas al inicio

6.1 Diapositiva 26

Cualquier Inquietud por favor con su docente titular del espacio.

Gracias

7. Diapositiva 27

Dar por finalizada la estrategia

Aportes por parte del equipo de tecnología

Hacer uso de las siguientes herramientas para la creación del material de información:

Imágenes, botones vinculados a más información, podcast, videos de YouTube, infografía, avatar diseñado, audio, interpretación al lenguaje de señas.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA ELECTIVA CIBERCULTURA Y
EDUCACIÓN

NOMBRE DEL CURSO	CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN
ELEMENTO TEMÁTICO	Estrategia 03
OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA	Establecer los desafíos éticos que la cibercultura impone a los individuos de esta era.
SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA 03	<ul style="list-style-type: none"> - Papel de la Educación en el contexto de la cibercultura. - Retos y desafíos de la Cibercultura y Educación en nuestros tiempos. - Qué dilemas éticos han enfrentado en el marco de la cibercultura.

NOMBRE DEL MÓDULO	Estrategia 3
--------------------------	--------------

Nota: Para el diseño de esta unidad es necesario realizar una lectura detallada de todo el contenido que se investigó a través de las diferentes fuentes.

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN
Por medio de una variedad de elementos visuales llamativos y auditivos se mostrará la información correspondiente a las temáticas, papel de la educación en el contexto de la cibercultura, retos y desafíos de la cibercultura y educación en nuestros tiempos y qué dilemas éticos han enfrentado en el marco de la cibercultura.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD
El aprendiz logra identificar cual debe ser el papel de la educación, partiendo de los retos y desafíos en los que se enfrenta el docente en la actualidad, desde lo ético en el marco de la Cibercultura.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Desarrollar competencias socioemocionales desde la ética en el marco de la Cibercultura. Establecer las características de una determinada población desde el punto de vista de la cibercultura para proponer estrategias formativas en dilemas éticos a los que se enfrentan sus individuos.

MAPA DE LA ESTRATEGIA 1 Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1. Introducción

1.1. Diapositiva 1

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

ESTRATEGIA 3

BIENVENIDO

Jorge Lenguaje de señas

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.2. Diapositiva 2

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

A través de esta estrategia usted conocerá sobre:

- ✓ Papel de la Educación en el contexto de la cibercultura.
- ✓ Retos y desafíos de la Cibercultura y Educación en nuestros tiempos
- ✓ Qué dilemas éticos han enfrentado en el marco de la cibercultura.

Jorge Lenguaje de señas

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.3. Diapositiva 3


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Electiva Cibercultura y Ética





Práctica de Formación

Jorge Lenguaje de
señas

ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD
MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.4. Diapositiva 4


UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
 PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

- Llevar a cabo el diseño de una historieta en una herramienta de la Web que dé cuenta de un estudio de caso que permita a la comunidad desarrollar competencias socioemocionales desde la ética en el marco de la cibercultura.
- Presentar de manera amena y coherente su argumentación acerca de su propuesta de historieta como estudio de caso para el desarrollo de competencias éticas en la cibercultura, así como sus comentarios del trabajo realizado por los otros compañeros como conclusión de los temas tratados en la electiva.

Jorge Lenguaje de
señas

ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD
MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

1.5. Diapositiva 5

Realizar una partición en diapositivas adicionales, donde se enseñe cada una de las partes en un solo hilo conductor.



1.6. Diapositiva 6

The slide features the logo of Universidad Santo Tomás at the top, which includes the text "UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS" and "PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA". Below the logo is the title "EDUCACIÓN Y CIBERCULTURA" in blue. To the left of the text is a background image showing a person standing in a virtual environment with a large, glowing, circular structure. The text on the slide reads: "El tema de la enseñanza en la actualidad ha tenido que adaptarse a la evolución tecnológica y a todo lo que abarca el ciberespacio, estos cambios se habian venido dando de forma paulatina, hasta que tuvimos que sortear con una pandemia mundial en donde todo cambio de forma acelerada; los procesos de enseñanza y aprendizaje se modificaron radicalmente, dando un protagonismo absoluto a la tecnología y a las ventajas que nos ofrece el ciberespacio." Below this is another paragraph: "Desde estos lugares virtuales se logran realizar clases, resolver dudas, debates realizar comunicación de forma sincrónica y asincrónica entre docentes y estudiantes, en otras palabras darle continuidad a los procesos formativos." At the bottom center, there is a black box with the text "Jorge Lenguaje de señas". At the bottom right, there is a blue banner with the text "ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS" and "Vigencia por seis años".

1.7. Diapositiva 7

Organizar de forma creativa los retos propuestos.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

ESTRATEGIA 3

Actividad	Retos
<p>1. <u>Participación en el Foro: Panel el rol de la tecnología en la Educación: retos y oportunidades</u></p> <p>2. <u>Historieta: El reto praxis consiste en llevar a cabo el diseño de una historieta en una herramienta de la Web Storyboard, Pixton que de cuenta de un estudio de caso que permita a la comunidad desarrollar competencias sociemocionales desde la ética en el marco de la cibercultura.</u></p>	<p>Hacer LA PRAXIS</p>
<p><u>Participación en el foro de socialización</u></p>	<p>CAMBIANDO CONCEPCIONES</p>

Jorge Lenguaje de señas

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD MULTICAMPUS
Vigencia por seis años

2. Diapositiva 8

Contenido

Realizar un organizador gráfico en donde se estructuran los diferentes contenidos de la estrategia. Papel de la cibercultura en el contexto educativo.

