

**PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS
SIGNIFICATIVAS EN EL AULA DESARROLLADAS POR LOS ACTORES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCÍCOLA DE ROTINET.**



AMAIDER ESTHER PEÑA BILBAO

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN GESTION DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN Y LAS
COMUNICACIONES.
MODALIDAD INVESTIGATIVA
BARRANQUILLA, COLOMBIA
2021**

**PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS
SIGNIFICATIVAS EN EL AULA DESARROLLADAS POR LOS ACTORES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCÍCOLA DE ROTINET.**

AMAIDER ESTHER PEÑA BILBAO

**TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN GESTION DE LAS
TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.**

**NOMBRE DEL TUTOR
ING. MIGUEL JIMÉNEZ BARRIOS**

**NOMBRE DEL COTUTOR
ING. PAOLA ARIZA COLPAS**

**UNIVERSIDAD DE LA COSTA
MAESTRÍA EN GESTION DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN Y LAS
COMUNICACIONES.
MODALIDAD INVESTIGATIVA
BARRANQUILLA, COLOMBIA**

2021

Resumen

Esta investigación tiene como finalidad crear un repositorio pedagógico, implementando un Sistema de Información Web donde se evidencie las experiencias significativas en el aula desarrolladas por diferentes actores de la comunidad académica, de la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet - INETAR, ubicada en el municipio de Repelón (Colombia). El desarrollo de esta investigación parte de la necesidad de contar con un espacio donde los miembros de la institución puedan interactuar e intercambiar conocimientos y prácticas, permitiendo con ello un enriquecimiento al patrimonio educativo histórico de la institución en todas sus áreas del saber y también de la localidad.

El objetivo principal de la plataforma web, es que los miembros de la comunidad educativa de la institución puedan compartir las experiencias investigativas realizadas en el quehacer educativo haciendo uso de las TIC. A su vez, la plataforma será de acceso abierto, con la finalidad de sembrar la libre producción y circulación del conocimiento, favoreciendo la inclusión social y educativa, y fomentando el debate e intercambio de información entre los usuarios.

Palabras Clave: *Experiencias Significativas, Sistematización de Experiencias Significativas, Ambientes de Aprendizaje, Sistemas de Información*

Abstract

This research aims to create a pedagogical repository, implementing a Web Information System where the significant experiences in the classroom developed by different actors of the academic community, of the Rotinet Agricultural Technical Educational Institution - INETAR, located in the municipality of Repelón (Colombia). The development of this research is based on the need to have a space where the members of the institution can interact and exchange knowledge and practices, thereby allowing an enrichment of the historical educational heritage of the institution in all its areas of knowledge and also of knowledge. location.

The main objective of the web platform is that the members of the educational community of the institution can share the research experiences carried out in the educational task using ICT. In turn, the platform will be open access, in order to sow the free production and circulation of knowledge, favoring social and educational inclusion, and promoting debate and exchange of information among users.

KeyWords: *Significant Experiences, Systematization of Significant Experiences, Learning Environments, Information Systems*

Dedicatoria

A mis abuelos y padres por haberme moldeado como la persona que soy hoy; muchos de mis logros se los debo a ustedes.

A mi esposo quien con mucha paciencia y amor me motivó constantemente a alcanzar mis metas. Tu ayuda ha sido fundamental, estuviste siempre ahí alentándome y ayudándome en cada decisión que tomara.

A toda mi familia que es lo mejor y más valioso que Dios me ha dado.

Agradecimientos

A DIOS....

A mi familia por su comprensión, apoyo y paciencia....

A toda la comunidad educativa de INETAR que contribuyeron con sus vivencias y testimonios a una mejor comprensión de lo que significan “Las Experiencias Significativas”.

A mis directores de tesis, profesores Miguel Jiménez y Paola Ariza por su valiosa colaboración y pertinentes orientaciones.

A mis compañeros de la Maestría Dalgys Arenas y Gabriel López por sus enseñanzas y aportes críticos.

A todas las personas que hicieron parte de esta aventura que me llevó a encontrar otras formas posibles de enseñar y aprender.

Contenido

	Pág.
1. Planteamiento del Problema.....	14
2. Justificación.....	16
3. Objetivos	18
3.1. Objetivo General	18
3.2. Objetivos Específicos	18
4. Marco Referencial	19
4.1. Marco teórico	19
4.1.1. Experiencias Significativas.	19
4.1.2. Sistematización de Experiencias Significativas.	21
4.1.3. Ambiente de Aprendizaje.....	24
4.1.4. Sistema de Información y Repositorios.....	25
4.2. Estado del Arte	27
4.2.1. Experiencia Significativa.	27
4.2.2. Sistematización de Experiencias Significativas.	29
4.2.3. Gestores de contenido Web.....	30
4.2.4. Sistemas de información y Repositorios.	33
5. Metodología	35
5.1. Enfoque de Investigación.....	35
5.2. Tipo de Investigación	35
5.3. Técnicas de Recolección de la información.....	36
5.4. Población y Muestra.....	36
5.5. Diseño Metodológico	37
5.6. Cronograma de Actividades	38
6. Diseño de la plataforma Web.....	40
6.1. Desarrollo de la Plataforma.....	40
6.1.1. Requisitos funcionales (Ingeniería de requisitos)	40
6.1.2. Diagramas de Casos de Uso	40
6.1.3. Lenguaje a utilizar, Modelado Software (plataforma, tipo de desarrollo).	41
6.1.4. Desarrollo de la página.....	41
6.1.5. Plantillas.....	44
6.1.6. Recursos de la Plataforma.....	45

6.1.7.	Alcance de la plataforma web.	46
6.2.	Diagrama de Navegación	47
6.3.	Diseño de Interfaz	48
6.4.	Resultados y análisis de las encuestas	55
6.4.1.	Resultados y análisis de la Encuesta de diagnóstico de uso de plataformas para docentes y directivos sobre experiencias significativas.	55
6.4.2.	Resultados y análisis de la Encuesta de satisfacción de los docentes de INETAR al utilizar la plataforma donde se evidencian sus “Experiencias significativas”.	63
	Conclusiones	73
	Recomendaciones	74
	Lista de referencias	¡Error! Marcador no definido.
	Anexos	80

Lista de Tablas Y Figuras

Tablas

	Pág.
Tabla 1. Puntuación para los mejores sitios de páginas web.	33
Tabla 2 Fases de la Investigación.	37
Tabla 3. Cronograma de Actividades.....	38

Figuras

	Pág.
Figura 1. Categorías de servicios y características de almacenamiento	32
Figura 2. Selección de los mejores sitios para crear páginas web	32
Figura 3. Diagrama de Caso de uso de Nivel 0.....	40
Figura 4. Ingreso a la plataforma WordPress.....	42
Figura 5. Plantilla para edición de la página web.	43
Figura 6. Plantilla para administración de la página web.	43
Figura 7. Plantillas para la página web.	44
Figura 8. Recursos de la página web.	45
Figura 9. Diagrama de Navegación.	47
Figura 10. Interfaz de presentación.....	48
Figura 11. Interfaz de identificación de INETAR	49
Figura 12. Interfaz de Menú de áreas del conocimiento.....	50
Figura 13. Interfaz de medios de contactos.	51
Figura 14. Interfaz de noticias.	52
Figura 15. Interfaz área de conocimiento.	53
Figura 16. Interfaz de Experiencia Significativa.	54

PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERCIENCIAS

10

Figura 17. Experiencia Significativa dentro del Aula.....	55
Figura 18. Sistematización de experiencia significativa.....	56
Figura 19. Motivos de la no sistematización de experiencias significativas.	56
Figura 20. Comodidad al utilizar una herramienta TIC.....	57
Figura 21. Complejidad de las herramientas de sistematización.....	58
Figura 22. Aceptación de sistematizar experiencias significativas.....	58
Figura 23. Retroalimentación con la sistematización de experiencias significativas.	59
Figura 24. Herramientas usadas en la sistematización de experiencias significativas.	60
Figura 25. Trascendencia en la institución con el uso de la sistematización de experiencias significativas.....	61
Figura 26. Logros al sistematizar experiencias significativas.	62
Figura 27. Interés en capacitación para sistematizar experiencias significativas	63
Figura 28. Facilidad del manejo de la plataforma web.....	64
Figura 29. Funcionalidad de la plataforma web.....	64
Figura 30. Manejo de menús de la plataforma web.....	65
Figura 31. Mensajes oportunos de la plataforma web.....	65
Figura 32. Publicaciones en la plataforma web.....	66
Figura 33. Instrucciones de navegabilidad de la plataforma web.....	66
Figura 34. Despliegue de la plataforma web.....	67
Figura 35. Facilidad de despliegue desde dispositivos móviles.....	67
Figura 36. Accesibilidad de la plataforma web.....	68
Figura 37. Disponibilidad de la plataforma web.....	68
Figura 38. Aspecto visual de la plataforma web.....	69
Figura 39. Impacto de la plataforma web.....	69

PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERCIENCIAS

11

Pág.

Figura 1. Categorías de servicios y características de almacenamiento	32
Figura 2. Selección de los mejores sitios para crear páginas web	32
Figura 3. Diagrama de Caso de uso de Nivel 0.....	40
Figura 4. Ingreso a la plataforma WordPress.....	42
Figura 5. Plantilla para edición de la página web.	43
Figura 6. Plantilla para administración de la página web.	43
Figura 7. Plantillas para la página web.	44
Figura 8. Recursos de la página web.	45
Figura 9. Diagrama de Navegación.	47
Figura 10. Interfaz de presentación.....	48
Figura 11. Interfaz de identificación de INETAR	49
Figura 12. Interfaz de Menú de áreas del conocimiento.....	50
Figura 13. Interfaz de medios de contactos.	51
Figura 14. Interfaz de noticias.	52
Figura 15. Interfaz área de conocimiento.	53
Figura 16. Interfaz de Experiencia Significativa.	54
Figura 17. Experiencia Significativa dentro del Aula.....	55
Figura 18. Sistematización de experiencia significativa.	56
Figura 19. Motivos de la no sistematización de experiencias significativas.	56
Figura 20. Comodidad al utilizar una herramienta TIC.....	57
Figura 21. Complejidad de las herramientas de sistematización.	58
Figura 22. Aceptación de sistematizar experiencias significativas.....	58
Figura 23. Retroalimentación con la sistematización de experiencias significativas.	59

PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

12

Figura 24. Herramientas usadas en la sistematización de experiencias significativas.	60
Figura 25. Trascendencia en la institución con el uso de la sistematización de experiencias significativas.....	61
Figura 26. Logros al sistematizar experiencias significativas.	62
Figura 27. Interés en capacitación para sistematizar experiencias significativas	63
Figura 28. Facilidad del manejo de la plataforma web.	64
Figura 29. Funcionalidad de la plataforma web.....	64
Figura 30. Manejo de menús de la plataforma web.	65
Figura 31. Mensajes oportunos de la plataforma web.	65
Figura 32. Publicaciones en la plataforma web.	66
Figura 33. Instrucciones de navegabilidad de la plataforma web.	66
Figura 34. Despliegue de la plataforma web.	67
Figura 35. Facilidad de despliegue desde dispositivos móviles.	67
Figura 36. Accesibilidad de la plataforma web.	68
Figura 37. Disponibilidad de la plataforma web.....	68
Figura 38. Aspecto visual de la plataforma web.....	69
Figura 39. Impacto de la plataforma web.	69

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A. Encuesta de diagnóstico de uso de plataformas para Docentes y Directivos de INETAR.	80
Anexo B. Encuesta de Satisfacción de uso de plataforma por parte de docentes de INETAR. ...	89
Anexo C. Socialización de la plataforma web a los docentes de INETAR.	94
Anexo D. Acta de la socialización de la plataforma web a los docentes de INETAR.	95
Anexo E. Participación en el Foro Educativo Departamental 2021.....	93

1. Planteamiento del Problema

En la actualidad, se hace imperante contar con diferentes herramientas tecnológicas de soporte a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Cada día se hace más necesario, debido a los cambios sociales a lo cuales la sociedad se ve envuelta, entre ellos efectos de orden pandémico, el proceso de utilización de las TIC, como eje articulante entre el aprendizaje y el contenido curricular.

El Ministerio de Educación de Colombia, reconoce la importancia de contar con recursos que permeen en el buen desarrollo de las actividades académicas en el aula, haciendo uso de tecnología como aliado estratégico. Entre estas iniciativas se pueden destacar el desarrollo de guías de trabajo remoto en casa descargadas a través de plataformas digitales, participación activa en el desarrollo de proyectos que fomenten las vocaciones científicas en jóvenes y adolescentes (Plan de desarrollo, 2020).

Actualmente, las instituciones educativas deben incorporar en su currículo el uso de las TIC para hacer evidente el proceso de las prácticas pedagógicas, puesto que es un recurso indispensable para fortalecer el desarrollo de las competencias de los estudiantes a las dinámicas del mundo contemporáneo.

Al contar tanto con los recursos materiales como humanos dentro de la institución, se hace indispensable identificar diferentes aspectos, entre ellos: Aprovechar las oportunidades que esto ofrece como recurso de aprendizaje y para convertirlos en experiencias significativas para luego

evidenciarlas en la comunidad educativa. Con la inserción de las TIC se busca generar un espacio de innovación y mejoramiento en la calidad educativa de la Institución.

Actualmente la mayoría de las experiencias significativas de la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet (INETAR), que tienen un gran valor pedagógico se quedan archivadas, no son socializadas ante la comunidad educativa, no las documentan y mucho menos las sistematizan.

Tomando como énfasis el desarrollo de las capacidades de los estudiantes y el mejoramiento de la práctica pedagógica de los educadores, se plantea la formulación de una estrategia que pretenda la implementación de una herramienta web que permita socializar diferentes experiencias de formación mediada por las TIC en la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet – INETAR.

A partir del planteamiento del problema, se propone la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál será el impacto de la implementación de un sistema de información web, que permita a la comunidad educativa de INETAR evidenciar sus experiencias significativas?

2. Justificación

En la actualidad, de acuerdo con Campos (2015) es indispensable contar con herramientas TIC que permitan realizar la divulgación de las experiencias significativas de los docentes de manera periódica y visual, de tal forma que toda la comunidad académica se encuentre al tanto de las actividades que los estudiantes bajo la dirección de los docentes desarrollan durante su estancia en el aula de clases por lo cual este proyecto se convierte en una necesidad institucional, para respaldar la labor docente ante toda la comunidad académica e incluso ante la sociedad local e internacional todo dependiendo de la divulgación que se logre realizar por medio del uso adecuado de las TIC.