- ¿Enseñar y aprender en la era digital?
- ¿Cómo ser un competente digital?
- ¿Cuál es el rol del docente en la era digital?
Retos y desafíos de la Cibercultura y Educación en nuestros tiempos.
- Impacto de la tecnología en la educación.
- Retos para el sector educativo.
Que dilemas éticos han enfrentado el marco de la cibercultura.
- Que es la ética de la tecnología y por qué debería ser importante.
- Lo que hacemos en la web tiene repercusiones.

2.1. Diapositiva 8

PAPEL DE LA CIBERCULTURA EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

El continuo desarrollo de las tecnologías digitales e internet fomenta una nueva manera de la vida desde el contexto digital basado en conexiones.

La información se encuentra en la red de forma abierta, es decir, el conocimiento llega en distintas direcciones y es aquí donde la educación se transforma y toma mayor protagonismo el papel que desempeña el docente como guía o acompañante del estudiante durante el proceso de aprendizaje y parte fundamental en el desarrollo del mismo, ya que mediante su orientación debe lograr canalizar toda esta información que se encuentra en la red para que el estudiante reciba únicamente la necesaria y competente de acuerdo a su etapa de desarrollo.

2.2. Diapositiva 9

¿Enseñar y aprender en la era digital?

El aprendizaje de la Era Digital se puede definir como un aprendizaje diverso, desordenado y lejos del tradicional conocimiento perfectamente empaquetado y organizado. El conocimiento en red se basa en la cocreación, lo que implica un cambio de mentalidad y actitud: Pasar de ser meros consumidores de los contenidos elaborador por otras personas a ser los expertos y aficionados los propios co-creadores del conocimiento.

Revista interuniversitaria de formación del profesorado. (2016). El rol del docente en la era digital, 103-114.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.3. Diapositiva 10

Aprender en la actualidad significa saber tomar decisiones, puesto que nos hallamos ante una realidad de cambio constante, y «aunque exista una respuesta correcta ahora, puede estar equivocada mañana (...), por lo que saber dónde y saber quién, son más importantes hoy en día que saber qué y cómo» (Siemens, 2006:31). En el aprendizaje en red, el conocimiento se crea y configura gracias a la actividad combinada que se da entre las personas. Conocer en la actualidad significa estar conectado, en constante dinamismo.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.4. Diapositiva 11

Es importante tener en cuenta que el conocimiento debe compartirse en un entorno o ecología adecuada que posibiliten el conocimiento conectado: escuelas, clases, espacios virtuales, museos, parques, etc. Espacios que permitan conversar, organizar encuentros, poner ideas en común y dialogar. Estructuras (sistemas de clasificación, jerarquías, bibliotecas, etc.) que proporcionen y ayuden en el proceso y la toma de decisiones; entornos informales, no estructurados, flexibles, ricos en herramientas de comunicación, constantes en el tiempo, seguros para que exista confianza y comodidad, simples, descentralizados, conectados y en los que exista una alta tolerancia a la experimentación y el error.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.5. Diapositiva 12

¿Cómo ser competente digital?

Nos encontramos ante un momento de innovación en los pilares fundamentales del actual sistema educativo. Un cambio que debe tener en cuenta no solo los rasgos propios de una sociedad que se articula en red y las características intrínsecas de los nativos digitales, sino que también debe considerar las exigencias del mercado laboral. En última instancia, la finalidad del profesorado es preparar al alumnado para la vida, una vida digital.

Hasta el momento esta adecuación se ha materializado en la creación de nuevas competencias básicas ligadas, como es lógico, a las TIC y la noción del aprendizaje a lo largo de la vida; competencias que hoy están en vigor y que han sustituido a los ya antiguos objetivos como indicadores de evaluación.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.6. Diapositiva 13

Según el informe ser competente digital significa adoptar estas 5 dimensiones:

1. Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
2. Comunicación: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
3. Creación de contenido: crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.7. Diapositiva 14

¿Cuál es el rol del docente en la Era Digital?

Los denominadores más comunes que se atribuyen al nuevo rol del docente de la era 2.0 son: Organizador, guía, generador, acompañante, coacher, gestor del aprendizaje, orientador, facilitador, tutor, dinamizador o asesor.

Estos nuevos roles se asientan en la idea de cambiar la transmisión unidireccional del conocimiento por el intercambio horizontal de información, abundante, caótico y desestructurado.

Fuente <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

2.8. Diapositiva 15

Vincular el siguiente video El rol del Docente de la era digital “El Rol del Docente en la Era Digital” – YouTube

3. Diapositiva 16

RETOS Y DESAFÍOS DE LA CIBERCULTURA Y EDUCACIÓN EN NUESTROS TIEMPOS
En una sociedad cada vez más digitalizada, es fundamental no solo enseñar para que nuestros estudiantes aprendan más, sino que también es fundamental saber, saber hacer y saber ser.