El gobierno colombiano a través del Plan de Desarrollo Nacional, 2018-2022 “Pacto por Colombia, Pacto por la equidad” (Plan Nacional de desarrollo, 2018), define como uno de los retos en el ámbito de la educación “Mejoraremos la calidad de la educación, duplicando el acceso a la Jornada Única y el fortalecimiento de prácticas pedagógicas”. Resaltando la importancia de contar con un buen uso de las prácticas pedagógicas como base fundamental del proceso formativo.

En el plan de desarrollo departamental de “Atlántico para la Gente”, (Plan Departamental de desarrollo, 2020), se define como objetivo “Promover una educación pertinente con énfasis en una cultura digital”. Debido a que principalmente a estos tiempos pandémicos se debe contar con herramientas que permitan que la comunidad educativa pueda ser beneficiada no solo del uso de aplicaciones sino de un cambio de mentalidad basada en la cocreación.

Es por ello que este proyecto de investigación es importante porque va a permitir la creación de una plataforma virtual que permita consignar las evidencias de los docentes de una manera organizada, a manera de un diario pedagógico. La relevancia de este proyecto radica en la utilidad que va a representar para los docentes el tener consignadas sus experiencias significativas y hacer uso efectivo de las TIC que se ofrecen en la actualidad.

Este proyecto es innovador porque en la institución educativa no se ha realizado el registro de las experiencias significativas de los docentes por lo cual se hace necesario el tener una herramienta de fácil acceso y que sea orientada a objetos de tal forma que la programación no sea un inconveniente para los profesores dadas las condiciones de ocupación continua por la cual atraviesan a diario con sus procesos pedagógicos cotidianos.

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Implementar una solución tecnológica para la socialización de experiencias significativas en ambientes de aprendizaje, realizando pruebas piloto en la comunidad educativa INETAR.

3.2. Objetivos Específicos

- Caracterizar experiencias significativas escolares y repositorios o plataformas web donde se divulgue información de índole pedagógica.
- Desarrollar una plataforma web para la socialización de experiencias significativas en ambientes de aprendizaje, propuestas por diferentes actores escolares en la INETAR.
- Implementar pruebas piloto que permitan evidenciar las experiencias significativas escolares en la INETAR.
- Evaluar el impacto en el desarrollo de habilidades que permiten el aprendizaje colaborativo, a partir de las experiencias compartidas por la comunidad académica, al igual que los elementos tecnológicos desarrollados con relación a su funcionalidad e impacto de satisfacción.

4. Marco Referencial

La presente propuesta de investigación va a soportar en dos ejes temáticos: experiencias significativas escolares y plataformas web pedagógicas que según Saa (2014) son dos entornos que resultan necesarios para el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje. El primer eje temático se basa en la recopilación de algunos autores y entidades que conceptualizan lo que son las experiencias significativas escolares o repositorios pedagógicos y el segundo eje temático se enfoca la importancia del apoyo de las TIC en la educación, específicamente las plataformas web educativas. Además, las TIC son reconocidas como una herramienta esencial en muchos aspectos de la vida, y específicamente en educación, son un instrumento didáctico y que si se saben usar adecuadamente mejoran el nivel de aprendizaje de los estudiantes, como también resultan de gran ayuda a los docentes, quienes ven las TIC como apoyo de sus prácticas docentes, un puente para identificar aquellas experiencias significativas que por su trascendencia e impacto requieren ser registradas, sistematizadas y socializadas. En lo que sigue, se realizará una descripción de diferentes conceptos relacionados con la sistematización de experiencias significativas desde el ámbito de la educación teniendo en cuenta las TIC.

4.1. Marco teórico

4.1.1. Experiencias Significativas.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2016) define las experiencias significativas como: “diversas y valiosas experiencias escolares orientadas a la innovación... son construcciones sociales con significados propios para sus

actores, pertinentes a los contextos específicos de cada institución educativa. Por ello, se reconocen como “buenas prácticas” o “experiencias significativas”, puesto que se encuentran en tránsito hacia la innovación y para su sostenimiento requieren de estrategias de fortalecimiento, entre las que destaca el desarrollo profesional de los docentes”. Para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2015) una experiencia significativa “es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa”.

De acuerdo con Guzmán y Saucedo (2015), desde las experiencias significativas se pueden evidenciar, compartir y conocer diferentes momentos, escenarios o espacios pedagógicos que impacten positivamente en la comunidad educativa a nivel local, regional y nacional. Al hablar de experiencias significativas es hablar de la importancia de registrar por escrito las actividades escolares que suceden cotidianamente en la Institución Educativa, definiendo qué se entiende por sistematización de experiencias desde varias perspectivas.

4.1.2. Sistematización de Experiencias Significativas.

En EDUTEKA (2020), seminario de pedagogía, organizado por el Departamento de Pedagogía de la Universidad Icesi durante el semestre 2016-2, se llegó a definir la sistematización como la "reconstrucción y resignificación ordenada de una experiencia vivida colectivamente en un proceso educativo particular". En este sentido, debe entenderse como "un proceso reflexivo, pues implica volver la mirada de manera crítica hacia la forma en que se vivió la experiencia frente a la realidad compartida, buscando construir una narrativa a partir de la cual se de orden y sentido a ésta".

De acuerdo con Torres (2020) la sistematización centralizada permite la producción de conocimiento reconstruyendo, interpretando y teorizando, generando dimensiones o dominios propios donde juega un papel importante, la práctica del docente que le permitirá desarrollar de forma activa su habilidad en el uso de las TIC. Por otra parte, según Rosa Cifuentes (2020) el hecho de escribir sus experiencias significativas contribuye con el desarrollo práctico de sus conocimientos teóricos, conceptuales y metodológicos, significando un beneficio para la docente ayudando con la visualización de su práctica educativa. Y para Jara (2020), la utilidad que tiene la sistematización en los entornos virtuales contribuye con el mejoramiento del diálogo crítico necesario en los procesos educativos cotidianos de la actualidad y fortaleciendo el pensamiento colectivo para fortalecer el trabajo institucional y potenciar el trabajo personal del equipo de trabajo dentro de una institución educativa.

Por eso es muy importante crear espacios y escenarios para sistematizar las experiencias significativas de enseñanza–aprendizaje de una institución educativa. Sistematizar es relevante, porque invita a comprender lo positivo y lo negativo de las buenas prácticas educativas;

replanteando así las posibles mejoras y permitiendo así ser visible a otros miembros de la comunidad educativa que afrontan entornos parecidos, puedan recrear los aciertos y no repetir los errores. Conociendo que la sistematización es un paso que proporciona el registro del quehacer educativo cotidiano de los docentes en la institución educativa.

De acuerdo con la Asociación de Proyectos Comunitarios que propone Pérez (2016), se tienen una serie de concepciones y significados para experiencias significativas que dejan ver lo que si son las experiencias significativas y entre ellas se tiene:

- Sistematizar de manera ordenada una experiencia que se desea compartir con los demás combinando el quehacer con su sustento teórico y con el énfasis en la identificación de los aprendizajes alcanzados en dicha experiencia de acuerdo con el Instituto Interamericano de Derechos Humanos.
- De acuerdo con el IIDH (Instituto Interamericano de Derechos Humanos) en Saa (2014): “Sistematizar es registrar de manera ordenada, una experiencia que deseamos compartir con los demás, combinando el quehacer con su sustento teórico, y con énfasis en la identificación de los aprendizajes alcanzados en dicha experiencia”.
- Para María Barnechea García y María de la Luz Morgan Tirado (2010) se concibe la sistematización como la reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia, mediante la cual se interpreta lo sucedido para comprenderlo. Por tanto, ésta permite obtener conocimientos consistentes y sustentados, comunicarlos, confrontar la experiencia con otras y con el conocimiento teórico existente, y así contribuir a una acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica.

- Oscar Jara, (2020), define la sistematización como un proceso que permite poner en orden información que se encuentra presente en el entorno y que resulta importante para sus autores, además de permitir rescatar en el tiempo distintas experiencias pasadas.
- Pérez (2016), plantea que la sistematización es una herramienta que permite realizar la evaluación de proyectos sociales y educativos, presentándose como una respuesta a las insuficientes técnicas investigativas que se encuentran en aplicación en la sociedad actual. Evidenciando que a través de esta estrategia se logra una forma de evaluación, que permitirá analizar las diferentes experiencias significativas programadas por los maestros, un trabajo de fortalecimiento profesional y para el futuro del quehacer pedagógico.

A partir de estos juicios para Barnechea y Morgan (2010) se puede definir la sistematización de experiencias como: una reflexión, un proceso de comunicación y un proceso de aprendizaje, que permite al docente mejorar su quehacer pedagógico, es por esto que busca una metodología o estrategia que sea dinámica e innovadora, una herramienta de fácil acceso y sencilla, sin muchos requerimientos.

Sistematizar las Experiencias Significativas brinda satisfacción al docente puesto que puede evidenciar ante la comunidad educativa la efectividad de sus conocimientos y hacer grandes aportes a la educación a nivel local, regional y nacional, desde su quehacer pedagógico. Como también interactuar e intercambiar conocimientos con pares académicos. Apuntando con esto a la ASC (Apropiación Social del Conocimiento). Según MINCIENCIAS (2021), la apropiación social del conocimiento “es un proceso que convoca a los ciudadanos a dialogar e intercambiar sus saberes, conocimientos y experiencias, promoviendo entornos de confianza, equidad e inclusión para transformar sus realidades y generar bienestar social”. El proyecto que

se propone promueve la apropiación social del conocimiento, ya que va dirigida a la Comunidad Educativa de INETAR, la cual actuará como multiplicadora para aumentar la efectividad, el diálogo y la participación ciudadana en temas de índole educativo, científico y tecnológico y sobre los procesos de innovación.

Según la Cooperativa CEPEP (2010) sistematizar experiencias, “es un proceso de apropiación social de aprendizajes y conocimientos construidos mediante la interpretación crítica de las experiencias, que se produce en primer lugar por la participación activa y protagónica de quienes forman parte de la experiencia, así como de las distintas instancias del Poder Popular mediante el desarrollo (elaboración e implantación) de proyectos de socialización de los resultados proceso”.

4.1.3. Ambiente de Aprendizaje.

Ministerio de Educación Nacional (2015) establece que un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias, para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido. Dichas experiencias son el resultado de actividades y dinámicas propuestas, acompañadas y orientadas por un docente.

De acuerdo a García (2014), se ha planteado el concepto de ambiente de aprendizaje como un sistema integrado por un conjunto diversos de elementos relacionados y organizados entre sí que posibilitan generar circunstancias estimulantes para aprendizaje. Se fundamenta en la planeación, diseño y disposición de todos los elementos que lo propician y corresponde al contexto en que el niño se desenvuelve, y a su proceso de aprendizaje.

Según Jiménez (2002), un ambiente de aprendizaje se entiende como el clima propicio que se crea para atender a los sujetos que aprenden, en el que se consideran tanto los espacios físicos o virtuales como las condiciones que estimulan las actividades de pensamiento de dichos sujetos.

4.1.4. Sistema de Información y Repositorios.

Según Muñoz Cruz (1998), “un sistema de información es un conjunto de elementos o componentes relacionados con la información que interaccionan entre sí para lograr un objetivo: facilitar y/o recuperar información”.

Laudon y Laudon (2012), desde una perspectiva técnica definen los Sistemas de Información como “Un conjunto integrado de componentes, que tiene el objetivo de recolectar, almacenar, procesar y proporcionar datos y cualquier otro tipo de producto digital”.

Teniendo en cuenta las características de los sistemas y las apreciaciones de distintos investigadores, DE MIGUEL Y PIATTINI (1993) plantean: “...el sistema de información como un conjunto de elementos ordenadamente relacionados entre sí de acuerdo con unas ciertas reglas que aporta al sistema objeto (es decir, a la organización a la cual sirve y que le marca las directrices de funcionamiento), la información necesaria para el cumplimiento de sus fines, para lo cual tendrá que recoger, procesar y almacenar datos, procedentes tanto de la misma organización como de fuentes externas facilitando la recuperación, elaboración y presentación de los mismos.”

Los repositorios digitales educativos, son espacios en donde están contenidos de manera digital y virtual los recursos educativos existentes en la Web y accesibles vía internet. Estos espacios residen en servidores específicos que, bajo cierto tipo de protocolos informáticos y estándares computacionales, se encuentran accesibles y disponibles para los usuarios de internet.

Son espacios especializados donde exclusivamente se encuentran recursos educativos digitalizados, objetos de aprendizaje, programas/software y otro tipo aplicaciones; también pueden ser de muy distintos tipos, dependiendo de la naturaleza del área de conocimiento que traten (2010).

Lynch (2003) define un repositorio como un sistema informático donde distintas bases de datos o archivos se encuentran para su distribución en internet. Es un proveedor de datos que integra un conjunto de servicios que permiten incorporar, reunir, preservar, consultar y dar soporte a la gestión y difusión de los recursos digitales creados por la propia universidad a los miembros de la comunidad, a través de una interfaz o portal web, mediante una adecuada clasificación de sus recursos a través de metadatos.

De acuerdo con Heery y Anderson (2005) un repositorio es un proveedor de datos; se puede definir de forma genérica como un lugar central donde se registran datos para su almacenamiento y conservación con propósitos diversos de seguridad o consulta posterior. Mortera (2011), indica algunos ejemplos de repositorios, como el Centro de Recursos para la Enseñanza y el Aprendizaje (CREA) desarrollado por la Universidad de Guadalajara y el cual está orientado al fortalecimiento del proceso de enseñanza–aprendizaje y a la formación integral de los estudiantes de nivel superior y medio superior mediante el almacenamiento de objetos de aprendizaje (OA).

En el ámbito educativo las plataformas pedagógicas, las han definido con distintas denominaciones: Entorno virtual de Aprendizaje (EVA), Aula Virtual de Aprendizaje, Sistema Integrado de Aprendizaje, Sistemas de Gestión de Aprendizaje, Plataforma de Aprendizaje, Plataforma Tecnológica, Plataforma Virtual de Aprendizaje, entre otros. Todas estas designaciones hacen referencia a un mismo contexto y las han definido así:

Universitat Jaume (2004), define que una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones.

Díaz (2009), precisa que las plataformas educativas, son ambientes de información a través de los cuales se hallan diversos instrumentos asociados y perfeccionados con fines pedagógicos. Su utilidad es la de establecer la elaboración y desarrollo de cursos de enseñanzas en la red de internet sin la necesidad de adquirir conocimientos intensos en materia de programación.

4.2. Estado del Arte

4.2.1. Experiencia Significativa.

Entre los proyectos similares a la presente propuesta se encuentra la del Ministerio de Educación Nacional¹, que, desde el año de 1995, ha venido trabajando en diferentes iniciativas en torno al aprendizaje a través de mejores prácticas pedagógicas. Estas actividades se han concentrado en la definición, recopilación, organización y socialización de dichas experiencias, las cuales se desarrollaron en una plataforma web, específicamente en el portal de Colombia Aprende².