3.1 Diapositiva 17

El impacto de la tecnología en la educación

Vincular la siguiente página <https://www.aula1.com/tecnologia-en-la-educacion/>

3.2 Diapositiva 18

Vincular la siguiente infografía 5 retos del sector educativo en el siglo xxi (2005). [infografía]. <https://ticsyformacion.com/2015/05/13/5-retos-para-el-sector-educativo-del-siglo-xxi-infografia-infographic-education/>

3.3 Diapositiva 19

Vincular el siguiente video Diálogo sobre la Educación del Futuro Dialogo sobre la Educación del Futuro - YouTube

Vincular el siguiente video XVIII Colombia 2017: Con prontitud a VIRTUAL EDUCA, a luchar por la innovación educativa. <https://www.youtube.com/watch?v=DV02a3ZGz8U>

4. Diapositiva 20

QUE DILÉMAS ÉTICOS HAN ENFRENTADO EL MARCO DE LA CIBERCULTURA

Vincular el siguiente video Qué es la ética de la tecnología y por qué debería importarte | Gemma Galdón-Clavell | TEDxZaragoza. (20189, 7 mayo). YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=XJDBN2j9rr4>

4.1 Diapositiva 21

Vincular el siguiente sitio U. (2021, 2 abril) STORYBOARD Cibercultura y ética <http://ciberculturayetica.blogspot.com/2017/05/storyboard.html>

4.2 Diapositiva 22

Lo que hacemos en la red tiene repercusiones

Cada vez que damos like a un contenido en Facebook o publicamos una foto en Instagram, estamos tomando una decisión que plantea dilemas éticos. "¿La foto que estoy subiendo

perjudicará a la persona que aparece en ella? ¿Qué efecto tendrá lo que publique en mi persona y en la de otros?" Shirley Biagi (Biagi, 1999) explica que hay factores que actuarán en demerito de la calidad de los contenidos que se publican:

Representaciones falsas. En este caso mentir, decir cosas que no son ciertas, que no nos constan o totalmente inventadas.

Amigos informantes. Utilizar las relaciones personales para la publicación de notas en favor de alguien. Por ejemplo, cuando un periodista es amigo de un funcionario o político y utiliza esta condición para difundir información y realizar actos del habla que permitan generar una imagen que convenga a dicha amistad o alguna institución con la cual se compartan intereses.

Hacer pública información personal. En este sentido, pese a las regulaciones que existen, es una práctica común en algunos medios publicar información de índole meramente personal. En las redes sociales ocurre esto frecuentemente cuando se ponen fotos con personas que no autorizaron aparecer o en los medios masivos cuando se presentan videos de celebridades en sus actividades diarias

Montar hechos sensacionalistas. Por ejemplo, utilizando adjetivos exagerados, un montaje de imágenes que amplifica los sucesos. Una idea de lo anterior sería cuando una cadena de televisión presenta cierto tipo de música sobre un montaje de imágenes para dar atmósferas que son exageradas o publicar encabezados que dan la idea de algo con mayor impacto del que en el fondo se tiene Dilemas éticos y prácticas mediáticas.

Fuente: <http://www.marcocarlosavalos.com/cibercultura/tag/%C3%A9tica>

4.3 Diapositiva 23

Según Biagi, los dilemas éticos que se afrontan al emitir información y comunicación son los siguientes:

Veracidad: “Significa no presentar en forma equivocada a las personas o las situaciones en una nota que leerán o verán otras personas. Otro aspecto de la veracidad es la responsabilidad que tienen los funcionarios de gobierno de no usar los medios para sus fines personales”. (Biagi, 1999)

Imparcialidad: “Entraña equidad, es decir que el periodista no obtendrá provecho personal alguno de un reportaje, que no hay beneficios ocultos para el reportero ni para la fuente de la nota que presenta. Las críticas contra la prensa por falta de imparcialidad son resultado de acalorados debates en torno a los extraños nexos que a veces se desarrollan entre los reporteros y las personas que aparecen en sus reportajes, llamadas amigos informantes. Cuando los reporteros aceptan beneficios personales o financieros de sus fuentes, patrocinadores o anunciantes, se dice que hay un conflicto de intereses y cuando los reporteros pagan a sus fuentes por conseguir una nota, se dice que hacen periodismo pagado.” (idem)

Privacidad: “Los artículos que hablan de casos de SIDA y de violación son los ejemplos más visibles de un dilema ético muy complejo. ¿Cómo consigue la prensa equilibrar la meta de

conocer hechos y presentarlos en forma veraz con la necesidad de la privacidad de las personas? ¿El dolor privado que puede ocasionar este reportaje vale más que el bien público que puede resultar de publicar la información?” (idem)

Responsabilidad: Los hechos que los periodistas deciden divulgar y la forma en la que usan la información que han reunido reflejan el sentido de responsabilidad pública de la profesión. Casi todos los reporteros saben que muchas veces cambian la esencia de un hecho cuando lo cubren. La sola presencia de los medios magnifica la importancia de lo que ahí ocurre. Los medios pueden ser explotados por personas que tienen problemas o por otras que ansían la notoriedad que produce la cobertura de los medios. Los medios pueden explotar un hecho por su valor de impacto y para tratar de atraer público. (idem). En los siguientes vídeos se presentan algunas acciones que debemos evitar para respetar a los demás en nuestro uso de medios sociales:

Veracidad: las representaciones falsas

Sátira: las noticias satíricas hablan sobre las polémicas actuales y las mezclan con eventos inventados y a menudo absurdos. Es un recurso estilístico para llamar la atención sobre los problemas sociales o denunciar las malas conductas políticas. Sin embargo, existe el peligro de que no se reconozca el componente humorístico y se confunda con la realidad.

4.4 Diapositiva 24

La posibilidad de utilizar software para modificar imágenes y video, así como la facilidad para distribuir y utilizar material audiovisual en la web, ha potenciado algunas malas prácticas como las representaciones falsas sobre personas, productos o sucesos.

Vincular el siguiente video

https://www.youtube.com/watch?v=Ei6JvK0W60I&feature=emb_logo

5. Diapositiva 25

Cualquier Inquietud por favor con su docente titular del espacio.

Gracias

5.1 Diapositiva 26

Dar por finalizada la estrategia.

Aportes por parte del equipo de tecnología


Hacer uso de las siguientes herramientas para la creación del material de información:

Imágenes, botones vinculados a más información, podcast, videos de YouTube, infografía, avatar diseñado, audio, interpretación al lenguaje de señas.


Anexo 5

Herramientas para crear contenido SCORM


Las siguientes fichas brindan información acerca de los principales software para crear contenidos bajo empaquetamiento SCORM.

SCORM	iSpring Suite 
Definición	Kit de herramientas potente basado en PowerPoint para crear cursos, cuestionarios, simulaciones de diálogos y lecciones en video.
Características	Funciona como complemento de Power point. Permite crear contenidos en SCORM con una curva de aprendizaje baja, siempre que se domine Power point. Permite crear diferentes elementos extra, como cuestionarios, simulaciones o añadir interactividad
Requisitos del sistema	Procesador de doble núcleo (se recomienda Quad-Core o mayor, 2.0 GH o más rápido) Memoria 4 GB (Recomendado: 8 GB o más) Espacio de disco libre 2 GB para instalación y 20 GB para operación Pantalla 1366x768 o resolución más alta Tarjeta de video Serie NVIDIA® GeForce® 8, Gráficos Intel® HD 2000, o AMD Radeon™ R600 o mayor con memoria de 512 MB para video regular y 1 GB para video en HD, Direct3D 10.1/Direct 2D adaptador de gráficos compatible es requerido para el funcionamiento correcto de iSpring Cam Pro. Audio Tarjeta de sonido y micrófono (para grabación de narración) Video Cámara web externa o incorporada (para la grabación de video) Sistema Operativo Microsoft® Windows® 7/8/10 (32- y 64-bit) Microsoft PowerPoint Microsoft® PowerPoint® 2007/2010/2013/2016/2019/365 (32- y 64-bit) (ISO (Versiones que no son de la tienda de Windows)) Microsoft Word Microsoft® Word® 2007/2010/2013/2016/2019/365 (32- y 64-bit) (ISO (Versiones que no son de la tienda de Windows)) Internet Explorer Internet Explorer 11.0 Visualización de contenido
Licencia Costo	iSpring Suite Max \$970 por autor/año Pesos colombianos 3,634,590 iSpring Suite \$770 por autor/año Pesos colombianos 2,885,190
Prueba Gratuita	Prueba gratis por 14 días
Idioma	English, français, deutsch, español, italiano, nederlands, portugués polski, 中文
Tutoriales	A través de una base de conocimiento desde el sitio oficial con video tutoriales. Se encuentran en youtube una variedad de tutoriales en español e inglés.


Tomado de: <https://www.ispring.es/ispring-suite>

SCORM	Articulate Story line 
Definición	Permite crear cualquier curso de aprendizaje electrónico interactivo que puedas imaginar para cualquier dispositivo, desde computadoras de escritorio y portátiles hasta tabletas y teléfonos inteligentes.
Características	<p>Fácil interactividad</p> <p>El reproductor se ajusta para adaptarse al tamaño de la pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Acceso a plantillas y personajes -Identificar las animaciones de movimiento -Uno de sus puntos fuertes es la usabilidad está basada en la interfaz de Microsoft Office (Power Point) -Permite crear animaciones, simulaciones, añadir contenido multimedia o crear cuestionarios -Impulsar la accesibilidad <p>Hace cursos más accesibles con la sección 508 de Storyline 360 y la compatibilidad con WCAG, las tablas, la función de orden de pestaña personalizado y la navegación del jugador que se puede omitir.</p>
Requisitos del sistema	<p>CPU</p> <p>Procesador de 2 GHz o superior (32 bits o 64 bits)</p> <p>Memoria</p> <p>2 GB como mínimo</p> <p>Espacio en disco disponible</p> <p>Mínimo de 1 GB</p> <p>Pantalla</p> <p>Resolución de pantalla de 1.280 x 800 o superior</p> <p>Multimedia</p> <p>Tarjeta de sonido, micrófono y cámara web para grabar narración y video</p> <p>Software para la creación de cursos</p> <p>Sistema operativo</p> <p>Windows 10 (32 bits o 64 bits)</p> <p>Windows 8.1 (32 bits o 64 bits)</p> <p>Mac OS X (última versión) con Parallels Desktop (última versión) o VMware Fusion (última versión)</p> <p>.NET Runtime</p> <p>Microsoft.NET Framework 4.5.2 o posterior (se instala si no está presente)</p> <p>Visual C++</p> <p>Microsoft Visual C++ 2019 Redistributable (se instala si no está presente)</p>
Licencia Costo	Cada usuario, anual Para individuos \$499 USD Pesos colombianos 1,869,753
Prueba Gratuita	30 días
Idioma	Ofrecen formación en todo el mundo América Latina, África, Australia, China, Francia, Alemania
Tutoriales	A través de capacitaciones desde su sitio oficial. Se encuentran en youtube una variedad de tutoriales en español e inglés