Por otro lado, dentro de su Plan de Apoyo al Mejoramiento (PAM), las secretarías de educación contemplan una línea de acción sobre experiencias significativas. Atendiendo a esto, las rutas del saber hacer se convierten en la oportunidad para cumplir con esta responsabilidad y,

¹ <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87398.html>

² <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/88363>

además, promover, evaluar, acompañar y mejorar las experiencias significativas que se desarrollan en los establecimientos educativos de su responsabilidad.

Las siguientes son fuentes que evidencian experiencias significativas desde una plataforma web:

- El Portal Colombia Aprende del Ministerio de Educación Nacional (2021). Cuenta con buenas prácticas en diversos temas educativos.³
- El Banco de Buenas Prácticas (2005) de Cooperación Empresarial con el Sector Educativo, en el cual se incluyen experiencias de varias regiones del país. Fue desarrollado por la Fundación Empresarios por la Educación.⁴
- El Banco Nacional de Buenas Prácticas para Superar el Conflicto del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (2003). Cuenta con experiencias en educación para la paz y la convivencia.⁵
- Eduteka (2020), contiene una herramienta interactiva que ayuda a los docentes a poner por escrito sus prácticas educativas. Esta permite escribir, editar, visualizar y almacenar en la red Proyectos de Clase como también, interactuar con los proyectos de otros maestros y participar en redes de docentes establecidas para las diferentes áreas académicas. Actualmente, esta herramienta aloja más de 21.000 proyectos de clase escritos por docentes de toda Hispanoamérica en los cuales las TIC juegan un papel protagónico. Para ser publicados deben cumplir con ciertos requisitos y ser aprobado.

³ www.colombiaprende.edu.co . [Consulta: 2021, mayo 17]

⁴ <https://fundacionexe.org.co/> [Consulta: 2021, mayo 17]

⁵ <https://www.comunit.com/content/banco-nacional-de-buenas-pr%C3%A1cticas-para-superar-el-conflicto-bpsc-colombia> [Consulta: 2021, mayo 27]

Se puede evidenciar a través de los trabajos citados previamente como a fuentes de proyectos desarrollados por el MEN y algunas Secretarías de Educación Departamental de Colombia, han abierto espacios para que las instituciones educativas que quieran divulgar sus experiencias significativas pueden enviarlas a las distintas convocatorias que éstas realicen, pero deben cumplir con ciertos requerimientos, es ahí donde la mayoría de los docentes se estancan por no cumplir con dichos requisitos, o a veces lo envían, pero no lo publican. Es por eso que la creación de una herramienta web de fácil manejo sería apta para los actores educativos a la hora de evidenciar sus experiencias significativas.

4.2.2. Sistematización de Experiencias Significativas.

La sistematización conlleva a un proceso de reflexión del quehacer pedagógico en pro de su mejoramiento y de la institución misma como escenario de resignificación. Dentro de lo más parecido al presente proyecto se encuentra la propuesta de Londoño et al. (2019) “Sistematización de experiencias pedagógicas que transforman la escuela”⁶ dirigida al reconocimiento de algunos docentes de varias instituciones educativas de Bogotá. Recopila la producción escrita de los maestros acompañados en el nivel de sistematización. Se hizo un reconocimiento a los docentes acerca de la importancia de escribir, sistematizar y divulgar sus experiencias a través de la publicación escrita.

Una propuesta parecida es la del portal educativo “Colombia Aprende” (2014) del Ministerio de Educación Nacional (MEN), donde se invita a docentes de educación básica y media de todo el país a compartir “Experiencias significativas”, evidenciando con fotos o

⁶ <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/2212> .

videos y una breve explicación anecdótica.” Después de cumplir ciertos requisitos, podían inscribir sus experiencias en: Lenguaje, Matemáticas, Sensibilización y Permanencia escolar⁷.

Otro proyecto que se asemeja es “Las rutas del saber hacer” (2014). Fue un programa de televisión en el 2005 emitido a través del canal público Señal Colombia dirigido a la comunidad educativa, particularmente a docentes de Educación Básica y Media. Su objetivo era darles visibilidad a experiencias educativas significativas desarrolladas en todo el territorio nacional, se describen historias de proyectos que hayan apoyado a optimar las prácticas pedagógicas y a la vez sean ejemplo para replicar.⁸ Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional y Computadores para Educar trabajan juntos hace tiempo, en diferentes iniciativas alrededor del tema de Sistematización de Experiencias pedagógicas con uso de TIC, realizan convocatorias, para visibilizar a nivel nacional las experiencias significativas con uso pedagógico de TIC liderados por docentes del sector oficial.

4.2.3. Gestores de contenido Web.

Un gestor de contenidos (CMS - *Content Management System*), es una aplicación web que permite crear, administrar y publicar una página web en internet, sin necesidad de tener conocimientos de programación.

Las plataformas web pedagógicas son una herramienta muy importante en el ámbito educativo para transmitir información de diferentes temas. Se puede decir que es un entorno informático conformado por otras herramientas que optimizan la labor docente, también se convierten en repositorios de objetos digitales de aprendizaje.

⁷ <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/sobre-colombia-aprende/sobre-nosotros>

⁸ <https://redaprende.colombiaaprende.edu.co/metadatos-agrupaciones/coleccion/clips-educativos-las-rutas-del-saber-hacer/?page=5>

Lo más importante de una plataforma web es que resulte muy amigable para los docentes de tal forma que no se recaiga en la lectura de muchos manuales que les resulten engorrosos en cuanto a comprensión y tiempo, sino que por el contrario se cuente con un video corto donde los profesores puedan acceder de manera ágil y acertada e incluso en un solo intento. De esta manera se encuentran múltiple variedad de plataformas que permiten publicar online diferentes tipos de experiencias significativas y entre ellas se encuentra una plataforma amigable de tipo web que se denomina WordPress⁹.

Cajasol (2020), define WordPress como un sistema de gestión de contenidos web (CMS o *content management system*), para publicar contenido en la web de forma sencilla. Tan común es ya, que es el líder absoluto a nivel mundial para la creación de webs desde hace muchísimos años. Es un software de código abierto que desde el año 2003, permite gestionar contenidos haciendo que la creación de contenido web no dependa sólo de programadores y de personas de alto conocimiento técnico. Ahora, cualquier persona puede crear una web.¹⁰

WEBEMPRESA (2021) cataloga a WordPress que está siendo utilizado actualmente en más del 30% de sitios web hechos en Internet, lo que le otorga credibilidad y confiabilidad haciendo que sea la herramienta preferida de creadores de contenidos para prácticamente cualquier tipo de sitio web que se te ocurra.¹¹

⁹ <https://wordpress.org/news/2003/05/wordpress-now-available/>

¹⁰ Instituto de Estudios Cajasol (2020). <https://institutocajasol.com/que-es-wordpress-y-como-funciona/>

¹¹ WEBEMPRESA. (2021). <https://www.webempresa.com/wordpress/crear-web-wordpress.html>

En la figura 1 se puede ver las distintas categorías de servicios que se pueden ofrecer en WordPress.

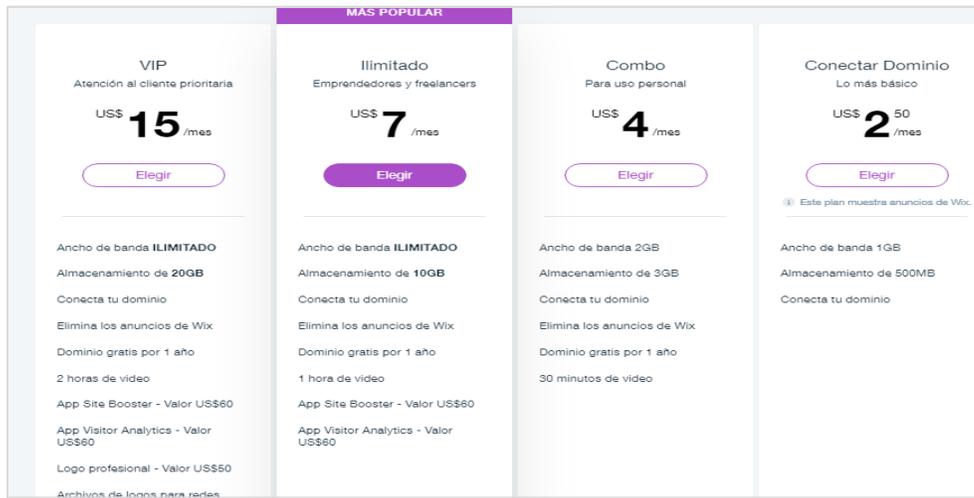


Figura 1. Categorías de servicios y características de almacenamiento. Fuente: WordPress (2020).

A partir de la figura 1, es posible observar que la categoría que mejor se ajusta a los requerimientos de los docentes se debe definir mediante la determinación de la capacidad de almacenamiento y de acuerdo con la figura 2 es posible observar que se encuentra entre los mejores constructores de sitios web según Top10¹² de W3Tech (2021).

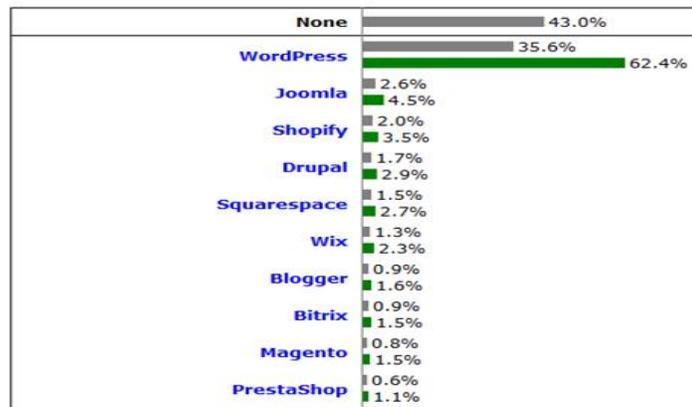


Figura 2. Selección de los mejores sitios para crear páginas web. Fuente: Gráfico extraído de W3Tech¹³.

¹² Top10 de gestores de contenidos web. <https://www.lucushost.com/blog/gestor-de-contenidos/>

¹³ [W3Techs - encuestas de tecnología web extensas y confiables](#)

En la Tabla 1 se puede ver un comparativo entre las principales características y puntajes de los sitios que permiten la creación de páginas web y se puede afirmar que WordPress es la plataforma que por su dinamismo permite mayor flexibilidad y amigabilidad para los docentes.

Tabla 1.

Puntuación para los mejores sitios de páginas web.

Nombre del Editor web	Página Web	Características	Puntuación
Wix	https://es.wix.com/	100% personalizable, plataforma rica en funciones. Además, es amigable con el usuario que desea crear su propia página web.	9.8
Wordpress	https://wordpress.com/es/	Miles de Plugins, Muchas plantillas predefinidas, 75 millones de sitios	9.2
Site 123	https://es.site123.com/	Diseños ya preparados, biblioteca de imágenes gratis, herramientas SEO integradas	9.0

Fuente: Top10.com (2021).

4.2.4. Sistemas de información y Repositorios.

MERLOT es un repositorio de comunidad abierta, su objetivo es intercambiar recursos docentes universitarios de todo el mundo. Contiene enlace a los materiales, que están alojados en

las plataformas elegidas por los autores, se da intercambio de información entre profesores universitarios.¹⁴

En Latinoamérica y en especial en Colombia estrategias como la creación de Plataformas Web pedagógicas se ven muy ligadas a políticas momentáneas, que muchas veces carecen de seguimiento y aunque es posible encontrar ideas aisladas donde estas herramientas se han utilizado, por lo general no se lleva un estudio del impacto y avances de la misma. Generalmente después de cuatro años muchos de los enlaces están desactualizados, no funcionan y presentan problemas para acceder a la información. Ejemplo de ello está el Portal Educativo Colombia Aprende el cual se lanzó el 24 de mayo de 2004¹⁵, actualmente se encuentra en un proceso de modernización en diseño, aplicaciones, nuevos servicios y plataforma, entre otros aspectos.¹⁶

¹⁴ <https://www.merlot.org/merlot/> [Consulta: 2021, mayo 27]

¹⁵ <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/experiencia> Antigua plataforma. [Consulta: 2021, junio 02]

¹⁶ <https://www.colombiaaprende.edu.co/> Nueva plataforma. [Consulta: 2021, junio 02]

5. Metodología

5.1. Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación es cualitativo, porque permite evaluar el desarrollo natural de los sucesos sin que exista manipulación, ni estimulación de la realidad, se fundamenta en una perspectiva centrada en el entendimiento del significado de las acciones de los seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones, según se expone por Hernández (2014). Se postula que la realidad se define por medio de las interpretaciones de los participantes respecto de las propias realidades. Este tipo de enfoque se caracteriza por un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, transformándolo y convirtiéndolo en representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.

Con este tipo de aproximación cualitativa existe una variedad de concepciones o marcos de interpretación que tienen un común denominador, porque un individuo, grupo o sistema social tiene una única forma de ver las cosas y comprender las situaciones y eventos, que se construyen por el inconsciente, se transmite por otros, la experiencia y la investigación, debiendo tratar de comprenderla en su contexto.

5.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es de tipo exploratorio y observacional, en el cual no se formula hipótesis porque se tiene la presencia de un hecho evidente (Hernández, 2014).

5.3. Técnicas de Recolección de la información

Para recolectar la información se hará uso de un instrumento que se muestra en el Anexo A, basado en Saa (2014), el cual consiste en preguntas que están relacionadas con el uso de plataformas web de manera que se pueda conocer el grado de familiaridad que poseen los docentes y directivos de la Institución INETAR.

En cuanto a los repositorios de bibliotecas se hizo uso de 50 referentes de carácter indexado y científico de características relevantes para la realización de una plataforma de experiencias significativas acorde con el grado de profundidad de los proyectos que se han realizado en la Institución Educativa INETAR, referentes que se encuentran disponibles en los repositorios de biblioteca de la Universidad de la Costa entre los años 2006 a 2020 tales como EBSCO HOST, Science Direct, Scopus, entre otros. Para su análisis fue utilizado un método adquisición matricial de datos y análisis de datos en forma cuantitativa y cualitativa.

5.4. Población y Muestra

La población se encuentra conformada por todos los integrantes de la comunidad académica a quienes la plataforma es de gran utilidad tanto para promover su creatividad, motivación o como un medio de consulta.