Tomado de: <https://articulate.com/360/storyline>

SCORM	Adobe Captive 
Definición	<p>Es un software que pertenece a la suite de Adobe permite capturar la pantalla de tu ordenador para elaborar con ello dinámicas explicaciones o crear presentaciones interactivas.</p> <p>Es similar a otros productos de Adobe en su interface.</p> <p>Permite crear animaciones, simulaciones, elementos multimedia, entre otras muchas cosas.</p> <p>Permite suscribirte de forma mensual.</p> <p>Es menos intuitivo en su uso</p> <p>Diapositivas listas para usar</p> <p>Nueva tienda de recursos</p> <p>Aprendizaje envolvente con experiencias de realidad virtual</p> <p>Vídeos interactivos</p> <p>Flujo de trabajo de ramificación simplificado</p> <p>Compatibilidad con varios temas</p> <p>Intercambio de imágenes</p> <p>Imagen y SVG como botones</p> <p>Experiencias de aprendizaje de 360°</p>
Características	<p>Es similar a otros productos de Adobe en su interface.</p> <p>Permite crear animaciones, simulaciones, elementos multimedia, entre otras muchas cosas.</p> <p>Permite suscribirte de forma mensual.</p> <p>Es menos intuitivo en su uso</p> <p>Diapositivas listas para usar</p> <p>Nueva tienda de recursos</p> <p>Aprendizaje envolvente con experiencias de realidad virtual</p> <p>Vídeos interactivos</p> <p>Flujo de trabajo de ramificación simplificado</p> <p>Compatibilidad con varios temas</p> <p>Intercambio de imágenes</p> <p>Imagen y SVG como botones</p> <p>Experiencias de aprendizaje de 360°</p>
Requisitos del sistema	No se encuentra esta información
Licencia Costo	No brinda los costos en su sitio oficial, redirecciona a correos para solicitar información
Prueba Gratuita	30 días
Idioma	Ofrecen formación en todo el mundo
Tutoriales	En el sitio oficial ofrece capacitación en la herramienta bajo un costo. En youtube no se encuentran tutoriales de la herramienta específica


Tomado de: <https://www.adobe.com/la/products/captivate.html>

SCORM	TechSmith Camtasia 
Definición	Es una compañía de software que desarrolla software de captura de pantalla, screencasting y edición de video, para Windows y macOS, y los licencia a corporaciones, instituciones educativas, agencias gubernamentales y pequeñas empresas.
Características	Reproducción de archivos en cualquier tamaño. Sencillo, de fácil uso y comparte los vídeos creados en casa o en el lugar de estudio. Posee una buena precisión para la captura del movimiento en pantalla. Contenido profesional en poco tiempo de producción. Permite editar audio y vídeo
Requisitos del sistema	No se encuentra esta información
Licencia Costo	Precio de una licencia \$ 1.088.658
Prueba Gratuita	30 días
Idioma	Versiones en inglés, francés alemán, chino, japonés, español, portugués
Tutoriales	A través del sitio oficial solo de Cantasia, pero de la herramienta específica no. Lo mismo sucede con los tutoriales de Youtube.


Tomado de: <https://www.techsmith.es/editor-video.html>

SCORM	Lectora Online 
Definición	Es una versión SAAS (Software As A Service) de Lectora Publisher. Mediante el navegador web, permite a los desarrolladores ingresar desde cualquier equipo con conexión a Internet.
Características	Requiere una curva de aprendizaje mayor (y más empinada) Permite crear grandes animaciones y dispone de una enorme variedad para crear cuestionarios. Permite crear contenido multimedia de gran calidad
Requisitos del sistema	Lectora de escritorio se ejecuta en los siguientes sistemas operativos: Microsoft Windows 10, Microsoft Windows 8, Microsoft Windows 7 Asegúrese de que cumple con los siguientes requisitos mínimos del sistema antes de instalar. Lectora: Procesador tipo Intel o AMD de 500 MB de memoria RAM libre de espacio en disco de 1,6 GB de espacio libre duro para la aplicación un monitor con una resolución mínima de 1024x768 si está utilizando Lectora en línea, que no es necesario instalar nada! Funciona en Mac o PC en todos los navegadores principales.
Licencia Costo	Versión en línea, \$ 899 / año Valor en dólares Pesos colombianos 3,368,553 Versión en línea/Versión de escritorio \$ 1,299 / año Valor en dólares Pesos colombianos 4,867,353
Prueba Gratuita	30 días
Idioma	Inglés, francés, alemán, español, sueco, chino (mandarín), portugués de Brasil
Tutoriales	A través de preguntas frecuentes del sitio oficial. Los videos encontrados en youtube están en el idioma inglés.

Tomado de: <https://www.elearningbrothers.com/create-learning/lectora>

SCORM	Knowly 
Definición	Una plataforma de transferencia de aprendizaje para crear viajes de aprendizaje que conduzcan a cambios de comportamiento. El aprendizaje no ocurre simplemente en una sola ocasión; está sucediendo en varias etapas. Los viajes de aprendizaje transforman eventos de capacitación únicos en poderosas intervenciones de aprendizaje antes, durante y después.
Características	<p>Crear contenido personalizado con un editor de arrastrar y soltar en línea fácil de usar.</p> <p>Agregar imágenes, videos, diapositivas, encuestas y más a sus viajes de aprendizaje.</p> <p>Reutilizar, personalizar y entregar contenido a escala.</p> <p>Crear viajes de aprendizaje para la formación física, híbrida y digital.</p> <p>Supervisar el progreso y la participación de los alumnos con el panel de análisis.</p> <p>Compartir y exportar datos para un análisis más detallado.</p> <p>Medir el impacto de los programas de formación.</p> <p>Obtener comentarios de los alumnos en tiempo real para crear viajes de aprendizaje ágiles.</p> <p>Dejar que nuestro entrenador digital Freddie mantenga a cada alumno enfocado en sus objetivos semanas después del entrenamiento.</p> <p>Sin contraseñas ni inicios de sesión para que los aprendices las recuerden con nuestro acceso de enlace exclusivo.</p>
Requisitos del sistema	No se encuentra esta información
Licencia Costo	Pro 3000 SEK x mes Pesos colombianos 1,349,394
Prueba Gratuita	Reserva de demostración
Idioma	Español, inglés británico
Tutoriales	A través de un centro de ayuda en el sitio oficial No se encuentran tutoriales en youtube

Tomado de: <https://www.knowly.com/>

SCORM	Gomolearning 
Definición	<p>Es fácil de usar, pero que aún ofrece las funciones avanzadas que adoran sus diseñadores de aprendizaje. Nuestro software de aprendizaje electrónico basado en la nube fomenta el trabajo colaborativo, al tiempo que permite que el contenido se actualice rápidamente y se distribuya al instante.</p> <p>Gomo utiliza HTML5 y las últimas tecnologías web para crear cursos que se adaptan a su marca y funcionan sin esfuerzo en cualquier dispositivo; el aprendizaje electrónico receptivo viene de serie.</p>
Características	<ul style="list-style-type: none"> Organización del curso Cursos receptivos Asistente de curso nuevo Editor de contenido avanzado Control de diseño flexible Copiar y pegar Duplicación de cursos Transferencia de curso (Enterprise) Plantillas de diseño de pantalla Escenarios de ramificación Video de fondo Vista previa en vivo por tipo de dispositivo Vista previa en vivo por tipo de dispositivo Sharelinks Subpantallas Puntos de acceso / marcadores de imagen Visualización de la estructura del curso Verificaciones de conocimientos e interacciones de preguntas Animación. Diseño visual Cuestionarios / Evaluaciones Controles de administrador
Requisitos del sistema	No se encuentra esta información
Licencia Costo	Pequeña \$ 1,035 / año USD Pesos colombianos 3,878,145
Prueba Gratuita	Prueba de 21 días
Idioma	Español, inglés
Tutoriales	A través de su sitio web tiene, blogs, consejos y trucos y eventos como seminarios. Se encuentran en youtube una variedad de tutoriales en español e inglés

Tomado de: <https://www.gomolearning.com/>

Anexo 6

Encuesta herramientas para crear contenido SCORM

Fecha	1/23/2021 14:21:44	1/23/2021 14:55:44	1/23/2021 15:09:16	1/24/2021 22:52:44	1/24/2021 23:06:46
Nombres y apellidos	Eugenia Castellanos	Edgar Orjuela	Diana Rodríguez	Luisa Méndez	Lucía Álvarez
Profesión	Diseñadora Gráfica	Ingeniero de sistemas	Periodista Digital	Docente	Diseñadora Gráfica
¿De las siguientes herramientas para crear contenido bajo la modalidad SCORM cual conoces?	Adobe Captive	TechSmith Camtasia	Articulate Story line	Articulate Story line	Articulate Story line
¿Cuál has utilizado y que beneficios brinda su uso?	La que más conozco es captive, aunque he trabajado con varias. El principal beneficio de todas ellas es la facilidad para generar el paquete Scorm y las evaluaciones asociadas	Uso excelearning es gratis.Fácil uso	Articulate story line brinda distintas interacciones para un no programador.	Articulate, tiene mucha semejanza al programa power point lo que lo hace más fácil.	Articulate, adobe captive, excelearning
¿De las que conoces cuál crees que es compatible con Moodle?	Todas las que conozco son compatibles con Moodle	EXE LEARNING GENERA PAQUETES SCORM Compatibles	Articulate story line	La mayoría son compatibles con Moodle	Todas
¿Cuál recomendaría y por qué?	Articulate storyline. Es la más completa.	Depende de su alcance, Articulares es muy completo	Articulate story line, porque no requiere conocimientos tan especializados en programación.	Articulate, para mi es la más completa.	Adobe captive brinda una presentación más profesional, para principiantes recomiendo Articulate
¿De las herramientas mencionadas cuál de ellas brinda mayor material de apoyo para orientar su proceso ejemplo (foros, tutoriales, seminarios etc.)?	Articulate storyline	Articulate	Articulate story line	Articulate, tiene tutoriales en español.	Articulate

Encuesta Herramientas para crear contenido SCORM

El siguiente formulario permite orientar a los estudiantes de la Universidad Santo Tomás en la toma de decisiones para elección de la herramienta que se utilizará en la creación de contenido bajo la modalidad SCORM en el proyecto ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EDUCACIÓN PARA TODOS.