La muestra es de tipo no probabilístico por conveniencia y se encuentra conformado por los docentes de la Institución INETAR, los directivos y los ingenieros o encargados de la administración de las plataformas tecnológicas institucionales pues son quienes conocen de cerca las necesidades de la Institución educativa en materia de interfaces de información y acercamiento de experiencias significativas con la comunidad en general.

5.5. Diseño Metodológico

Para la realización del presente proyecto de investigación se hace necesario la ejecución de tres fases cada una relacionada con los objetivos específicos que conducen a la realización del objetivo general y se pueden visualizar en la Tabla 2.

Tabla 2

Fases de la Investigación.

FASE 1		DOCUMENTACIÓN Y ANÁLISIS	
Objetivo Específico	Caracterizar experiencias significativas escolares y repositorios o plataformas web donde se divulgue información de índole pedagógica.		
Actividades	Revisión de los ejes conceptuales y referenciales en relación con experiencias significativas escolares o educativas, repositorios pedagógicos y plataformas web pedagógicas.		
FASE 2		DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN	
Objetivo Específico	Desarrollar e implementar los elementos tecnológicos que fortalezcan la socialización de experiencias significativas en ambientes de aprendizaje, propuestas por diferentes actores escolares, mediante la ejecución de pruebas piloto en la INETAR.		
Actividades	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de la plataforma web. ▪ Sensibilización y socialización con actores de la comunidad educativa. ▪ Puesta en marcha de la plataforma. 		
FASE 3		EVALUACIÓN	
Objetivo Específico	Evaluar los componentes tecnológicos con respecto a su funcionalidad y el impacto de satisfacción en el desarrollo de habilidades que permiten el aprendizaje colaborativo, a partir de las experiencias compartidas por la comunidad académica.		

Actividades	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación de indicadores para medir niveles de satisfacción de los actores de la comunidad educativa. ▪ Escritura de artículo científico como resultado de la investigación. ▪ Divulgación de resultados obtenidos y recomendaciones para la mejora del proyecto usando redes sociales.
--------------------	--

Fuente: Propia del autor

5.6. Cronograma de Actividades

En la Tabla 3 es posible observar el cronograma de actividades que va a permitir la consecución periódica de los objetivos específicos mediante las actividades ya trazadas en la Tabla 2.

Tabla 3.

Cronograma de Actividades.

ACTIVIDAD NO	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4
1. Revisión de los ejes conceptuales y referenciales en relación con experiencias significativas escolares o educativas, repositorios pedagógicos y plataformas web pedagógicas.				
2. Desarrollo de la plataforma web.				
3. Sensibilización y socialización con actores de la comunidad educativa.				
4. Puesta en marcha de la plataforma.				
5. Identificación de indicadores para medir niveles de satisfacción de los actores de la comunidad educativa.				
6. Escritura de artículo científico como resultado de la investigación.				

7. Divulgación de resultados y recomendaciones para la mejora del proyecto usando redes sociales.															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Propia del autor

6. Diseño de la plataforma Web

6.1. Desarrollo de la Plataforma

6.1.1. Requisitos funcionales (Ingeniería de requisitos)

Entre las características mínimas que debe tener el computador para que pueda realizarse la programación de la página interactiva se tienen: Procesador Intel Core i3 o similar, sistema operativo desde Windows 7, tarjeta de video integrada, 4GB de memoria RAM y almacenamiento secundario de 512 GB, dado que HTML5 no es un lenguaje pesado y por lo tanto su accesibilidad es óptima brindando mucha flexibilidad en su uso para los usuarios que quieran iniciarse en programación de páginas web.

6.1.2. Diagramas de Casos de Uso

Realizando el análisis de la plataforma se tiene el siguiente caso de uso:

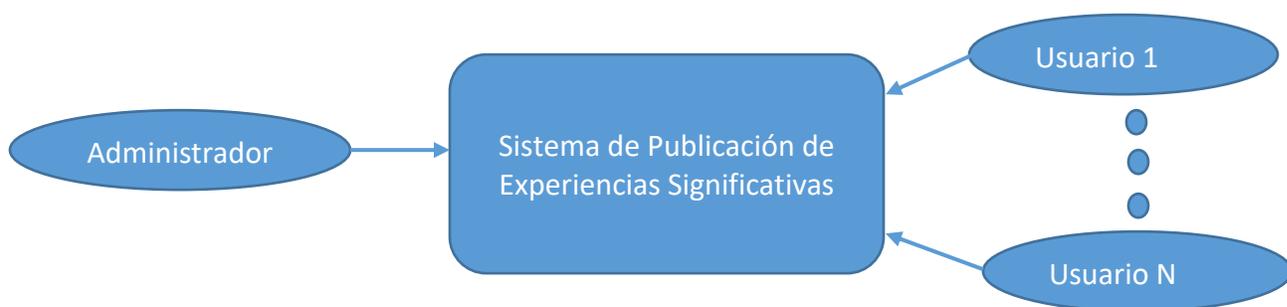


Figura 3. Diagrama de Caso de uso de Nivel 0. Fuente: Elaboración propia.

6.1.3. Lenguaje a utilizar, Modelado Software (plataforma, tipo de desarrollo).

Para la implementación de la plataforma, se tenían dos opciones: Desarrollo a la medida o un sistema de gestor de contenidos. Se realizó una comparativa en cuanto a tiempos de desarrollo e implementación y conocimientos requeridos para la implementación de la plataforma.

Desarrollar una plataforma a la medida requiere conocimiento de programación y diseño y, adicionalmente, toma mucho tiempo en tener una solución final, lo cual no era una opción viable debido al tiempo de desarrollo del proyecto. En cambio, un sistema de gestión de contenidos permite tener una solución rápida ya que no se requieren conocimientos en programación, así como tampoco requiere grandes conocimientos de diseño, debido a que se pueden utilizar plantillas que se adaptan para cumplir tal fin. Dentro de las plataformas investigadas, se encontró que es dinámica y rápida.

6.1.4. Desarrollo de la página.

Para hacer el desarrollo de la página es necesario crear una cuenta en WordPress. Donde se debe ingresar las credenciales de identificación tales como: correo electrónico, nombre de usuario y contraseña, tal como se puede ver en la Figura 4.

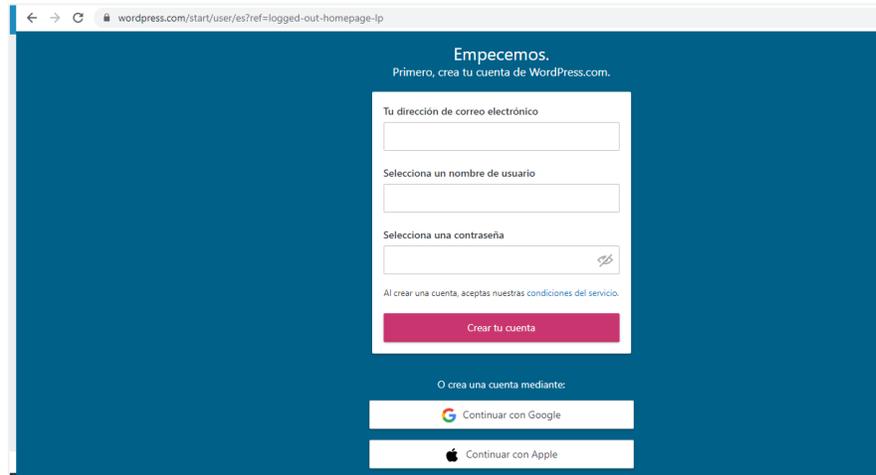


Figura 4. Ingreso a la plataforma WordPress. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 5 se muestra la pantalla de comandos de la herramienta Wordpress, con la cual se construye la página para desarrollar la herramienta. Para crear las diferentes páginas se debe ingresar al panel de gestión /wp-admin, aquí es donde se encuentran las distintas acciones y comandos que permiten comenzar a editar el sitio.

Al ingresar a la sección de escritorio es posible observar las actualizaciones de cada una de las paginas, igualmente todos los comentarios pendientes de aprobación y un historial de los mismos. Es posible desde el escritorio comentar y actualizar los plugins que necesita la misma para estar actualizada en los diferentes navegadores.

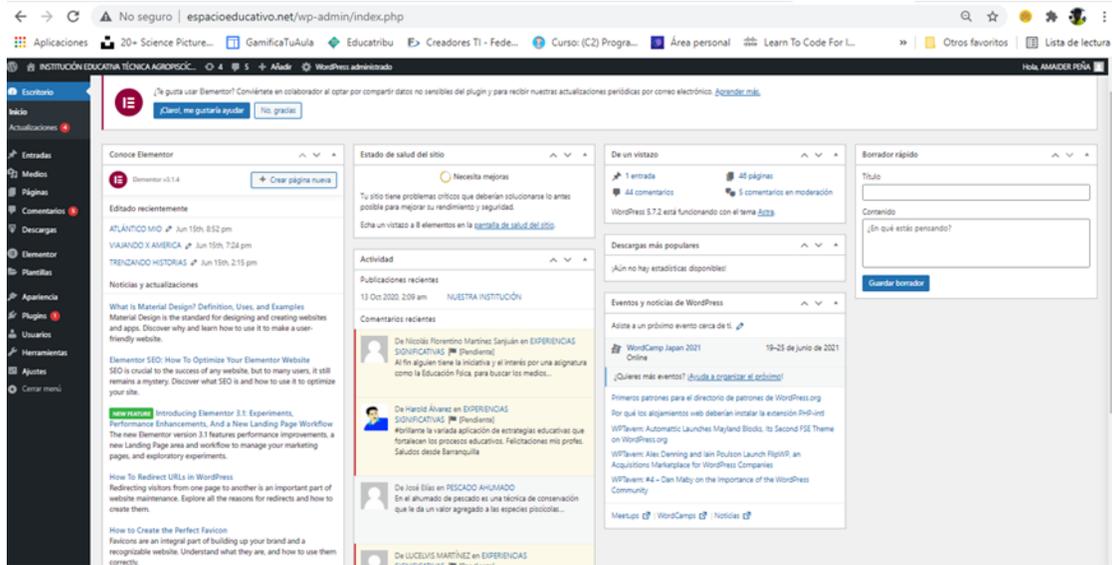


Figura 5. Plantilla para edición de la página web. Fuente: Elaboración propia.

Para administrar las paginas se ingresa por el comando del mismo nombre que aparece en el menú lateral izquierdo y que permite mostrar cada una de las diferentes páginas del sitio. Igualmente permite administrarlas, editarlas, actualizarlas y crear nuevas páginas de ser necesario.

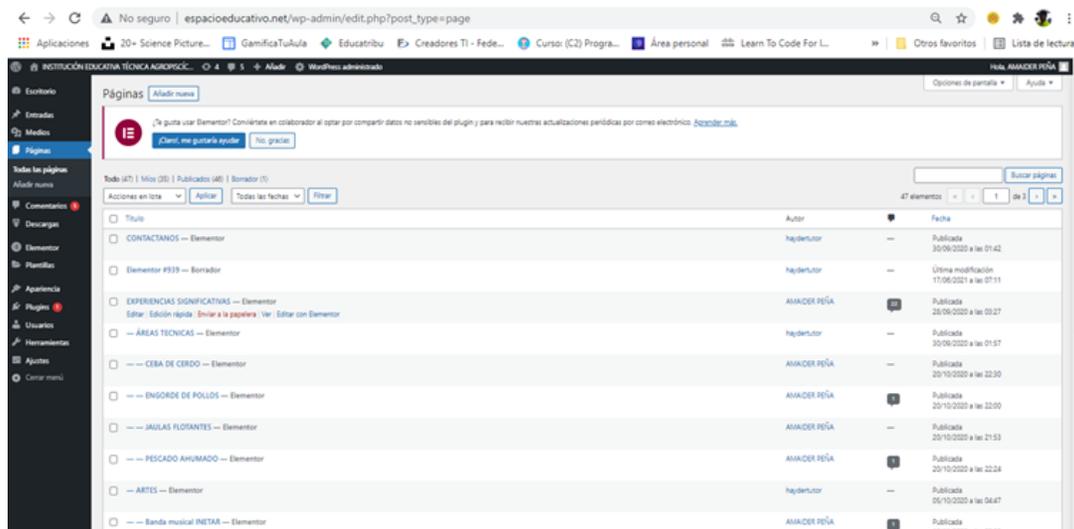


Figura 6. Plantilla para administración de la página web. Fuente: Elaboración propia.

6.1.5. Plantillas.

Para la creación de este sitio web se ha utilizado el plugins “Elementor”¹⁷, el cual permite un entorno de trabajo mucho más amigable. Elementor es lo que se denomina en el desarrollo web un “page builder de código abierto para WordPress”, el cual también puede denominarse un maquetador web visual para WordPress, es decir, es un plugin o herramienta que permite editar páginas webs de forma visual, realiza cambios sobre las mismas páginas, además de permitir visualizar todos los cambios que se realizan de manera inmediata.

Para realizar la creación de una página web se debe ingresar al menú de escritorio de Wordpress y crear la página a trabajar. Se ingresa a la plataforma de edición y se le agregan las características generales como son: estado, visibilidad, enlace permanente, comentarios, atributos, orden, título, cabecera y barras de navegación. Una vez realizado este procedimiento, se utiliza Elementor para realizar la edición de la misma. Para esta función se elige una de las plantillas que existen y que más se amolde a las características de la entidad o servicio que se desea realizar, como se puede ver en la Figura 7.

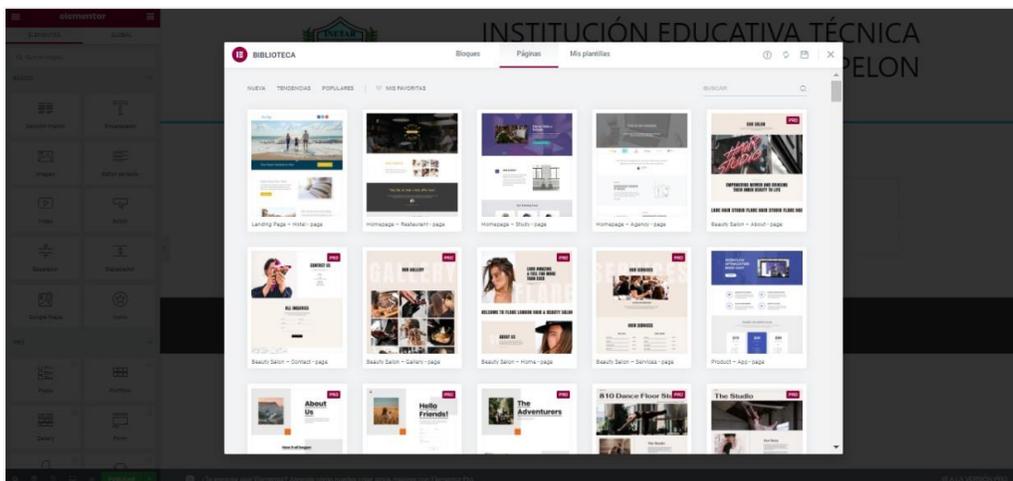


Figura 7. Plantillas para la página web. Fuente: Elaboración propia.

¹⁷ Elementor. <https://es-co.wordpress.org/plugins/elementor/>

Para la herramienta las plantillas utilizadas fueron: Landing Page, Homepage Copywriter y Digital Agency. Además, se anexaron los bloques: Contact y Grid Gallery. Es posible anexar a cada una de las plantillas diferentes gadgets y plugins.

6.1.6. Recursos de la Plataforma.

Entre los principales recursos que se tiene en la plataforma se tiene la generación de textos, imágenes, botones, menús galerías, decorativo, interactivo, cajas, franjas, listas y cuadrículas, video y música, menú, redes sociales, de distintos tipos como se puede observar en la figura 8.

De igual forma se puede compartir e interactuar con las redes sociales y establecer contacto o suscribirse, todo depende de la creatividad de los programadores para generar nuevas utilidades en la página.

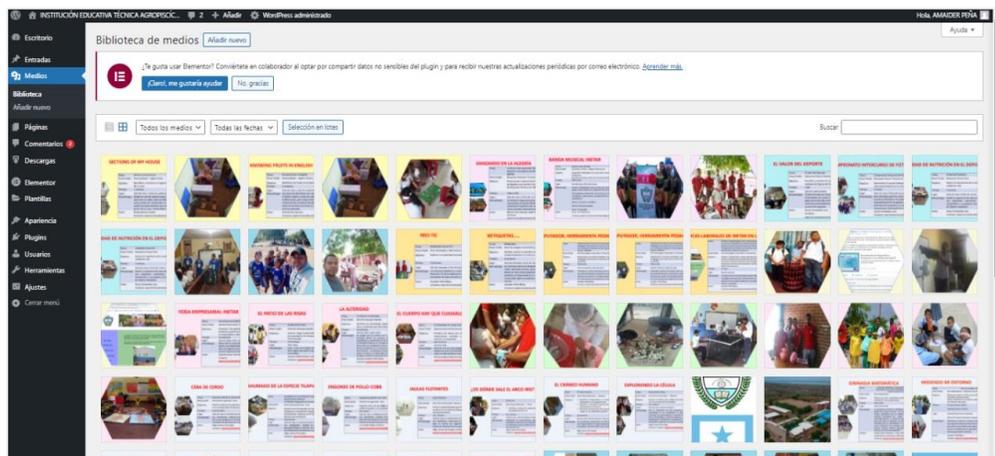


Figura 8. Recursos de la página web. Fuente: Elaboración propia.

En WordPress, debe existir un administrador para la página quien será el encargado de que la información se encuentre actualizada de forma constante y cada uno de los docentes que corresponden a los usuarios 1 hasta usuario N que deben tener acceso a la página y de esta forma actualizar sus recursos de forma personalizada. La interacción con la página se puede realizar por medio de anclas que se pueden establecer al interior de la página web, logrando enviar sus comentarios por correo electrónico o haciendo uso de las redes sociales.

6.1.7. Alcance de la plataforma web.

El alcance de la página web se extiende hasta la promoción en redes sociales y de investigación en donde la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet se encuentre dispuesta a entrar, tales como redes científicas de conocimiento, esto significa que el límite ya sería por parte de las distintas redes de conocimiento científico, porque para el caso de las redes sociales es ilimitado.

Lo que se pretende con esta investigación es crear una herramienta web (página web interactiva) donde se evidencie las experiencias significativas de INETAR, en una forma documentada. Un espacio donde se pueda interactuar e intercambiar conocimientos y experiencias. Permitiendo con ello un enriquecimiento al patrimonio educativo histórico de la institución en todas sus áreas del saber y también de la localidad, sin barreras geográficas o nacionales y de manera gratuita.

Los docentes de la institución pueden ver valorado su trabajo, experiencia y conocimientos. Ver garantizada la protección permanente y segura de la propiedad intelectual, generando una memoria virtual de su trabajo docente y a la vez sirviéndoles también como documento de referencia para presentarse a futuras convocatorias educativas como es el Foro Municipal, Departamental o Nacional de Educación sobre Experiencias Significativas.

También se pretende promover la implementación de la propuesta en otras instituciones educativas de la localidad., preservando así la información científica y académica a nivel municipal para el futuro.

6.2. Diagrama de Navegación

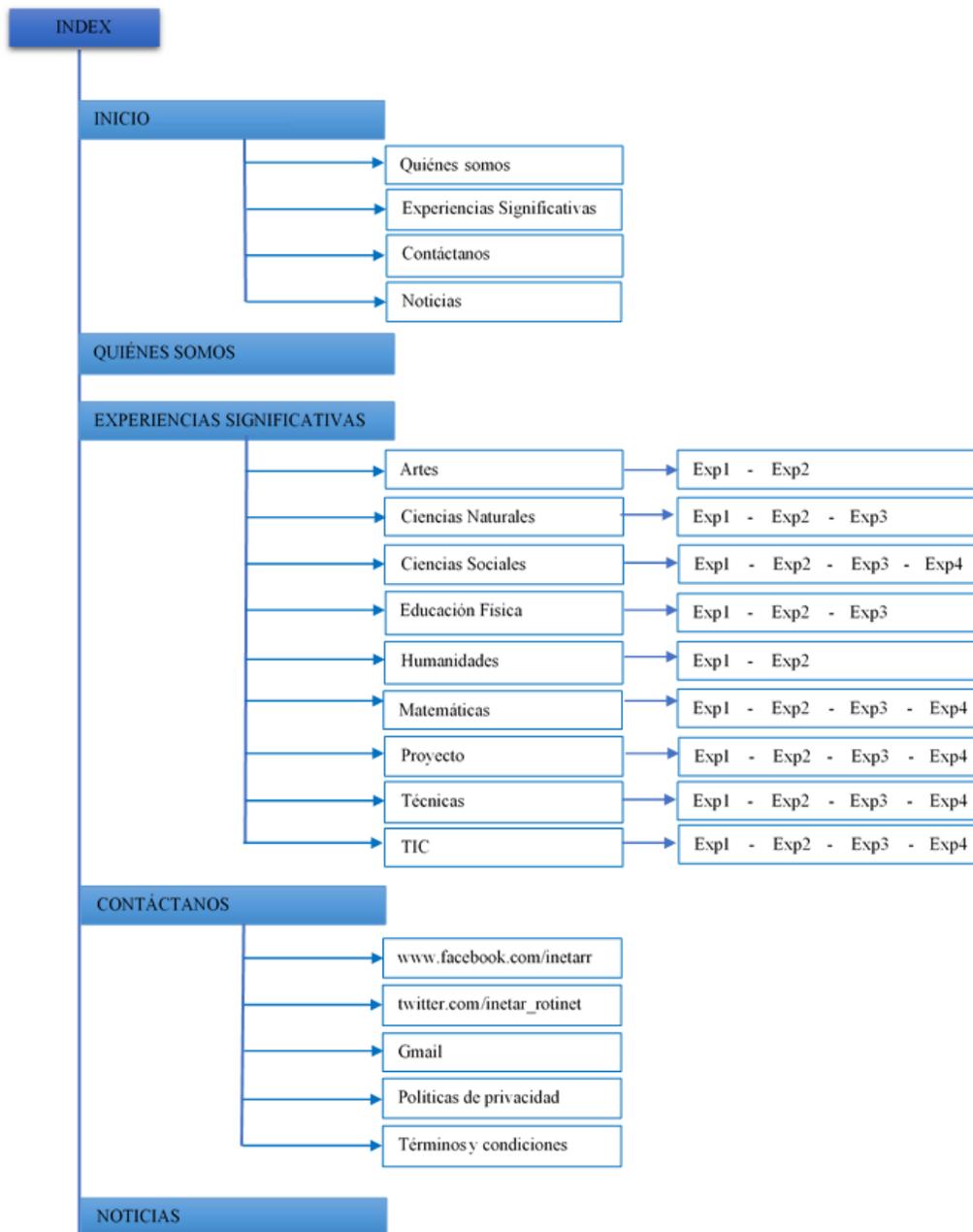


Figura 9. Diagrama de Navegación. Fuente: Elaboración propia.

Se presenta un diagrama de navegación donde se ve plasmada la distribución, organización y jerarquización del contenido de la plataforma web, cuyo URL es:

<http://espacioeducativo.net/experiencias/> .

6.3. Diseño de Interfaz

La página inicial comienza con la presentación de la plataforma web y una breve explicación de su función, al igual que el menú principal y varios enlaces para su mayor navegabilidad.



Figura 10. Interfaz de presentación. Fuente: Elaboración propia.

En la pestaña “Quiénes somos” se contempla toda la identificación de INETAR, donde se puede obtener características de la institución, así como también la misión, visión, filosofía y símbolos, esto permite crear una identidad colectiva como comunidad, fortaleciendo el sentido

de pertenencia hacia la institución. También permite dar a conocer la institución para aquellos que no la conocen.



Figura 11. Interfaz de identificación de INETAR. Fuente: Elaboración propia.

En la pestaña “Experiencias Significativas” se observan varios íconos que representan las distintas áreas de conocimiento en las cuales se desarrollan las experiencias pedagógicas de INETAR. Esta pestaña también permite manejar un concepto de los objetivos generales e institucionales de dichas experiencias.



Figura 12. Interfaz de Menú de áreas del conocimiento. Fuente: Elaboración propia.

En la pestaña “Contáctanos” se encuentran los distintos espacios donde el usuario puede comunicarse con el administrador de la plataforma. Así como también, un enlace que lleva hacia las “Políticas de privacidad” y “Términos y condiciones”.



Figura 13. Interfaz de medios de contactos. Fuente: Elaboración propia.

En la pestaña “Noticias” se publican las novedades de INETAR. Sirve como un blog que le muestra a la comunidad educativa el quehacer diario institucional, permitiendo poder informar a todos los actores pedagógicos los diferentes acontecimientos de la institución.



Figura 14. Interfaz de noticias. Fuente: Elaboración propia.

La interfaz de área de conocimiento muestra las distintas experiencias significativas que han desarrollado los docentes. En el ejemplo que se muestra en la Figura 14, se observan las actividades realizadas en la asignatura de Tecnología. e Informática.



Figura 15. Interfaz área de conocimiento. Fuente: Elaboración propia.

La interfaz que muestra la Figura 15, evidencia la descripción general de cada una de las Experiencias Significativas desarrollada por los docentes de INETAR. Así como también un espacio donde pueden hacer comentarios acerca de dicha experiencia significativa. En algunas experiencias también se encuentra disponible el archivo descargable del proyecto.

The screenshot shows a web browser displaying a page from 'espacioeducativo.net'. The page header includes the logo of 'INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCÍCOLA DE ROTINET - REPELON' and a navigation menu with items like 'INICIO', 'QUIENES SOMOS', 'EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS', 'CONTACTANOS', and 'NOTICIAS'. The main heading is 'TECNOLOGÍA E INFORMATICA' in large red letters. Below this, a yellow banner contains the title 'PRACTICAS LABORALES DE INETAR EN LA WEB' in red. To the left of the banner is a hexagonal graphic with a central image of a website and surrounding text. To the right is a table with details about the experience. Below the banner are two buttons: 'DESCARGA' and 'VOLVER'. At the bottom, there is a comment section showing one comment by 'DALOYS ARENAS' dated 'ABRIL 13, 2021 A LAS 11:05 PM' with the text 'Experiencia interesante, que permite proyectar a la comunidad las prácticas laborales de los estudiantes, además de fortalecer sus competencias por medio de la tecnología.'

Título:	Diseño e implementación de un sitio web para promocionar y proyectar las practicas laborales de la siembra de peces en los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Técnica Agroacuicola del corregimiento de Rotinet, del municipio de Repelón Atlántico, utilizando Macromedia adobe Dreamweaver
Area/ Grado:	Área Tecnología e Informática / Transversal.
Objetivo:	Diseñar e implementar un sitio web para promocionar y proyectar las practicas laborales de la siembra de peces en los estudiantes del grado once de la Institución Educativa Técnica Agroacuicola del corregimiento de Rotinet, del Municipio de Repelón (Atlántico), utilizando macromedia adobe Dreamweaver..
Tiempo:	Un mes.
Lugar:	Sala de cómputo.
Metodología:	A través de la herramienta Macromedia Adobe Dreamweaver se diseña una página web para que conjuntamente con el profesor d ela Técnica y alumnos de once grado evidencien sus prácticas laborales con fotos, videos y resultados.
Autor:	Amaider Peña Bilbao Contacto: experienciaseducativasinetar@gmail.com

Figura 16. Interfaz de Experiencia Significativa. Fuente: Elaboración propia.

6.4. Resultados y análisis de las encuestas

6.4.1. Resultados y análisis de la Encuesta de diagnóstico de uso de plataformas para docentes y directivos sobre experiencias significativas.

De acuerdo con la encuesta realizada fue posible observar que el 96% han realizado experiencias significativas dentro del aula y un 4% no lo ha hecho.



Figura 17. Experiencia Significativa dentro del Aula. Fuente: Elaboración propia.

Dentro del gran porcentaje de los encuestados que han realizado experiencias, el 73% ha realizado sistematización de experiencias alguna vez en su vida, mientras el 27% restante no la ha sistematizado. En la mayoría de los casos manifiestan que han realizado estas sistematizaciones por medio del conocimiento que un amigo les ha brindado o por capacitaciones que han recibido por parte de la institución educativa INETAR.



Figura 18. Sistematización de experiencia significativa. Fuente: Elaboración propia.

De las razones por las cuales los docentes no han sistematizado sus experiencias significativas se concluye que el 33% no cuenta con recursos TIC, otro 33% tienen poca experiencia en TIC y un 34% por falta de tiempo.



Figura 19. Motivos de la no sistematización de experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

Además, en la pregunta donde se evaluaba que tan cómodo se sintieron al utilizar las diferentes herramientas de sistematización, las diferentes respuestas manifestaron que en general fueron positivos los conceptos al utilizarlas. Un 33% de los encuestados les dieron la puntuación máxima, seguidas de un 27% y un 20% para calificaciones de 4 y 3 respectivamente sobre un máximo de 5 puntos. El 7% de los encuestados le dieron la más baja calificación a la comodidad de utilizar las diferentes herramientas. En general la calificación fue de un 4,37 sobre 5.



Figura 20. Comodidad al utilizar una herramienta TIC. Fuente: Elaboración propia.