Nombres y apellidos *
 Texto de respuesta corta

Profesión *
 Texto de respuesta corta

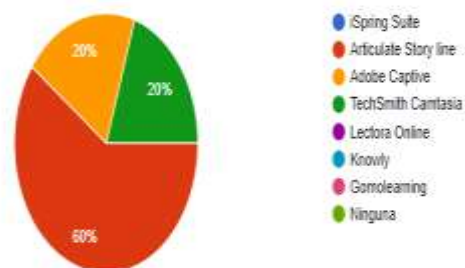
¿De las siguientes herramientas para crear contenido bajo la modalidad SCORM cual conoces? *

- iSpring Suite
- Articulate Story line
- Adobe Captive
- TechSmith Camtasia
- Lectora Online
- Knowly
- Gomolearning
- Ninguna

¿Cuál haz utilizado y que beneficios brinda su uso? *
 Texto de respuesta larga

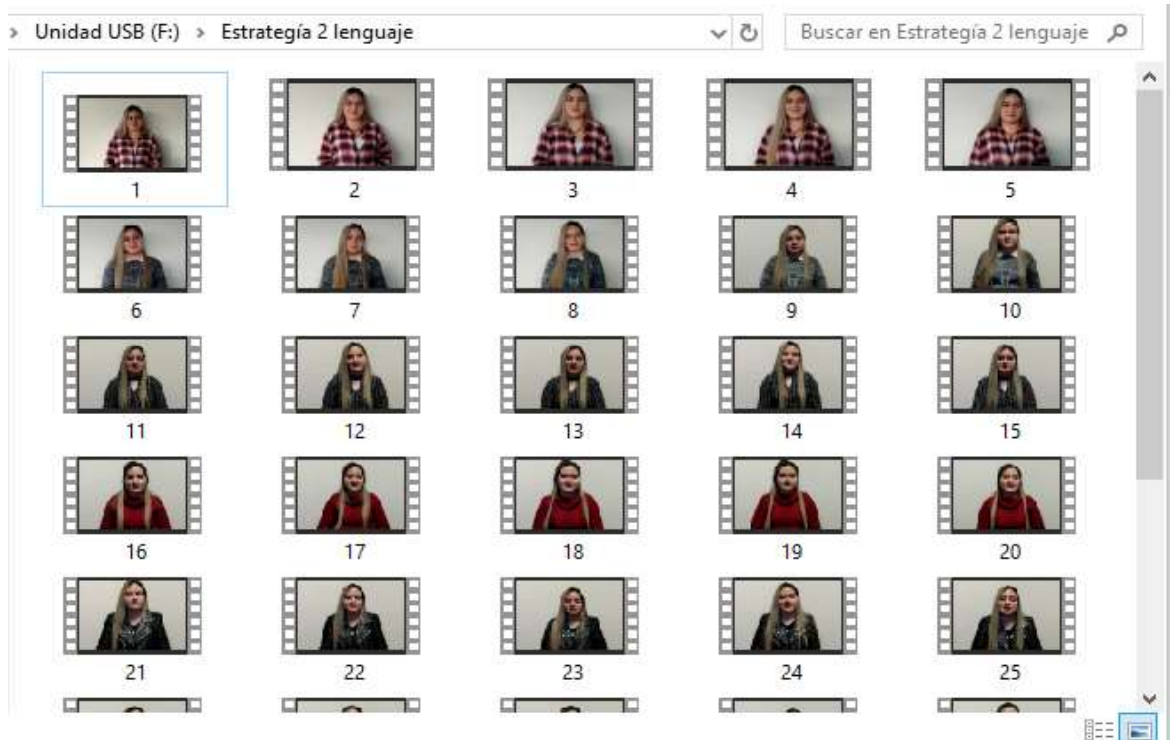
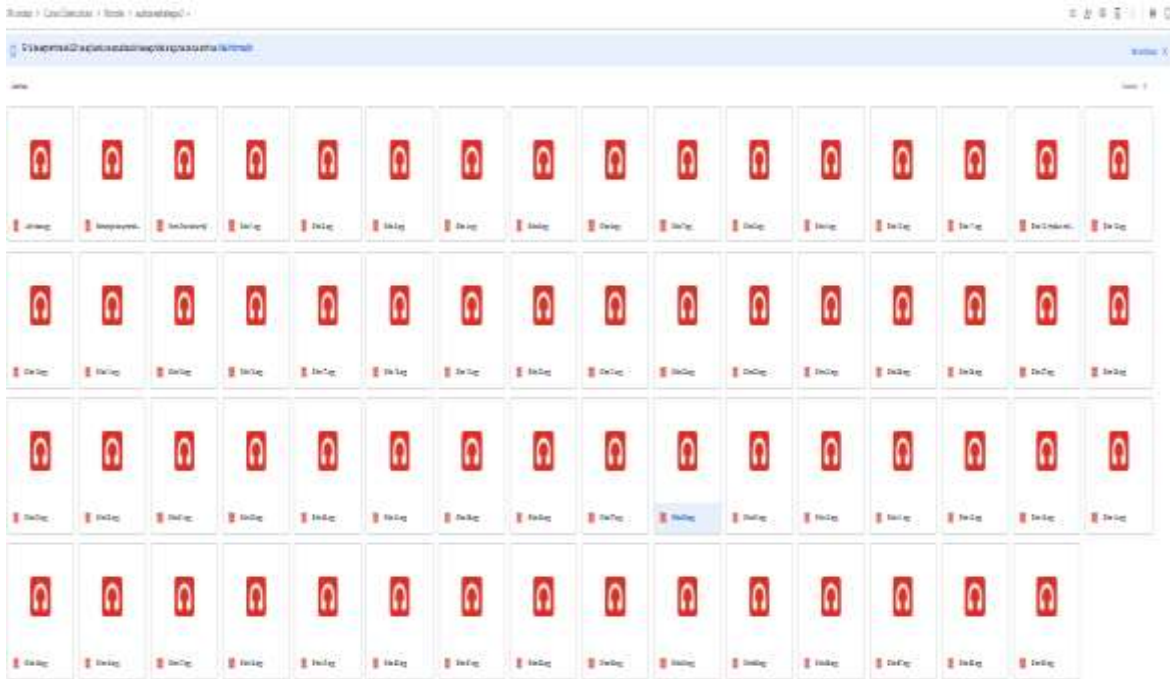
¿De las siguientes herramientas para crear contenido bajo la modalidad SCORM cual conoces?