Al preguntarle a los encuestados que no han sistematizado las diferentes experiencias un 67% de los entrevistados manifestó que las herramientas son consideradas muy complejas y difíciles de utilizar, en cambio el 33% de los encuestados que no han sistematizado experiencias consideran que es muy fácil manejarlas.

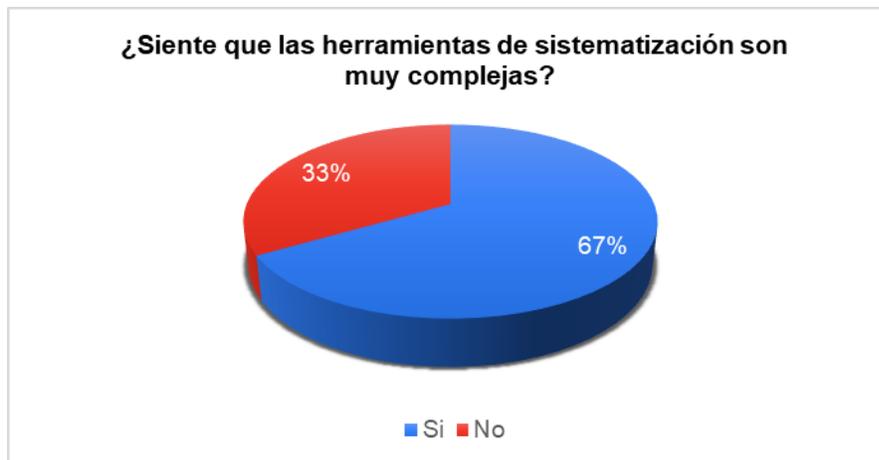


Figura 21. Complejidad de las herramientas de sistematización. Fuente: Elaboración propia.

El 100% de los participantes que no han sistematizados las experiencias manifiestan que si les gustaría que sus experiencias se puedan sistematizar. Mostrando esto que tienen un gran interés en llevar un registro de sus actividades pedagógicas.



Figura 22. Aceptación de sistematizar experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

Al encuestar a los participantes que han sistematizado sus experiencias, el 87% de los entrevistados manifestó que, al sistematizar la experiencia significativa utilizando esta herramienta, le ha permitido lograr una retroalimentación efectiva de la misma.



Figura 23. Retroalimentación con la sistematización de experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

El 57% de los participantes entrevistados manifestaron que ha usado redes sociales para publicar las experiencias significativas. Lo cual demuestran que esta es una herramienta muy utilizada para socializar las diferentes experiencias. Igualmente, la herramienta menos utilizada es la página web.



Figura 24. Herramientas usadas en la sistematización de experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

De igual forma el 100% de los docentes afirma que compartir sus experiencias significativas les ha servido para poder trascender mucho más allá de la institución educativa, logrando que las diferentes experiencias sean conocidas y permitan retroalimentación de distintos usuarios.



Figura 25. Trascendencia en la institución con el uso de la sistematización de experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

De los docentes entrevistados manifiestan que al sistematizar las experiencias significativas se lograron los siguientes objetivos: participación en foros 9%, mostrar los resultados sobre sus experiencias 9%, proyección de la institución a la comunidad 28%, actualización en tecnología 9%, mejoramiento del desempeño educativo 27%, evidenciar el quehacer del docente, valorar y replantear las prácticas docentes 9% y retroalimentación 9%.

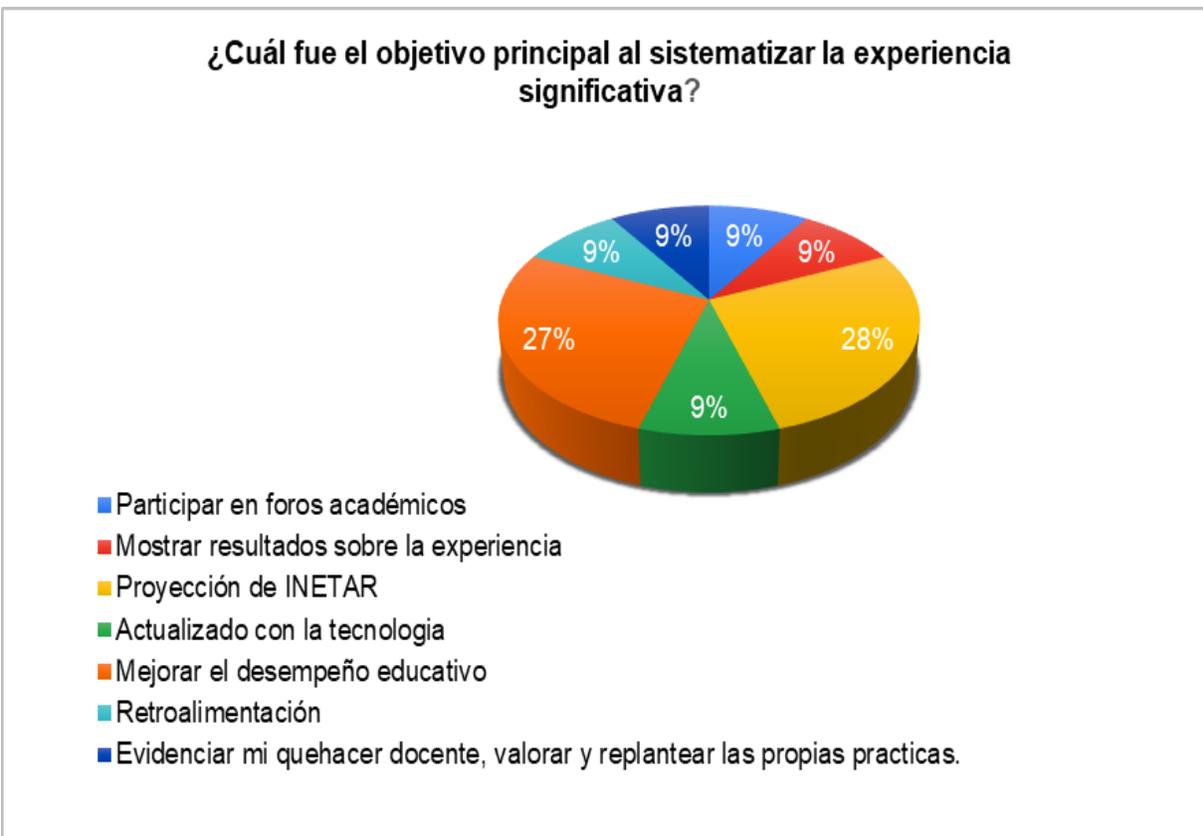


Figura 26. Logros al sistematizar experiencias significativas. Fuente: Elaboración propia.

Es bastante positivo conocer que el 100% de los docentes entrevistados desea recibir una capacitación en herramientas de programación que les permitan compartir experiencias significativas.



Figura 27. Interés en capacitación para sistematizar experiencias significativas
Fuente: Elaboración propia.

Dadas las actuales condiciones de interés por parte de los docentes en participar de procesos de investigación es necesario el planteamiento de un plan de mejoramiento en cuanto a las capacidades de realizar publicaciones para divulgación científica donde se les brinde información sobre herramientas que existen en el mundo de la ciencia para divulgar experiencias científicas tales como la propuesta de la Plataforma Web y así obtener procesos de retroalimentación por parte no solo de docentes al interior de la institución INETAR sino también de otras entidades educativas del mismo nivel escolar o de otros países.

6.4.2. Resultados y análisis de la Encuesta de satisfacción de los docentes de INETAR al utilizar la plataforma donde se evidencian sus “Experiencias significativas”.

Al realizar la encuesta de satisfacción a los docentes que utilizaron la plataforma, fue posible observar que el 93% de los docentes están de acuerdo en que la plataforma es fácil entender.



Figura 28. Facilidad del manejo de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

Los docentes encuestados también están de acuerdo en un 93% que las funciones de la página son suficientes para cumplir con los objetivos planteados en las experiencias.

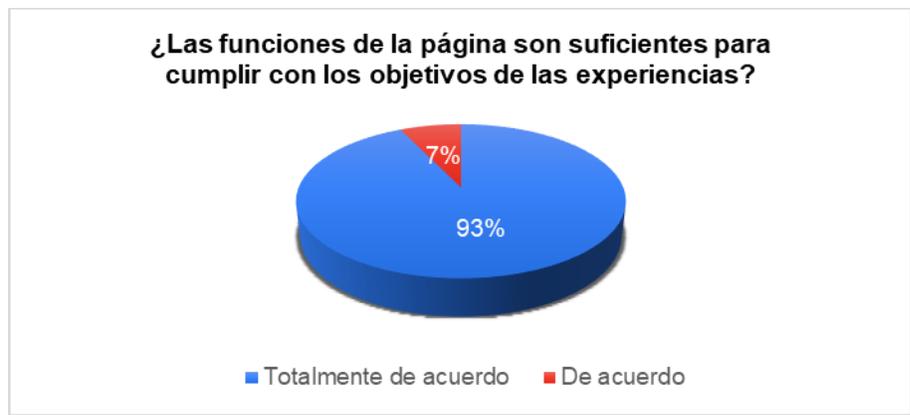


Figura 29. Funcionalidad de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

Al preguntarles por el menú de ayudas que se encuentran en la herramienta, un 64% de los encuestados manifestaron estar totalmente de acuerdo con la efectividad del menú de ayudas para resolver los problemas que puedan presentarse. Un 22% de los encuestados respondieron estar de acuerdo y un 14% respondieron de forma neutral. Por lo que es posible concluir que los diferentes menús de ayuda son efectivos para resolver posibles problemas que puedan presentarse.



Figura 30. Manejo de menús de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

El 50% de los encuestados manifestaron estar totalmente de acuerdo en lo oportuno que son los mensajes que ofrece la página (avisos e instrucciones), el 43% manifestó está de acuerdo con lo oportuno de los avisos e instrucciones y el 7% restante respondió de forma neutral.



Figura 31. Mensajes oportunos de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta que hace referencia a los tiempos de recepción y publicación de las evidencias, los entrevistados manifestaron estar totalmente de acuerdo en un 50% mientras que el otro 50% contestó estar de acuerdo.



Figura 32. Publicaciones en la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

A la pregunta que hace relación con las instrucciones de navegación que se ofrecen en la página, el 86% de los encuestados respondieron estar totalmente de acuerdo con la claridad de las instrucciones. Un 7% manifestaron estar de acuerdo y el 7% restante respondieron de manera neutral.



Figura 33. Instrucciones de navegabilidad de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

Los encuestados respondieron a la pregunta de acceso a la página con diferentes conexiones de internet, según la disposición del mismo, y en los resultados obtenidos: El 64% está totalmente de acuerdo que la página logra desplegarse fácilmente. El 29% de los

encuestados respondió que está de acuerdo y el 7% restante respondió de forma neutral es neutral.

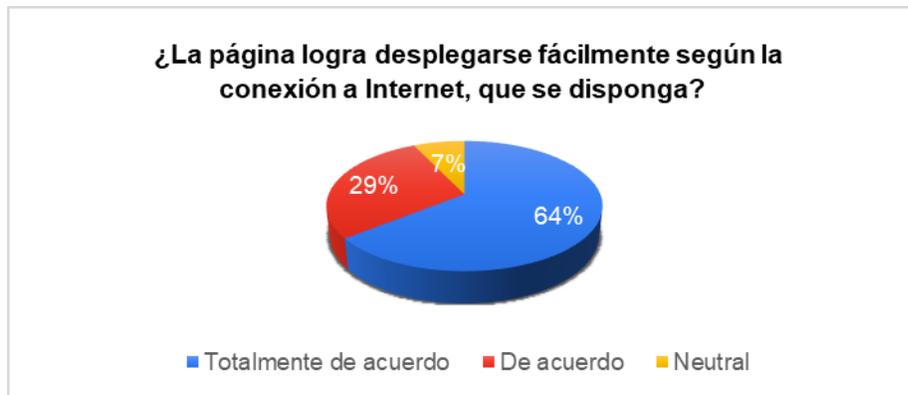


Figura 34. Despliegue de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la pregunta que se hizo para saber si la página logra desplegarse fácilmente en dispositivos móviles, el 79% de los docentes manifiesta estar totalmente de acuerdo, un 14% está de acuerdo y el 7% restante respondió de forma neutral.

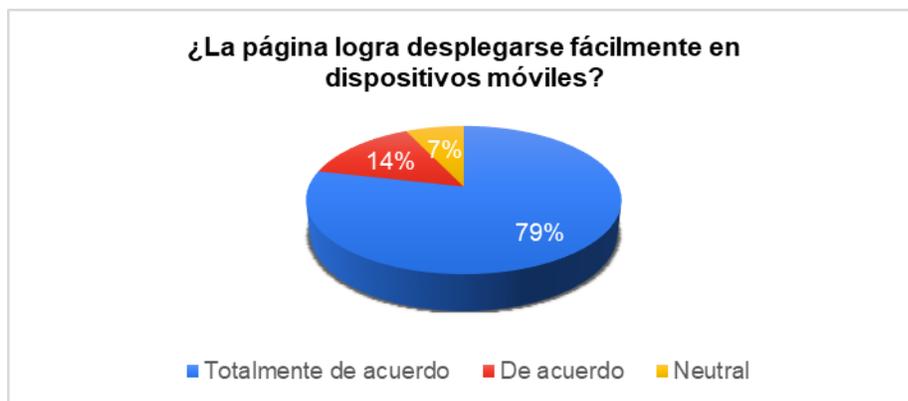


Figura 35. Facilidad de despliegue desde dispositivos móviles. Fuente: Elaboración propia.

El 100% de los docentes entrevistados concuerdan en estar totalmente de acuerdo en que la plataforma permite el acceso a las experiencias en cualquier momento.



Figura 36. Accesibilidad de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

De igual forma el 100% de los docentes encuestados están totalmente de acuerdo que la plataforma web se puede trabajar el tiempo que se requiera sin interrupciones del sistema.



Figura 37. Disponibilidad de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

La totalidad de los docentes entrevistados manifiestan que la plataforma web es amigable. Por lo tanto, es una herramienta TIC fácil de entender



Figura 38. Aspecto visual de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

Los beneficiados con la propuesta de la plataforma web que evidencia las experiencias significativas, consideraron en un 100% que fue satisfactoria, ya que les permitió producir sus propios recursos para compartirlos con toda la comunidad, mejorando así su quehacer pedagógico.