5 respuestas



Anexo 7

Audios y Videos



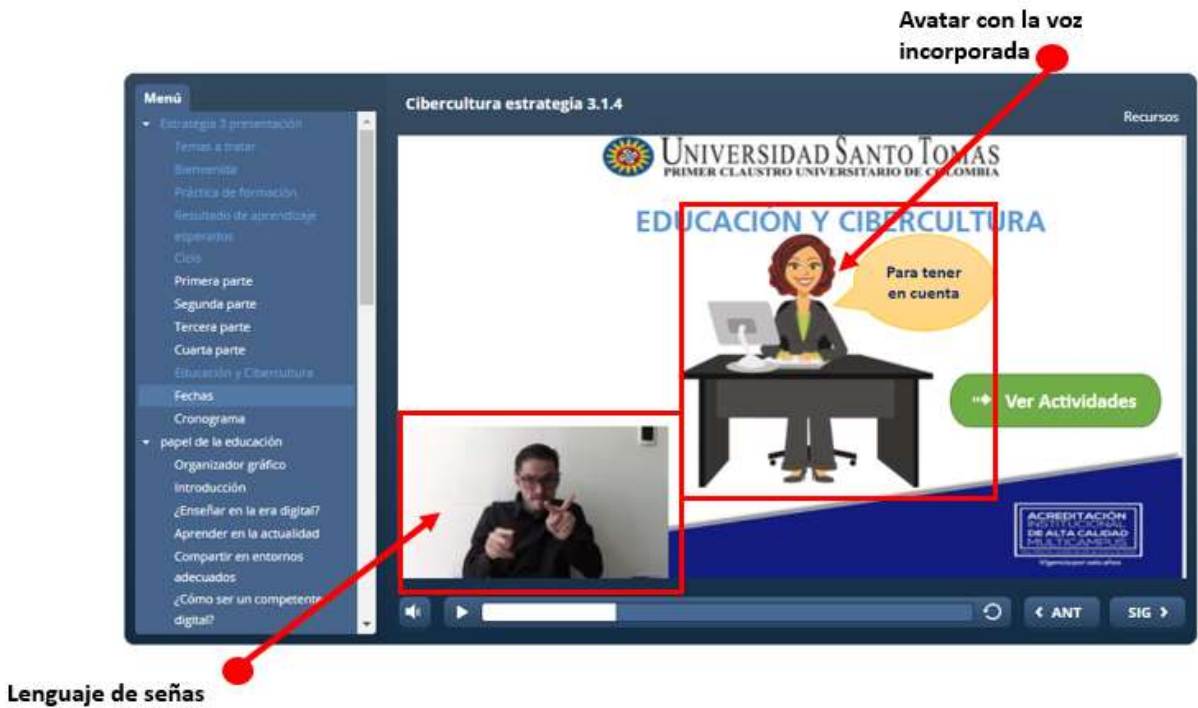
Anexo 8

Avatar



Anexo 9

Interfaz de navegación del curso



Organizador Gráfico

Cibercultura Estrategia 3.1.4 Recursos

Papel de la Cibercultura en el contexto educativo

- ¿Enseñar y aprender en la era digital?
- ¿Como ser un competente digital
- ¿Cuál es el rol del docente en la era digital?

Retos y desafíos de la Cibercultura y educación en nuestros tiempos

- Impacto de la tecnología en la educación
- Retos para el sector educativo.

Que dilemas éticos han enfrentado el marco de la Cibercultura

- Que es la ética de la tecnología y por qué debería ser importante
- Lo que hacemos en la web tiene repercusiones

Estrategia 3

Control de reproducción: [Icono de altavoz] [Botón de play] [Barra de progreso] [Botón de refresh] [Botón < ANT] [Botón SIG >]