Figura 39. Impacto de la plataforma web. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a la importancia que da la herramienta, en su labor como docente, estos manifestaron:

- Me sirve de base para ir mejorando en mis actividades e ir mejorando en mis prácticas pedagógicas.
- Se convierte en una oportunidad para mostrar y proyectar lo que uno desarrolla en el aula de clases. También sirve de retroalimentación.
- Me permite llevar a cabo procesos de reflexión y análisis, una retroalimentación buscando mejores resultados en mi práctica docente. Además, también permite compartir con otros miembros de la comunidad educativa los resultados de las experiencias significativas.
- Al contemplar mi experiencia significativa colgada en la Plataforma Web, me sentí satisfecho con la labor que llevo haciendo con mis estudiantes ya que veo que se ha trascendido el contexto y transferidos conocimientos a otros escenarios educativos.
- Me incita a seguir realizando actividades innovadoras y que les llame mucho la atención a los estudiantes, sobre todo poder compartir con otros pares educativos la experiencia significativa.
- Me ayuda a reconocer las fortalezas y oportunidades para seguir mejorando en la realización de mis buenas prácticas pedagógicas. Así como también superar las debilidades y amenazas que se vayan presentando en el desarrollo de éstas. Los comentarios y recomendaciones de otros pares académicos sirven de gran ayuda para ir perfeccionando.
- Al difundir nuestro trabajo a través de este medio innovador y que al mismo tiempo sea valorado por otras personas de la comunidad educativa me permite ir mejorando en mi práctica como docente. Motiva a seguir realizando actividades pedagógicas que se conviertan en experiencias significativas.

- Es gratificante ver el trabajo que uno hace en clase evidenciado en una plataforma web que muestra esas prácticas significativas, además también motiva a seguir realizando publicaciones de tipo investigativo para ir llevando un repositorio de experiencias significativas ya que sirven de referencia en lo personal.
- A través de las publicaciones de mis experiencias significativas se reivindica mi labor como docente. Además, permite la retroalimentación a través de otros docentes que comparten sus apreciaciones en la Plataforma Web.
- Se ve gratificante ver publicado el trabajo que se hace en el aula con los estudiantes, como también ver los comentarios que hacen otras personas acerca de la experiencia ya que me permiten retroalimentarme.
- Al utilizar esta herramienta (Plataforma Web) donde veo plasmado las Experiencias Significativas que he desarrollado en mi aula con mis estudiantes, se siente una satisfacción de ver los logros y la trascendencia que ha tenido. Compartirla con otras personas y que estas a su vez emitan su concepto sobre estas.... me ayudan a crecer más y perfeccionar mis técnicas de enseñanza.
- La Plataforma, facilita y motiva a toda la comunidad educativa a participar en éste tipo de espacios y como docente puedo contribuir a seguir realizando actividades académicas que me permitan mostrar todo lo que surge en mi aula de clase, no solo con fotos y videos, sino documentándolo para que pueda servirle a otras personas interesadas en la temática.
- Es satisfactoria ver lo que uno hace publicado en un espacio virtual donde otras personas puedan apreciar y comentar. Permitiendo esto ser un referente para mejorar nuestras prácticas pedagógicas.

- Dignifica la labor docente, Sirve de retroalimentación, Anima a seguir apuntándole a la investigación, a documentar y sistematizar las experiencias significativas que uno realiza en sus clases, a comenzar a llevar un banco de experiencias desde un repositorio institucional, A contribuir más en el Plan de Mejoramiento Institucional (PMI) y motiva a participar en discusiones que propician la construcción social de conocimiento.

Conclusiones

Se realizó la construcción de la plataforma para el intercambio de experiencias significativas para la Institución Educativa Agropiscícola INETAR, encontrando mediante la revisión de distintas fuentes de información investigativa que este tipo de actividades conducen a los docentes a sumergirse y motivarse en el camino de realizar publicaciones de tipo académico y científico.

Se realizó una documentación y análisis de las experiencias significativas escolares y repositorios o plataformas web donde se logrará hacer la divulgación de manera periódica de las éstas de una forma ágil y amigable para los docentes teniendo en cuenta que solo dos docentes de los 23 tiene conocimientos básicos programación por lo cual las plataformas que deben usar se deben orientar hacia el uso de objetos que resulten dinámicos y amigables para los docentes.

Se desarrolló una plataforma web haciendo uso de WordPress que permite la socialización de experiencias significativas en ambientes de aprendizaje, propuestas por diferentes actores escolares en la INETAR teniendo en cuenta que solo se contaba con una página en Facebook el avance de esta plataforma es bastante significativo.

Se logró comprobar que los docentes son conscientes del impacto que el uso de herramientas TIC trae consigo para su desarrollo investigativo y que es satisfactorio el proceso de retroalimentación que se recibe por parte de otros compañeros además de impulsarlos a continuar con su proceso investigativo, en algunos casos sirviendo de modelo para otros docentes que desconocen los procesos de divulgación y de la importancia de permanecer vivo por medio de una publicación.

Recomendaciones

Se sugiere hacer uso periódico del sitio web creado para compartir y retroalimentar las experiencias significativas que se han logrado compartir en este sitio.

Se requiere la realización de una capacitación virtual haciendo uso de un video clip que permita compartir el funcionamiento total de la plataforma y de esta manera los docentes que no conocen de este tipo de aplicaciones puedan participar con la publicación de las experiencias que se han guardado por años.

Es necesario generar invitaciones periódicas de participación de los docentes en convocatorias de investigación que los motiven a continuar transmitiendo el espíritu de investigación a todos los estudiantes que se encuentran a su cargo.

Referencias

- Asociación de Proyectos Comunitarios (2005). Sistematización de Experiencias Comunitarias. Popayán: Autor. Disponible: www.asoproyectos.org/doc/Modulo_6 [Consulta: 2019, mayo, 05].
- Barnechea, M. y Morgan M. (2010). La sistematización de experiencias: producción de conocimientos desde y para la práctica. *Tendencias Retos* No 15 pp. 97-107, octubre. Recuperado de: <http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/tendencias/rev-co-tendencias-15-07.pdf>
- BOLÍVAR O. L. (2003). Sistematización de experiencias educativas en derechos humanos: Una guía para la acción. [On Line]. Instituto Interamericano de Derechos Humanos, Marzo 2003. 32 p. En: http://iidh-webserver.iidh.ed.cr/multic/UserFiles/Biblioteca/IIDH/10_2010/1846/Sistematizacion_de_Experiencias.pdf. ISBN 9968-917-01-X
- Borjas, B. (2003). Metodología para sistematizar prácticas educativas: Por las ciudades de Italo Calvino. Caracas: Federación Internacional de Fe y Alegría.
- Campos, N. (2015). ¿Por qué es importante que el personal docente investigue? Reflexión a partir de resultados de una experiencia de investigación etnográfica. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, Vol 15, No 3. Recuperado de: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v15n3/1409-4703-aie-15-03-00446.pdf>
- Centre d'Educació i Noves Technologies, Selección de un entorno virtual de enseñanza/ aprendizaje de código fuente abierto para la Universitat Jaume. Centre d'Educació i Noves Technologies de la UJI con la colaboración del Servei d'Informàtica y del Gabinet Tècnic del Rectorat, 2004. Disponible en <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/vinculos/article/view/8025/9897>
- Colombia aprende. La red del conocimiento. (s.f.) “Ambientes de Aprendizaje – desarrollo de competencias matemáticas”. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288989.html>
- Díaz, S. (2009). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. Sevilla, España. Recuperado el 31 de mayo de 2021, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf>
- Expósito Unday, Dámari, & González Valero, Jesús Alberto. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2), 10-16. Recuperado en 09 de junio de 2019, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212017000200003&lng=es&tlng=es.

- EDUTEKA. (2020). Algunas razones para sistematizar experiencias educativas, diplomado Transición hacia la Educación no presencial. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/SistematizacionExperiencias1>
- EduTEKA. (2020). Ruta para la virtualización de clases presenciales. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/>
- Estudiante.com.co (2021). Normas APA 2021. Recuperado de: <https://www.estudiante.com.co/normas-apa/>
- Fundación SES (2006). Definiciones y criterios para la sistematización de experiencias. Dialogando con Jara. Disponible: www.fundses.org.ar [Consulta: 2019, mayo 01].
- García, G. (2014). Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. Educación y Desarrollo. Recuperado de http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/antiores/29/029_Garcia.pdf
- GENBETA. (2020). HTML un lenguaje de marcas que ha marcado la historia. Recuperado de: <https://www.genbeta.com/desarrollo/historia-de-html-un-lenguaje-de-marca-que-ha-marcado-historia>
- GONZÁLEZ A., L. (2005). Manual operativo del Banco de Buenas Prácticas de Cooperación Empresarial con el Sector Educativo. Bogotá: Fundación Empresarios por la Educación.
- Gutiérrez Pinto, Y., & Perilla Rojas, M. (2018). De ambientes de aprendizaje hacia ambientes de desafío. Estado del arte en torno a los ambientes de clase. *EDUCACIÓN Y CIENCIA*, (19). <https://doi.org/10.19053/01207105.7773>
- Guzmán, C. y Saucedo, C.L. (2015). Experiencias, Vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios. Abordajes desde las perspectivas de alumnos y estudiantes. Presentación temática. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v20n67/v20n67a2.pdf>
- Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación, sexta edición. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Heery, R. y Anderson, S. (2005). Digital repositories review. Recuperado de <http://www.ukoln.ac.uk/repositories/publications/review-200502>
- Instituto de Estudios Cajasol (2020). ¿Qué es WordPress, Para Qué Sirve y Cómo Funciona?. Recuperado de <https://institutocajasol.com/que-es-wordpress-y-como-funciona/>
- Jara, O (2006). Definiciones y criterios para la sistematización de experiencias Dialogando con Jara. Argentina: Fundación SES. Disponible: <http://www.fundses.org.ar/archi/tematicas/sistematizacion/criterios%20para%20sistematizacion%20de%20experiencias.pdf>. [Consulta: 2019, mayo 05]

- JARA, Oscar. (2008). Sistematización de experiencias: un concepto en la realidad latinoamericana. Revista Internacional del Magisterio. No. 33 junio-julio, 2008. Bogotá-Colombia.
- Jiménez, A. (2002). Creación de Ambiente de Aprendizaje. Universidad Pedagógica Nacional-Hidalgo. Recuperado de [http:// upnmorelos.edu.mx/2013/documentos_descarga_2013/Antologias_LIE/Sexto_semestre_LIE/CREACION%20DE%20AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf](http://upnmorelos.edu.mx/2013/documentos_descarga_2013/Antologias_LIE/Sexto_semestre_LIE/CREACION%20DE%20AMBIENTES%20DE%20APRENDIZAJE.pdf)
- Laudon, Kenneth C. & Laudon Jane P. (2004) Sistemas de Información Gerencial. Octava Edición. Prentice Hall Latinoamericana, S.A. México
- LAUDON, Kenneth C.; LAUDON, Jane Price. (2004). Sistemas de información gerencial. Pearson Educación.
- Lynch, C. A. (2003). Institutional repositories: essential infrastructure for scholarship in the digital age. ARL bimonthly report, 226, 1-7.
<http://www.arl.org/resources/pubs/br/br226/br226ir.shtml>
- MARTINIC, Sergio. (1984), Seminario de Sistematización. Algunas categorías de análisis para la sistematización, CIDE-FLACSO, 9-13 de Enero.Talagante-Chile.
- MIGUEL, A. DE, y PIATTINI, M. (1993): Concepción y diseño de bases de datos. Madrid: RA-MA
- MINCIENCIAS (2021). Resolución 0643 de 2021. Recuperado de https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/resolucion_0643-2021.pdf
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. (2007). Portal Educativo Colombia Aprende. Santa fe de Bogotá, Colombia.
- Mortera, F., Salazar, A. y Rodríguez, J. (2011). Guía de referencia para el uso de recursos educativos abiertos (REA) y objetos de aprendizaje (OA). Montemorelos, México: LULU/ CONACYT/ CUDI. Recuperado de <http://www.slideshare.net/anluser/guia-de-reas-final-mayo-2012>.
- MUÑOZ CRUZ, V. (1998). Gestión y planificación de sistemas y servicios de información. En GARCÍA GUTIÉRREZ, A. L. (ed.). Introducción a la Documentación Informativa y Periodística. Alcalá de Guadaira, Sevilla: MAD.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO. (2016). Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente”. Texto 3: Metodología de Sistematización de Experiencias Educativas Innovadoras. Lima: Perú (1ª ed. ISBN No. 978- 9972-841-22-4).

Paredes Daza, J.D. y Sanabria Becerra, W.M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. Revista de Investigaciones UCM, 15(25), 144-158.

Plan nacional de desarrollo 2014-2018. Presidencia de la república de Colombia. (2014). Recuperado en 09 de junio de 2019, de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/PND/PND%202014-2018%20Tomo%201%20internet.pdf>

Pérez de Maza, T. (2016). Guía didáctica para la sistematización de experiencias en contextos universitarios. Ediciones del vicerrectorado académico de la Universidad Nacional Abierta de Caracas. Recuperado de: <http://www.cepalforja.org/sistem/bvirtual/wp-content/uploads/2016/04/GUIA-DID%C3%81CTICA-SISTEMATIZACI%C3%94N-abril-2016.pdf>

PNUD (2003). Informe de Nacional de Desarrollo Humano, Colombia: El Conflicto, callejón con salida. Bogotá, Colombia.

Londoño Cancelado, A., Acuña Beltrán, L., Cardozo Espitia, L., Bejarano Bejarano, O., Quiroz Quiroz, S., Muñoz Contreras, D., Susa, D. y Alarcón, J. (2019). Sistematización de experiencias pedagógicas que transforman la escuela. Bogotá, D. C. – Colombia. IDEP.

Quiroz, S. (2019). Sistematización de experiencias pedagógicas que transforman la escuela. Bogotá. INVESTIGACIÓN IDEP.

Saa, W. (2014). Documentación de experiencias significativas de los docentes de la Institución Educativa San Vicente a través de una estrategia web. Recuperado de: <http://bdigital.unal.edu.co/17994/1/7811018.2014.pdf>

Top10.com (2021). Los Mejores Constructores De Sitios Web. Recuperado de https://www.top10.com/website-builders/sp-comparison?utm_source=google&kw=create%20a%20website&c=523489500134&t=search&p=&m=b&adpos=&dev=c&devmod=&mobval=0&network=g&campaignid=876028938&adgroupid=121420258774&targetid=kwd-312790717653&interest=&physical=1029390&feedid=&a=2047&ts=sp&topic=&utm_campaign=&nodeID=&test=google_sp_default&gclid=CjwKCAjwzruGBhBAEiwAUqMR8OYE9vxUcM-5afKPWndgHMH5Ie7yT8aHqB38gXwR1-UTerrUCnhKCBoCut4QAvD_BwE_BwE

Universidad Pontificia Bolivariana. (2021). Tres claves para entender la apropiación social del conocimiento. Recuperado de: <https://www.upb.edu.co/es/central-blogs/divulgacion-cientifica/apropiacion-social-del-conocimiento>

WEBEMPRESA. (2021). Crear Web WordPress: cómo crear tu web WP. Recuperado de:
<https://www.webempresa.com/wordpress/crear-web-wordpress.html>

Wordpress.org (2003). WordPress Now Available. Recuperado de:
<https://wordpress.org/news/2003/05/wordpress-now-available/>

WordPress.org (2021). Elementor Website Builder. Recuperado de <https://es-co.wordpress.org/plugins/elementor/>

World Wide Web Technology Surveys (2021). Estadísticas de uso de los sistemas de gestión de contenidos. Recuperado de
https://w3techs.com/technologies/overview/content_management

Anexos

Anexo A. Encuesta de diagnóstico de uso de plataformas para Docentes y Directivos de INETAR.

A continuación, se presentan preguntas que permitirán conocer aspectos importantes para el desarrollo e implementación de una plataforma web que sea amigable para la presentación de experiencias significativas por parte del grupo docente de la INETAR.

Sección 1 de 7

Encuesta de diagnóstico de uso de plataformas para Docentes y Directivos

A continuación, se presentan preguntas que permitirán conocer aspectos importantes para el desarrollo e

Nombre y Apellidos *

Texto de respuesta breve

I.E donde labora: *

Texto de respuesta breve

Cargo: *

1. Docente
2. Coordinador
3. Rector

1. ¿Ha realizado usted alguna experiencia significativa dentro del aula? *

Si

No

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección ▼

Sección 2 de 7

Sistematización de Experiencias

Descripción (opcional)

2. ¿Ha sistematizado alguna experiencia significativa? *

Si

No

Después de la sección 2 Ir a la siguiente sección ▼

Sección 3 de 7

CAUSAS

Descripción (opcional)

3. ¿Por qué no la sistematizó? *

Texto de respuesta largo

4. ¿Le gustaría sistematizar sus experiencias significativas? *

Sí

No

5. ¿Siente que las herramientas de sistematización son muy complejas? *

Si

No

Después de la sección 3 Ir a la sección 5 (FINAL) ▼

Sección 4 de 7

Sistematización

Descripción (opcional)

6. ¿Actualmente tiene una experiencia para sistematizar? *

Si

No

7. ¿Qué herramienta ha usado para sistematizar sus experiencias significativas? *

Redes Sociales

Blog

Página web

Plataforma

Otra...

8. ¿Cómo llegó a esa herramienta? *

Texto de respuesta largo

9. ¿Al sistematizar la experiencia significativa en dicha herramienta, le ha permitido retroalimentación de la misma? *

Sí

No

10. ¿Del 1 al 5 que tan cómodo se sintió al utilizar la herramienta? *

Menor valor 1 2 3 4 5 Mayor valor

11. ¿Recomendaría esta herramienta? *

Si

No

12. ¿La(s) experiencia(s) sistematizada(s) ha(n) logrado trascender de la institución educativa? *

Sí

No

13. ¿Cuál fue el objetivo principal al sistematizar la experiencia significativa? *

Texto de respuesta largo

.....

14. ¿Cuántas evidencias de proyectos o experiencias significativas produce al año con sus estudiantes? *

Texto de respuesta largo

.....

15. ¿Con qué frecuencia evidencias sus proyectos o experiencias significativas con sus estudiantes? *

Texto de respuesta breve

16. ¿Qué tamaño ocupa cada una de las evidencias que realiza cada uno de sus estudiantes? *

- 1. Menos de 1 Mb
- 2. Entre 1Mb a 5Mb
- 3. Entre 5Mb a 10Mb
- 4. Mas de 10Mb

Después de la sección 4 Ir a la sección 5 (FINAL) ▼

Sección 5 de 7

FINAL

Descripción (opcional)

17. Desea recibir capacitación acerca de sistematización de experiencias? *

- si
- No

18. ¿Tiene conocimiento de convocatorias para la presentación de experiencias significativas? *

- si
- No

19. ¿Conoce cuáles son los requisitos para participar? *

sí

No

20. ¿Considera importante la realización de una publicación científica de carácter indexado? (Si/No). ¿Porqué? *

Texto de respuesta largo

21. ¿Qué beneficios considera que existen al realizar un proceso de divulgación científica? *

Texto de respuesta largo

22. ¿Es usted docente de TIC? *

Sí

No

Después de la sección 5 Ir a la siguiente sección ▼

Sección 6 de 7

TIC

Descripción (opcional)

23. ¿Qué lenguajes de programación conoce?

- JavaScript
- PHP
- Perl
- Ruby
- C++
- Python
- Otra...

24. ¿Alguna vez ha realizado diseño de software usando UML o Modelado de Lenguaje Unificado?

Sí

No

25. ¿Conoce en qué consiste la Programación Orientada a Objetos?

Sí

No

26. ¿Conoce Eduteka?

Sí

No

Anexo B. Encuesta de Satisfacción de uso de plataforma por parte de docentes de INETAR.

A continuación, se presentan preguntas que permitirán conocer aspectos importantes sobre el grado de satisfacción sobre la plataforma web que evidencia las "Experiencias Significativas" por parte de los docentes de la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet - INETAR.

Encuesta de satisfacción de los docentes de INETAR al utilizar la plataforma donde se evidencian sus "Experiencias Significativas".

A continuación, se presentan preguntas que permitirán conocer aspectos importantes sobre el grado de satisfacción sobre la plataforma web que evidencia las "Experiencias Significativas" por parte de los docentes de la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet - IETAR.

***Obligatorio**

Nombre y Apellidos *

Tu respuesta

Asignatura(s) que imparte: *

- BIOLOGÍA
- CIENCIAS ECONÓMICAS
- CIENCIAS POLÍTICAS
- CIENCIAS SOCIALES
- COMPETENCIA AFROCOLOMBIANA
- COMPETENCIA CIUDADANA
- EDUCACIÓN FÍSICA
- ESPAÑOL
- ESTADÍSTICA
- ÉTICA Y VALORES
- FILOSOFÍA
- FÍSICA
- GEOMETRÍA
- GESTIÓN EMPRESARIAL

*

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. En general, ¿la página es fácil de entender?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ¿Las funciones de la página son suficientes para cumplir con los objetivos de las experiencias?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ¿Se cuenta con un menú de ayuda efectivo para resolver los problemas que se presenten?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ¿El tiempo de recepción y publicación de las experiencias fue óptimo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ¿Los mensajes que ofrece la página (avisos e instrucciones) son oportunos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. ¿Las instrucciones de navegación que ofrece la página son claros?

7. ¿La página logra desplegarse fácilmente según la conexión a Internet, que se disponga?

8. ¿La página logra desplegarse fácilmente en dispositivos móviles?

9. ¿La página permite el acceso a las experiencias en cualquier momento?

10. ¿La página permite trabajar el tiempo requerido sin interrupciones del sistema?

11. ¿El aspecto visual de la página es amigable?

12. ¿La experiencia significativa que ha divulgado a través de la plataforma ha transformado su quehacer pedagógico?

13. ¿Qué importancia le da a esta herramienta (Plataforma Web), en su labor como docente? *

Tu respuesta

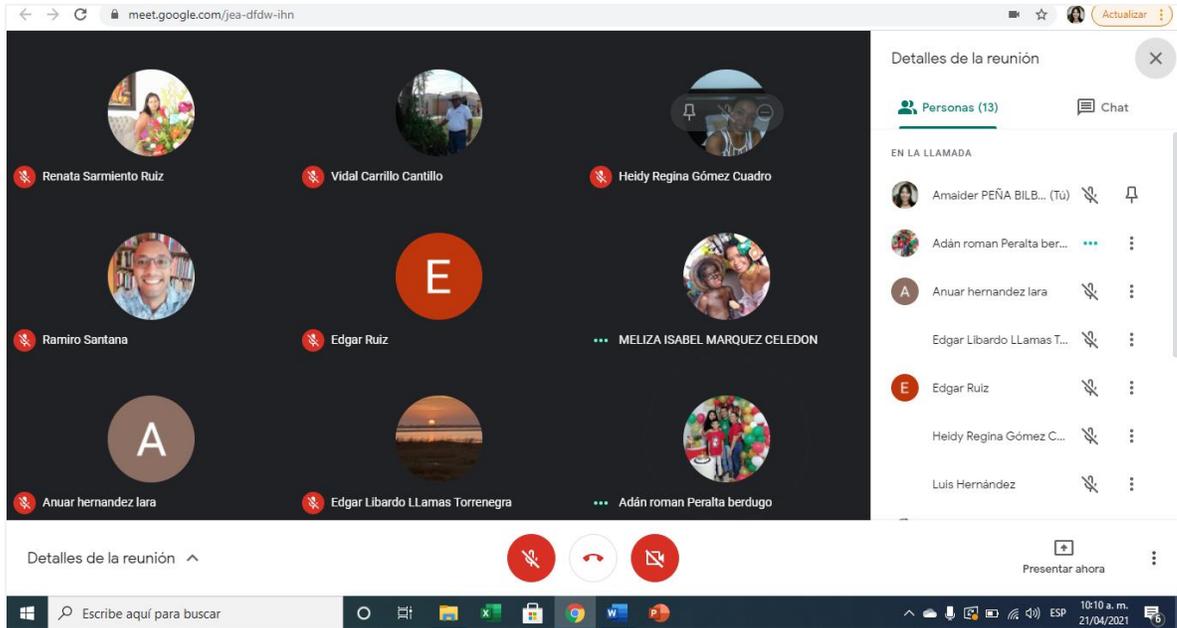
Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo C. Socialización de la plataforma web a los docentes de INETAR.



Anexo D. Acta de la socialización de la plataforma web a los docentes de INETAR.

REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCICOLA DE ROTINET REPELON
 Resolución 1979 DE nov. De 1999, Decreto 000246 de 2004, Resolución 00026 de septiembre 28 de 2007, Resolución 727 del 1 de abril de 2015,
 DANE SEDE 1 208606000065 DANE SEDE 2 208606000294 CODIGO ICFES SEDE 1099168 CODIGO ICFES SECDE 2 213230 NIT 802.007.015-1
 Sede 1 Calle 2 No 5A - 149, Sede 2 Calle 5 No 6A-44
inetar_8@yahoo.com www.inetar-rotinet.edu.co

ACTA

Socialización de plataforma web

En la Institución Educativa Técnica Agropiscícola de Rotinet, siendo las 10:00 a.m. del día 21 del mes de abril del año 2021, se llevó a cabo la socialización de la “**PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL AULA DESARROLLADAS POR LOS ACTORES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCÍCOLA DE ROTINET**”, ante los docentes y directivos de la institución, por parte de la docente Amaider Esther Peña Bilbao y quien es la responsable de dicho proyecto.

Para constancia Firman, en Rotinet-Repelón-Atl a los 21 días del mes de abril del año 2021.

N°	Nombre y apellidos	Cargo	Firma
1	Armando Polo De la Cruz	Docente	Armando Polo De la Cruz
2	Stedy R. Gómez G.	Docente	Stedy R. Gómez G.
3	Arvor Hernandez	Docente	Arvor Hernandez
4	Heana Caceres y	Docente	Heana Caceres y
5	Ruth Torres Ruiz	Docente	Ruth Torres Ruiz
6	Julio Torres Ruiz	Docente	Julio Torres Ruiz
7	Norman Luis Baunza	Docente	Norman Luis Baunza
8	Suecia Cantello	Docente	Suecia Cantello
9	Diana Maria H	Docente	Diana Maria H
10	Regina Torres G	Docente	Regina Torres G
11	Melba Espinosa Cepeda	Docente	Melba Espinosa Cepeda

REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROPISCICOLA DE ROTINET REPELON

Resolución 1979 DE nov. De 1999, Decreto 000246 de 2004, Resolución 00026 de septiembre 28 de 2007, Resolución 727 del 1 de abril de 2015,

DANE SEDE 1 208606000065 DANE SEDE 2 208606000294 CODIGO ICFES SEDE 1099168 CODIGO ICFES SECC 2 213230 NIT 802.007.015-1

Sede 1 Calle 2 No 5A - 149, Sede 2 Calle 5 No 6A-44

inetar 8@Yahoo.com

www.inetar-rotinet.edu.co

Nº	Nombre y apellidos	Cargo	Firma
12	Julia Rosa Ospina	Docente	Julia Rosa Ospina
13	Luis Leonardo Delgado	Docent	Luis Leonardo Delgado
14	Belinda Rom Ruiz B	Docente	Belinda Rom Ruiz B
15	Edgar Haniel Toranzo	Docente	Edgar Haniel Toranzo
16	YB EDELIS COBO C	docentes	YB EDELIS COBO C
17	Alejo Budego	Coordinador	Alejo Budego
18	Walfkin san Cabarcas	Docente	Walfkin san Cabarcas
19	Pedro Diaz	Docente	Pedro Diaz
20	Rector Rodulfo	Rect	Rector Rodulfo
21	Adriela Lucia Alarcón	docente	Adriela Lucia Alarcón
22	Yulith Ruiz Barona	Docente	Yulith Ruiz B.
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			

Anexo E. Participación como ponente en el Foro Educativo Departamental 2021.

VIVO **77**

Foro Educativo Departamental 2021
Atlántico: un Regreso Seguro a las Aulas

SEDAtlántico #AtlánticoConVida @SEDAtlántico · 9 sept.
En respuesta a **@SEDAtlántico**
La implementación de un sitio Web para la socialización de proyectos ha permitido que la comunidad de la IE Técnica Agropiscícola de Rotinet puedan acceder al trabajo que se realiza en la escuela y sirve como un banco de proyectos para futuras investigaciones y trabajos escolares

PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL AULA
IE Técnica Agropiscícola de Rotinet
3er Lugar

Atlántico para la Gente del Atlántico

The image is a screenshot of a Facebook post. At the top left, there are 'VIVO' and '77' icons. The main header reads 'Foro Educativo Departamental 2021' with the subtitle 'Atlántico: un Regreso Seguro a las Aulas'. The post is from 'SEDAtlántico #AtlánticoConVida @SEDAtlántico' dated '9 sept.' and is a reply to '@SEDAtlántico'. The text of the post describes the implementation of a website for socializing projects at the 'IE Técnica Agropiscícola de Rotinet', which serves as a project bank for future research and schoolwork. Below the text, there is a photograph of a classroom with children and a teacher. At the bottom of the screenshot, there is a large blue graphic with the text 'PLATAFORMA WEB PARA LA SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN EL AULA', 'IE Técnica Agropiscícola de Rotinet', and '3er Lugar'. In the bottom right corner, there is a photo of a man in a dark shirt and glasses, and a logo for 'Atlántico para la Gente del Atlántico'.

